**Игровые формы народной художественной культуры.**

Содержание.

Введение.

Глава I. Устные игровые формы народной художественной культуры.

1. Загадка и скороговорка.
2. Сечки.
3. Приговоры – зазывалки. Считалки.
4. Молчанки и голосянки. Небылицы – перевертыши.

Глава II. Подвижные игровые формы народной художественной культуры.

1. Народные игры.
2. Русские народные игры.

Заключение.

Список используемой литературы.

**Введение.**

«Вся наша жизнь – игра».

(опера «Пиковая дама» П. И. Чайковский)

 Удивителен феномен игры… В разных формах игра сопровождает человечество на всем пути его исторического развития – от древности до современности.

 Игра является сокровищницей человеческой культуры. Она отражает все области материального и духовного творчества людей. Когда-то игра была не просто досужим развлечением, а способом организации хозяйственной, семейной и общественной жизни человека. Игра учила и наставляла. Она магически представляла желаемое и как бы предвосхищала появление его в реальной действительности. Игра развивала и «держала в форме» все человеческие способности: сообразительность, наблюдательность, ловкость, выносливость, пластичность, умение общаться так, как этого требуют обстоятельства.

 Слово «игра» имеет много значении, входит в самые разные словосочетания: детская игра, биржевая игра, игра волн, игра пианиста, игра воображения и другие. Но нас интересует игра как особый вид человеческой деятельности –как игровая деятельность, которую можно наблюдать у людей любого возраста, но в наиболее яркой, выпуклой, непосредственной форме – у детей. Неслучайно символом всей игровой деятельности, игровых занятии в их чистом виде стали именно детские игры и близкие к ним занятия людей других возрастов.

 В таком смысле игра – это занятие во-первых, не по обязанности, а добровольное, по желанию, приносящее радость. Во-вторых – это радость непосредственна, свободна от расчета на вознаграждения, так как игра сама по себе обычно не создает значимых товарных ценностей, а приносит в основном внутреннюю пользу самим играющим и поддерживающим игру, развивая и воспитывая их особыми, незаменимыми средствами. В-третьих – особыми эти средства являются не потому, что игра не похожа на учение, труд, искусство и другие стороны жизни, а как раз наоборот – потому, что

игра способна во многом воспроизводить, модернизировать абсолютно любые из них, делая более доступной играющему полноту развития за счет упрощения, превращения в переходное, полусерьезное («понарошку», «как будто») всего того, что было бы недостижимо или неуместно в строго серьезном и реальном виде; и в-четвертых – цель, распределение ролей, правила и некоторые обстоятельства игры принимаются лишь условно, по договоренности, создавая на время особый условный мир, со своими законами, открытыми для самых невероятных выдумок, изображениями загадочных «игр случая».

 В наше время об игре написано много. Существует обширная отечественная литература как теоретического, так и методического характера, в которой рассматривается роль игры, и распределение, сходство и различие игрового фольклора у разных народов. Особо следует выделить Е.А.Покровского, который провел исследовательскую работу по национальным играм народов, населяющих Россию, особенно по русским играм. («Детские игры, преимущественно русские» 1887 год).

 Также наиболее значительное место было уделено народным играм, в первых трудах отечественных филологов и этнографов. К ним относились: И.Снегирев, И.Сахаров, А.Терещенко, В.Шейну и другие.

 Из современных исследователей народных игр можно выделить В. Григорьева, Л.Былееву («Игры народов СССР»).

 В начале XX века имелось не менее 100 сборников игр на русском языке. Они насчитывали около 3000 игровых форм.

 Целью данной работы является освещение основных игровых форм распространенных среди русского народа:

1. Устные игровые формы.
2. Подвижные игровые формы.

**Глава I. Устные игровые формы.**

1. **Загадка и скороговорка.**

 Игра – это всегда развлечение, забава и обязательно соревнование, стремление каждого участника выйти победителем. Поэтому своим соревновательным азартом скороговорки и загадки так близки к играм.

