



Министерство культуры
Донецкой Народной Республики
Республиканский дом народного творчества и кино

Подарим детям игру!

Выпуск 1

Народная игра. Особенности игровой традиции. Весенние игры и праздники



Методические рекомендации для организаторов и ведущих игровых программ
учреждений культуры Донецкой Народной Республики

Подарим детям игру! Вып. 1. Народная игра. Особенности игровой традиции. Весенние игры и праздники : Методические рекомендации для организаторов и ведущих игровых программ учреждений культуры Донецкой Народной Республики / Сост. О. Р. Сидоренко, под ред. Д. И. Борозенец. – Донецк : РДНТК, 2019. – 48 с.

Составитель – О. Р. Сидоренко, главный специалист отдела традиционной народной культуры ГУК «РДНТК».

Редактор – Д. И. Борозенец, главный специалист отдела театрального и циркового искусства ГУК «РДНТК».

Ответственные за выпуск:

М. А. Романовский, генеральный директор ГУК «РДНТК».

О. С. Хамитова, начальник отдела традиционной народной культуры ГУК «РДНТК».

В данном сборнике размещены материалы, посвященные народной игре, классификации народных игр, особенностям игровой традиции. Здесь же можно найти разработанные сценарии игротек, посвященных весенним праздникам.

© Сидоренко О. Р., 2019

© ГУК «РДНТК», 2019

Предложения и замечания присылать по адресу:

283050, г. Донецк, бул. Шевченко, 2, ДНР

E-mail: rdntk@bk.ru

Оглавление

Скучный двор – бедное детство (<i>Вместо пролога</i>)	5
Вступление.....	7
Народные игры, состязания	8
Классификация игр	9
Условия организации игры	9
Объяснение игры.....	9
Способы выбора	10
Считалки	10
Другие способы выбора ведущего	12
Организационные вопросы	14
Игра в системе народных праздников.....	15
Характерные особенности игровой традиции в народных играх	16
Весенние праздники.....	18
Весенние игры и забавы	23
Игры-состязания.....	23
Игры с мячом.....	23
Игры-соревнования.....	24
Игры с выбором.....	26
Игры-прятки	27
Игры-загадки	29
Игры-ловишки	30
Вербное воскресенье (<i>Сценарий игротеки</i>)	32
Вербохлест	32
Ловишка	32
Малечина-калечина.....	33
Займи место	33
Пасха.....	34
Катание крашенок	34
Сороки (<i>Сценарий познавательно-игровой программы ко Дню птиц</i>)	35

Заклички на прилет птиц.....	35
«Коршун»	37
«Чижик»	38
Хоровод. История. Суть понятия	40
Важные условия для проведения хоровода.....	41
Как начинался хоровод.....	42
Рисунки хоровода.....	42
Игры словом.....	44
Традиционные игры	46
Использованные источники	48

Скучный двор – бедное детство (Вместо пролога)

По материалу В. Панфилова «Встреча времени и пространства» наблюдение и мысли после фестиваля «Авсень – 2015»¹.

От игры, в которой нет смысла, не будет пользы.

Мы, работники культуры, не имеем права лечить: это дело медиков. Но мы можем оздоравливать или подсказать, напомнить, как это сделать.

Песня, пляска, театр, игры, обряды – это форма общения и взаимодействия!

Игра как принцип не насильственного, радостного развития позволяет человеку становиться и быть здоровым!

Здоровье закладывается через игровую деятельность с самого детства.

Для детей игра – не просто жизнь, но и моделирование всего того, что их ждет в грядущем будущем!

Игры – огромная нагрузка на организм, но эта нагрузка осуществляется через веселье и радостные чувства, интерес и здоровый азарт, кураж!

Игры во дворах всегда были мощным потоком жизненной радости!

Сейчас создается такое впечатление, что современные дети выходят на улицу не по собственному желанию, а лишь потому, что так надо, и в игры играют так же – потому что надо убить время и поскорее вернуться домой.