 Собственно играми, понимаемыми как драматическое действие, загадки не являются. Однако непременно нужно отметить игровой характер жанра, обусловленный его специфической целью – найти отгадку, проверить, испытать способности. Но не в беге, прыжках, физической ловкости, а в способности мыслить, сопоставить, анализировать, находя общее и особенное у предмета, явления, действия, изображенного в загадке. И в награду получить удовольствие от правильного ответа.

 Другое и до сих пор актуальное назначение загадки – учить. В далеком прошлом загадки служили увлекательным способом обучения молодых возможностям использования тайной речи, помогающей в трудной и опасной жизни, полной запретов, в сложных взаимоотношениях человека и природы, человека и общества. Так, например, на охоте запрещалось называть свои действия и их объекты из опасения, что одухотворенная древним человеком природа услышит и разгадает его замыслы. Одна из загадок доносит до нас представление о характере иносказательной речи в таких случаях: «Шел я по тюх-тюх-тюх-тюхтя, нашел я валюх-тюхтю; кабы эта не валюх-тюхтя, так съел бы меня тюх-тюхтя». (Отгадка: лес, топор и медведь).

 Или из семейной жизни, где тоже были свои запреты, нельзя было называть своими именами свекра, свекровь, бытовые – хозяйственные дела, предметы обихода: «Сидит лихо на печи, тихо ходит по полу»; «Погляди тихо в окно, не летит ли ворон, не несет ли костей; ежели несет костей, поди во ад, там бурты-калты». (Отгадка: свекровь, сноха, свекор, гости, голбец, пиво).

 Чтобы стать полноправным членом общества, иметь право жениться, выйти замуж, надо было, помимо всех знании и умении, овладеть иносказательной речью. У некоторых народов устраивались «вечера загадок». На них старшие загадывали младшим загадки в определенном тематическом порядке. Сначала о человеке, его особенностях, физических и духовных. Затем, что его окружает: дом, утварь в доме, крестьянское подворье, река, лес, деревня, животные, птица и вселенная.

 Человек верил, что, отгадывая загадки обо всем на свете – о небе, земле, реке, растительности, животных, - он воздействует на них, подчиняя себе. Это отразилось в сказках, преданиях, песнях. Враждебные существа природные, отступают перед мудростью и особым знанием того героя, который сможет отгадать заданные загадки. Вера в магическую силу загадки отразилась в издревле присущей жанру обрядовых функции. Еще в XVII веке загадки загадывались на Святки, в Рождество, в Васильевский вечер (Новый год).

 Одна из древних песен, обрядовых по происхождению, доносит до нас загадки-вопросы: «Что шумит без ветру?», «Что цветет без цвета?», «Что растет без коренья?» (Отгадка: вода, сосна, камень).

 Давно отпала необходимость во владении тайной речью, но благодаря загадке мы видим красоту в самых простых вещах: в оконном стекле («Поле хрустальное, межи деревянные»), в ножницах («Два братца, одно сердечко»), в иголке («Синяя синичка весь белый свет одела»).

 Поэтизируя будничное, повседневное, малое, загадка в то же время приближает, делает родным, близким, соотносимым с человеком, его душой, жизнью громадную, могучую природу:

«Отцова сундука не подымешь,

 Матушкина столешника не скатаешь,

 Братнина коня не обуздаешь».

(Отгадка: земля, снег, ветер).

 Загадка замечает и очень тонко выявляет в поэтической системе образов множество нюансов в жизни громадного небосвода над головой. Это и глубокая ночь, в которой «ни зги не видать», а только «бессмертная черная свечка вся в огне горит». И раннее прозрачное утро: «Шли козы по мосту, увидели зорю, попрятались в воду». Крупные августовские звезды: «Полна печь пирогов, а в середине каравай».

 Отмечает поэтический взгляд народа смену дня и ночи («Золот хозяин – на поле, серебрян пастух – с поля»), полнолуние («Сивый жеребец через прясла глядит») и месяц на ущербе («Лысенький конек все подворье проглядит»).

 Важно обратить внимание на различие в эмоциональном характере зрительных образов, возникающих при, казалось бы, едином предмете замещения. В двух последних загадках - это конь. Но в первом случае – конь могучий, сильный, а во втором - маленький, отставший от табуна, ходит, смотрит, куда бы пристать, к какому двору прибиться.

 Специфика фольклора как искусства особого типа состоит в том, что произведение, созданное народом, живет не в единственном каноническом тексте, признанном за основу, а в обилии вариантов и редакции. И в каждом из них есть своя неповторимая краска, что дает уникальный по богатству оттенков материал.

 Загадка – жанр живой, развивающийся. Сложившиеся в глубокой древности принципы построения до сей поры используются для создания загадок, отражающих реалии нового времени.

Острые ушки,

На лапках подушки. (кошка)

\* \* \* \* \*

Не говорит и не поет,

А кто к хозяину идет,

Она знать дает. (Собака)

Бежит Наташка

В семидесяти рубашках,

А ветер дунет –

И тело голо. (курица)

\* \* \* \* \*

Не царь, а в короне,

Не всадник, а со шпорами. (петух)

\* \* \* \* \*

Много соседей.

Все рядом живут,

А никогда не видятся. (окна)

\* \* \* \* \*

Ног нет, а хожу,

Рта нет, а скажу,

Когда спать, когда вставать,

Когда работу начинать. (часы)

\* \* \* \* \*

Кто в дом ни идет,

Меня за руку берет. (дверь)

 Скороговорки – это упражнение для улучшения артикуляции, выработки хорошей дикции. Задача известна всем: надо быстро и четко, не запутавшись, выговорить фразу, которая намеренно выстроена затрудненным для произношения образом.

 Скороговорка – это крошечное художественное произведение. Среди детей бытует множество скороговорок. Это и всем нам известные скороговорки («на дворе трава, на траве дрова»), а так же малознакомые или совсем неизвестные.

Ты нас, мама, не ищи

Щиплем мы щавеля на щи.

В роще травы шевеля

Мы нащиплем щавеля.

 Некоторые скороговорки повторяются по нескольку раз («у елки иголки колки»). Бывают насмешливого характера («кубра на кубру щи варила, а пришедши букара да выхлебала»), «кубра» – в Нижнем-Новгороде означает – «шалун, шутник, проказник». А «букара» - по В.И.Далю – «букашка».

 В наше время скороговорки бытуют во множестве среди детского фольклора.

Свинья тупорыла,

Носом рыла, рыла, рыла.

Весь двор перерыла.

\* \* \* \* \*

Сшит колпак да не по-колпаковский.

Надо колпак переколпаковать,

Перевыколпаковать.

\* \* \* \* \*

Шла Саша по шоссе

И сосала сушку.

\* \* \* \* \*

Осип орет, Архип не отстает.

Осип охрип, Архип осип.

\* \* \* \* \*

Шапка да шубка –

Вот и весь Мишутка.

\* \* \* \* \*

Кто хочет разговаривать,

Тот должен выговаривать

Все правильно и внятно,

Чтоб было всем понятно.

Мы будем разговаривать

И будем выговаривать

Так правильно и внятно,

Чтоб было всем понятно.

\* \* \* \* \*

На болоте, на лугу

Стоит миска творогу.

Прилетели две тетери,

Поклевали – улетели.

\* \* \* \* \*

Петя был мал и мяту мял.

Увидала мать – не велела мять.

\* \* \* \* \*

Шел Егор через двор.

Нес Егор с собой топор.

Шел Егор чинить забор.

\* \* \* \* \*

Во двор вела вола,

За рога вола вела,

В хлев вела вола,

А вол в огород меня завел.

\* \* \* \* \*

Добры бобры идут в боры.

В печурке три чурки,

Три гуся, три утки.

\* \* \* \* \*

1. **Сечки.**

 Благодаря записям Г.С.Виноградова сохранился еще один тип игра, непосредственно зависящий от ритмической организации текста и особого способа его произношения – это игра сечки.

 В своей работе исследователь показал связь детской игры с развлечением, которое служило в свободную минуту отдыхом для плотников. Дерево любимый материал на Руси, из которого и избы рубили и церкви возводили, готовили люльку для новорожденного и прялку для любимой девушки, резали ложки и плошки, послужило основой и для плотницкой игры. К ловкому, мастерскому удару топором под мерный приговор с любопытством присматривались вездесущие мальчишки. Удивлялись чуду: насечек на деревяшке оставалось ровно столько, сколько объявлялось в конце приговора. А ведь плотник не считал раз за разом. Ритм скандирования вел к точному числу без счета – в этом была загвоздка, это было интересно освоить.