Это общая проблема.

¹ Авсень (Овсень) – древний бог самого начала весны и начала осени; бог смены времен года.

Игра

Совсем не плох и спуск с горы:
Кто бури знал, тот мудрость ценит.
Лишь одного мне жаль: игры...
Ее и мудрость не заменит.

Игра загадочней всего
И бескорыстнее на свете.
Она всегда – ни для чего,
Как ни над чем смеются дети.

Котенок возится с клубком,
Играет море в постоянство...
И всякий ведал – за рулем –
Игру бездумную с пространством.

Играет рифмами поэт.
И пена по краям бокала...
А здесь, на спуске, разве след –
След от игры остался малый.

Пускай! Когда придет пора
И все кончаются дороги,
Я об игре спрошу Петра,
Остановившись на пороге.

И если нет игры в раю,
Скажу, что рая не приемлю.
Возьму опять суму мою
И снова попрошусь на землю.

1938 г.

Вступление

Слова *игра*, *играть* в русском языке чрезвычайно многообразны. Слово *игра* употребляется в прямом значении, в переносном (например, *игра с огнем*) и в значении чего-то необычного (*игра природы*) или случайного (*игра судьбы*). Слово *играть* употребляется в значении развлечения, исполнения какого-либо музыкального произведения и роли в пьесе, в переносном значении притворства (*играть комедию*) или раздражающего действия (*играть на нервах*); занимать какое-либо положение (*играть руководящую роль*); рисковать (*играть с жизнью*); обращаться с чем-либо легкомысленно (*играть с огнем, играть с людьми*); проявляться в особой живости, блеске (*солнце играет на воде, волна играет*). Хотя в толковых словарях и различают прямое (основное) и переносное значение этих слов, их различие не представляется достаточно ясным.

Почему, например, в выражении *играть на бирже* ‘заниматься биржевыми спекуляциями’ слово *играть* употребляется в переносном значении, а в выражении *играть в карты* – в прямом?

Трудно установить, какие виды деятельности и их признаки входили в первоначальные значения этих слов и как, по каким линиям они насыщались все новыми и новыми значениями.

Народные игры, состязания

Народные игры как часть традиционной культуры каждого народа всегда занимали значимое место в социализации ребенка. Передаваясь из поколения в поколение, они вобрали в себя лучшие национальные традиции. Великий русский педагог К. Р. Ушинский говорил, что воспитание, лишенное народных корней, бессильно. В игре со сверстниками ребенок получал возможность подготовиться к жизни. Дети увлеченно изображали трудовую жизнь взрослых, их повседневные заботы и радости. Игра – едва ли не самое древнее средство физического воспитания детей.

Для народной игры характерны:

- простота;
- доступность;
- занимательность игровых действий;
- ярко выраженная эмоциональная окрашенность.

Народная игра эффективно используется как для физического, так и для эстетического воспитания.

Народные игры, в основном, не предполагают сложного инвентаря, специальных площадок. В игре часто используются подручные материалы: палочки, камешки, специально обработанные орехи, желуди, камыш, ленточки, веревки и т. д.

В старину взрослые не руководили детскими играми. Младшие дети учились играть среди старших, сами проводить игру, чтобы затем уже уметь вести взрослые дела, т. е. подготовиться к жизни.

В настоящее время, когда игру проводит кто-то из взрослых (воспитатель, культорганизатор), она во многом теряет свой смысл. Дети привыкают быть просто исполнителями, а не творцами.

Игра же сама по себе является хорошим воспитателем и сама поведет детей нужным путем. Игра не только развлечение, но и, в первую очередь, общение через творческий игровой досуг.

Чтобы иметь возможность разгадывать закодированное содержание детских игр, песен, закличек, считалок т. д., организаторам проведения игровых программ необходимо знакомиться с методами этнопедагогики, детской этнографией и с характерными символами фольклора, т. е. сначала самим узнать все, а затем передать эти знания детям, научить их понимать яркие образы и картины, которые отражены в играх.