 Развлечение, упражнение для руки и глаза, координация слова и действия – вот что такое сечки. Тем они интересны и сейчас. В исконном виде их можно использовать для разрядки на уроках труда, в походе – словом, везде, где топорик, ножик нужны для серьезного дела, которое мальчишкам надо освоить. А в трансформированном виде (на листе бумаги – карандашом, на песке палочкой) играть в сечки можно в условиях, когда исконная форма неуместна по разным обстоятельствам.

 Есть еще одна игра, в которой так же, как в сечках, слово руководит движением руки для получения необходимого изображения. То, что она нравится детям, каждый знает из собственного опыта. Кто вырос, не нарисовав дюжину смешных человечков? «Точка, точка, запятая…» - эти слова звучат для любого как знак детскости и память о детстве. И что уж, кажется, здесь увлекательного. А ребенок все твердит и рисует, вслед за словом идет рука: «Вот и вышел человечек».

 В сечки играть можно на улице и в доме. Суть игры состоит в том, чтобы нанести на какую-нибудь поверхность условленное количество зарубок или черточек, не считая их при выполнении задачи. На улице это можно делать острым камнем по дощечке, мелом на асфальте, палочкой на земле, песке; в доме – карандашом по бумаге. Исполнитель полускандовской, полуречитативом произносит соответствующий текст и одновременно в такт быстро и размеренно «сечет», ударяет, чертит избранным предметом до тех пор, пока не назовет нужное число.

Секу, секу сечку,

Высеку дощечку

Честь перечесть –

Все пятнадцать здесь.

\* \* \* \* \*

1. **Приговоры – зазывалки. Считалки.**

 Сам способ сбора участников совместного игрового действа при помощи специальной песенки имеет давнюю традицию, используется как зачин, призывающий к игре юношей и девушек. А песни так и называются – «сборные» или «наборные». Первым сборным кружком назывался и хоровод, которым начинались весенние хороводные игры. Звучал он чинно и плавно, распевно:

Ай за тыном было за тыночком,

Дак за зеленой было сосенкой,

Дак за серебряной решеточкой.

Дак девки мылись, умывались,

Дак белы лебеди сряжалися:

Дак обойду два раза да три раза,

Дак любого себе выберу,

Дак за собой парня выведу.

Дак за правую за рученьку,

Дак за мезинкой малой перстенек.

На такие сборные песни все откликались, и начиналось разыгрывание игровых песен, вождение хороводов.

 А дети переняв традиции взрослых, ввели элемент игрового утаивания, особой секретности, возбуждающей любопытство, и прием насмешливого перевертыша:

Тай, тай, налетай

В интересную игру,

А в какую – не скажу!

Догадайтесь сами,

Девочки с усами,

Мальчики с косами!

Все собрались, игра выбрана, но прежде чем ее начать, необходимо распределить роли. Для этого существует в детской игровой традиции своеобразная игровая прелюдия – жеребьевые сговорки и считалки.

 Жеребьевые сговорки предназначены для тех игр, когда надо разделиться на две команды. Двое сильных и ловких ребят становятся матками. Каждая возглавит свою партию. Остальные парами отходят в сторонку и шепотом договариваются, кто кем будет: один – «золотая чашечка», другой – «серебряное блюдечко». Каждая пара придумывает себе свою сговорку. Пара за парой подходят к маткам и нараспев спрашивают, кто из них кого выбирает. Так все игроки постепенно делятся на 2 партии. Сам процесс выбора – увлекательная «игра перед игрой».

Конь вороной

Остался под горой.

Какого коня – сивого

Или золотогривого.

\* \* \* \* \*

Коней кормить

Или печи топить.

\* \* \* \* \*

Дерево стоячего

Или молока горячего.

\* \* \* \* \*

Считалки – характерны для детского фольклора многих народов – славян, западноевропейских. Происхождение связано с тайным счетом. В древние времена существовал запрет на прямой пересчет дичи, приплода в хозяйстве и т.д. Но так как количество надо было знать, изобрели форму косвенного пересчета, в котором счетные единицы заменялись их эквивалентными. Это были измененные до неузнаваемости количественные и порядковые числительные. Часть из них доносит считалка: ази – раз, двази – два, триза – три, изи – четыре, пятам – пять, латам – шесть, шума – семь, рума – восемь, дуба – девять, крест – десять.

 Название первых чисел достаточно прозрачны. Десять – крест связан тем, что отмечали крест зарубкой на дощечке. Таким образом, детская считалка является наследницей серьезного взрослого дела – тайного счета, игравшего магическую роль в жизни человека.

 Г.С.Виноградов разделил весь пестрый считалочный материал на три типа. Первое – это считалки - числовики. Они содержат либо настоящие счетные слова (один, два, три, четыре меня грамоте учили), либо их заумные эквиваленты (перводан, дригодан села баба на баран).

Первичики, другичики –

На накити катичики,

Не бог, не горох,

Не лихая птица.

\* \* \* \* \*

Перводан, другодан –

На колоде барабан,

Чустель – коростель,

Капелюшка – тетерька,

Сокол – богатырь.

\* \* \* \* \*

Второе – это заумные считалки, которые целиком или частично состоят из бессмысленных слов.

Эна деу

Рики факи

Турба орба

Онба смаки,

Деу-деу

Косметеу,

Смаки бакас.

\* \* \* \* \*

Фантики – фантики

Лимпопо.

\* \* \* \* \*

Третье – это считалки - заменки. В них нет ни заумных слов, ни счетных. Часто они завершаются «выходом».

Шышел, вышел,

Вон пошел.

\* \* \* \* \*

Родивон, выйди вон.

\* \* \* \* \*

Чирики – мечирики,

По косту, по насту,

По лебеди крыласту,

Калка, мошка.

Хруп.

\* \* \* \* \*

Заря – зарница

По морю ходила.

Ключи обронила.

Ключи золотые.

Вещи дорогие.

\* \* \* \* \*

1. **Молчанки и голосянки. Небылицы – перевертыши.**

Суть игры молчанки и голосянки очень проста – надо после скандирования небольшого текста или замолчать, или тянуть голосом. Кто первый скажет слово или перестанет тянуть, тот считается проигравшим. И ему дают какое-нибудь наказание. Это может быть и задание. (Пробежать круг, сделать приседание и т.д.)

Дранка, дранка,

Спой голосянку,

Кто не вытянет,

Того за волосы

Драааа…

Молчанки бывают разные, например: («Чок, чок. Зубы на крючок. Кто слово скажет, тому щелчок».), иные до того смешные или «отвратительные», что не рассмеяться и не проиграть трудно.

Венчики, венчики,

Летали бубенчики

По травке и росе,

По чужой стороне.

Собирали орешки

Медок, сахарок – Молчок.

Небылицы – перевертыши К.И.Чуковский назвал этот ведущий жанр «лепые нелепицы». Ему же принадлежит высказывание, что «ребенок играет не только камешками, кубиками, куклами, но и мыслями». В этой игре функции и свойства одного предмета приписывается другому. Ценность небылиц-перевертышей очевидна – сознательное отступление от нормы только утверждает ребенка в норме, ребенок демонстрирует логическую ошибку, в уме же своем четко держит правильную логическую линию. Поэтому в небылицах-перевертышах свиньи сидят на деревьях и летают, лошади скачут на седоках, вода горит, «выскочила бабка у палки на руке»…

Жив - здоров, лежу в больнице.

Дело было в декабре, первого апреля.

\* \* \* \* \*

**Глава II. Подвижные игровые формы.**

 Было время, когда без игр трудно было представить любое торжество, вплоть до тризны по погибшим героям. Конечно, игры здесь проводились иначе, чем, скажем, на масленице или в ночь на Ивана Купала.

 Существовали веками проверенные традиции и опыт самого разнообразного применения игр. Более всего игры подходят для праздников в духе народных традиции – Новый год, проводы зимы, встречи весны, лета красного, праздника урожая, народные гуляния свадеб, именин, других семейных торжеств.

 Основой большинства традиционных праздников являются обряды и ритуалы. Когда-то в них вкладывался магический смысл, потом он забылся и обряды стали преимущественно игровыми.

 Понятие игры очень многопланово. Ею пронизаны в разной степени практически все области народного творчества: от песни, которая «играется», и до свадьбы – своеобразной драматической игры с четко определенным ритуально - игровым поведением каждого персонажа (невесты с подружками, жениха и его дружки, родителей, свахи и т.д.), последующим ходом актов и сцен, с завязкой, развитием действия, кульминацией и финалом.

 Особые формы ритуально - игрового поведения можно найти в календарных обрядах и народных игрищах, устраиваемых на Святки, Масленицу, Семик – Троицу, в Купальную ночь…

 Например: брать приступом «снежный городок», носить, а потом сжигать чучело Зимы – Масленицы, устраивать катания и всевозможные потехи в честь победы над силами Зимы – из всего этого складывается сюжетная канва праздника Проводы Зимы – Масленицы.

 Во многих местах возрождаются, как игровые формы, обряды кумления, гадания по брошенным на воду венкам в Семик и Троицу, поиски «цветка папортника», купание и прыганье через костер в ночь на Ивана Купалу, рождественские и новогодние колядования, гадания на святочных игрищах и другие.

1. **Народные игры.**

«Далеко не каждая игра может получить признание в качестве народной, и очень длителен процесс такого признания»

В.М.Григорьев

 Народная игра – это прежде всего один из видов человеческой деятельности. Есть в игре свое духовное начало, есть материальная сторона (игрушки или другое игровое снаряжение, вроде качелей, горок и прочее). Но основу игры составляет все же действия играющих, их игровая деятельность, причем, многие игры не требуют никаких игровых предметов. (Салки, колдунчики, горелки и т.д.)

 Это стало одной из причин, по которым игра на несколько десятилетия выпала из поля зрения ученых, резко разделивших культуру на материальную и духовную – игра не вошла ни в одну из них целиком и осталась почти вся за рамками официальной науки.

 Возрождение народных игр началось в конце 70-х – в начале 80-хгодов XX века. Возрождение народных игр – не просто собирание и запись сведении о них, а затем восстановление, своего рода «реставрация» с целью показать эти игры широкой публике в этнографическом музее или в библиотеке. Возрождение – это как бы второе рождение игры для действительной жизни в среде народа, когда люди не только видят игру, а сами участвуют в ней, играют. Именно непосредственное участие оставляет наиболее глубокий след в формировании человека, его развитии.

 Возрождению подлежат не любые, а только лучшие из старинных народных игр. Чрезвычайно многообразны типы народных детских игр. Можно назвать такие: жребии и наказание, игру с игрушками, игры с движеньями, прыгание, состязание в стойкости, игры с вращательными движениями, символические игры, игра с песнями и хороводами, игры с завязанными глазами, игры с веревочкой, жгуты, игры с метательными орудиями, игры с мячом и палками, игры с костями, камешками, домашние игры, зимние игры.

 Традиционная детская устная культура донесла до нас игры с припевами и приговорами. Например: игра «Уголки» (четверо стоят по углам избы и перебегают по приказу из угла в угол, пятый старается занять место перебегающего) начинается с приговорки: «В круг пополам, все ребята по углам». Также необходимы песни в «Горелках» («Горю, горю жарко, горю, горю ясно!»).

 Многие из игр связаны с календарными праздниками. Например; игра «Дрема» - восходит к игровой песне, которая исполнялась юношами и девушками в зимние святки, на праздничных посиделках. На святки же «водили Козу», которая всех веселила своими выходками. (Козонька должна показать, как скачут старушки, старики, девушки, молодцы и, наконец, сама коза).

 Множество игр воспроизводят взрослую жизнь: охота «Бобер и охотник», посев, жатву и обработку хлебных злаков, льна и других культур «Кто с нами, кто с нами пашенку пахать», «Ох и сеяла Аленушка лепок», «Горох», «Мак».

 Многие детские игры перекликаются с хороводно – игровыми песнями, которые исполнялись на святки, в весенние гулянья и были связаны с брачной тематикой «Бояре», «Ваня - казачок».

**Галя по садочку ходила.**

 Играет 10 – 15 человек. Играющие выбирают Галю. После этого становятся в круг, взявшись за руки, в центре которого находится Галя. Она держит платочек в руке внизу. Дети идут по кругу и поют:

Галя по садочку ходила,

Свой платочек там уронила.

 Во время песни Галя движется в противоположную сторону и при словах «там уронила» тихонько роняет платочек. Около кого упадет платочек, тот незаметно поднимает и прячет его. Дети продолжают движение по кругу с песней:

Под малиновым под кусточком,

Под зеленым под листочком.

 При словах «под листочком» Галя, пригорюнившись, приседает, подпершись рукой (жалко платочек). Дети поворачиваются в круг лицом, затем грозят Гале пальчиком и поют:

Не горюй, подруженька Галя,

Мы платочек твой отыщем.

Под малиновым под кусточком,

Под березовым под листочком.

 Затем Галя спрашивает: «У кого платочек?» подобравший его отвечает: «Вот платочек, догони меня, дружочек» и убегает. Галя выходит из круга и пытается догнать убегающего, задача которого – обежать круг и встать на свое место.

 Если Галя поймала убегающего, тогда играющие выбирают другого.

1. **Русские народные игры.**

 Для русских народных игр характерно – простота, общедоступность, широкая распространенность среди других народов. Это сочетается с ярко выраженным национальным своеобразием характера игр и тех форм, в которых эти игры бытуют среди русских людей.

 Таким образом русским народным играм свойственна гармоничность сочетания самобытного национального начала с интернациональным. Этому способствует поразительное многообразие видов, разновидностей, вариантов многих игр. («Лапта», «чижик», «жмурки», «салки».)

 Наиболее элементарные игры зародились в древности и напоминают игры животных. Это игра с бегом и ловлей друг друга. («Догонялки», «ловишки», «Салки»), игры с прыганьем и лазанием по дереву. («Подпрыгивание, качание на суку»), детская борьба – возня.

 Большое количество игр являются прямым отображением семейно-бытовых и социальных отношении на разных этапах исторического развития. («Ящур», «невеста», «война», «городок», «казаки-разбойники» и другие.)

 Игры – воспроизводят трудовые процессы, главное занятие славян. («Уж мы просо сеяли…», «лен», «капуста» и другие.)

 Игры способствовали не только физическому развитию, но и духовному совершенствованию играющих.

 Значительная часть древне - русских игр и потех было связано с языческим календарем и семейно – бытовыми обрядами и праздниками. (в честь Каляды, масленицы, весны, Ярилы.)

**Русская лапта.**

 В лапту играют на свежем воздухе. Количество участников от 8 до 30 человек. Площадка должна быть 80-100 метров в длину. На одной стороне площадки проводится линия «кона», на другой – линия «города».

 Инвентарь состоит из небольшого мяча и биты. Игроки делятся на 2 команды. Одна команда становится за линию «города», другая произвольно размещается в поле.

 Один из игроков водящей команды направляется в «город» подавать мяч. В команде «города» определяется очередность удара по мячу («метальщики»), после чего подавальщик подбрасывает мяч, а метальщик, находящийся в центре «города», битой посылает его как можно дальше в «поле». Если он промахнулся, то право удара предоставляется следующему метальщику. Иногда возможен неудачный бросок подавальщика, тогда метальщик может пропустить удар, а подавальщику делается замечание. В случае трех замечании водящая команда получает штрафное очко. После удачного удара, пробивший должен перебежать поле по линии «кона» и вернуться в город, за что получает очко.

 При желании перебежать поле могут и остальные игроки «города», в случае удачи, каждый приносит команде одно очко. Однако выполнить перебежку совсем непросто, так как этому мешают игроку «поля». Во-первых, они пытаются поймать мяч с лету, и тогда вся команда водящих переходит в «город», а прежние «горожане» становятся водящими. Во-вторых, игроки поля могут поднять мяч с земли и «осалить» им игроков «города», перебегающих поле. В случае удачи все игроки поля бегут в «город», а команда «города» в «поле» и, поймав мяч, пытаются «осалить» игроков «поля», еще не успевших достичь линии «города». Когда им это удается, то они вновь возвращаются в «город» (если, конечно, их опять не осалит противник). Так идет острая напряженная борьба за «овладение» городом и очками.

 Побеждает тот, кто наберет большее количество очков в течении установленного времени. Обычно играют 60 минут (2 половины по 30 минут).

 В правилах игры предусмотрена возможность отдыха игроков за линией «кона», если возникает опасность быть «осаленным» при возвращении к линии «города». Бывает и так, что в команде бьющих все, кроме капитана, пробили, а перебежать или возвратиться с линии «кона» не сумели. Наступает острый психологический момент, когда от удара капитана зависит судьба всей команды. В этом случае после удара капитана обязательно кто-нибудь из «горожан» должен вернуться в город, в противном случае, «полевые» игроки становятся бьющими, а «горожане» уходят в «поле».

ПРАВИЛА:

1. Метальщики (игроки «города») отбивают мяч в «поле» согласно очередности, установленной капитаном.
2. Каждый метальщик бьет по мячу 1 раз, а капитан 3 раза.
3. При плохой подаче мяча бьющий может отказаться от удара.
4. Подавальщик после 3 плохих подач заменяется, а команда водящих получает штрафное очко.
5. В случае удачного удара бьющий должен оставить биту за чертой «города» и после этого начать перебежку.
6. При «осаливании» перебегающих игроков удар от земли или других предметов не засчитывается.
7. Подающий может «осалить» перебегающих.
8. В случае слабого удара метальщик может не бежать на «кон», а ждать хорошего удара следующего игрока.
9. Ожидать удачи можно также за линией «кона».
10. Игроки, ожидающие удачного удара, могут осуществлять перебежку одновременно с метальщикам.
11. Игроки, перебежавшие поле до «кона» и обратно в «город», получают очко и право удара по мячу.
12. Выигрывает команда, набравшее большее количество очков.

**Заключение.**

 В этой статье мы можем увидеть, что первоначально игра отображала только трудовые и бытовые действия. Позже это понятие расширилось и в него вкладывалось уже более широкое содержание. Начальный этап становления игр характеризуется подражательными действиями, имитирующими собирательство, охоту и другую человеческую деятельность. Поэтому характерным является то, что фольклорные фонды содержат игры, связанные как с образами и повадками птиц, животных, так и с их ловлей. («Волк и овцы», «Гуси - лебеди».)

 Подражательные трудовым действиям игры, по-видимому, очень рано стали представлять собой объективно существующие средства физического воспитания. С развитием общества появилась потребность осуществлять эти действия в более эмоциональной форме – в форме игр и плясок, доставляющих одновременно и эстетическое удовольствие.

 Многие игры народов уже отдиференцированы от трудовых действии. По исследованиям общим для всех народов является влияние природных, климатогеографических, производственных и других особенностей, в том числе этнических. Если в историческом плане игра представляет собой подражание выполнению трудового, бытового и военного действия, то в настоящее время такое действие не всегда осознается играющими.

 В игры стали включать некоторые элементы спорта и спортивного инвентаря. Дети используют готовые предметы – инвентарь.

 В настоящее время игра – одно из комплексных средств воспитания: она направлена на всестороннюю физическую подготовку, совершенствование функции организма, черт характера.

**Список используемой литературы.**

1. Былеева Л. В., Григорьев В. М. Игры народов СССР – М; Физ-ра и спорт 1985.
2. Григорьев В. М. Народные игры и традиции в России – М; 1994.
3. Лейбград С. М. Игры, игры, игры – Куйбышев; 1989.
4. Литературно – музыкальный альманах «Молодежная эстрада» № 5, № 6 – М; «Молодая гвардия» 1991.
5. Новицкая Н. М., Науменко В. П. «Раз, два, три, четыре, пять мы идем с тобой играть» Русский детский игровой фольклор, книга для учителя и учащегося – М.: Просвещение 1995.
6. Снегирев И. М. «Словарь русских пословиц и поговорок» - М; 1992.
7. Якуб С. К. Вспомним забытые игры – М; 1990.