К игре нужно относиться самым серьезным образом и постоянно помнить, что каждое движение, слово, звук и зрительный образ в детском возрасте формируют человеческое сознание.

Для возрождения народной игры в практике, их подборе, необходимо учитывать возрастные, половые особенности детей, их психологическое, физическое состояние, организационный уровень аудитории.

Классификация игр

В практике проведения народной игры не может быть случайного подбора игр, поэтому нужно ориентироваться на разные виды их классификации.

1) По возрастной категории (дошкольники, дети младших классов, 5–9 класс, 9–11 класс).

2) По характеру организации физической деятельности (в командах или поодиночке, одновременно или поочередно, деление на мальчиков и девочек или игра общей группой).

3) По предметно-жанровым признакам (мячи, палки, латки, «третий лишний», прятки, жмурки, крестики, имитации, тихие игры, игра словом, песни, хороводы, танцы).

4) По времени и месту проведения (весна, весна-лето, лето, лето-осень, осень, зима, круглый год, в помещении, на открытом воздухе).

5) По содержанию (обрядово-ритуальные, при случае,) др.

6) По форме физического и эстетического воздействия (спортивные праздники, народные праздники, походы и путешествия, самостоятельные занятия, детские и юношеские лагеря, а также школьные – уроки физкультуры, литературы, музыки, пеня, танца).

7) По основным видам деятельности (бег, прыжки, метание, единоборства, координация движений, танец, песня).

8) По преобладающим проявлениям физических качеств (сила, ловкость, скорость, выносливость).

Условия организации игры

Для созданий благоприятных условий организации игры, важно учитывать дополнительные сведения.

- информация об участниках (их количество, возраст, пол, заинтересованность и подготовка);
- состав участников (сменный, случайный или постоянный);
- особенности организационного процесса игры и место ее проведения (урок в школе, перерыв между уроками, праздник, поход, спортивная площадка, игровая комната, парковая зона и т. п.);
- характер занятий детей до и после игры;
- наличие оборудования и инвентаря;
- погодные условия;
- наличие внешних наблюдателей, арбитров, лидеров-организаторов среди игроков.

Особое внимание стоит уделить подготовке инвентаря необходимого для проведения игры.

Объяснение игры

При подготовке к проведению игры ее объяснение должно быть кратким, образным и логичным. Вовсе не обязательно очень детально

раскрывать возможные варианты игры, ведь важно добиться того, чтобы дети могли попробовать самостоятельно найти рациональные приемы и способы, проявляя при этом находчивость и инициативу.

Объяснять игру стоит при помощи следующей схемы:

- название игры,
- роль игроков,
- ход игры,
- цель игры,
- правила игры.

Способы выбора

Для многих народных игр нужно выбрать не только место проведения, но и ведущего или капитана команды (как правило, их выбирают сами игроки). Для этого можно использовать разные способы выбора: переключку, жеребьевку по считалке, договор. Например, одна команда начинает игру, вторая может выбирать место игры или с какой стороны площадки будет начинать игру и т. д.

Считалки

Для начала игры или выбора ведущего дети становятся в круг, кто-то говорит считалку, начиная с себя, при каждом слове (слоге) указывает рукой на следующего играющего. Тот, на ком считалка заканчивается, «выходит» – становится ведущим.

Или же считалку повторяют несколько раз, пока не останется один человек – он и станет ведущим.

1

За морями, за горами,
За железными столбами,
На пригорке теремок,
На двери висит замок.
Ты за ключиком сходи
И замочек отопри.

2

На золотом крыльце сидели
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник, портной.
Кто ты будешь такой?
Выбирай поскорей,
Не задерживай людей!

3

Сидел петух на лавочке,
Считал свои булабочки:
Раз, два, три, четыре, пять –
Ты будешь играть.

4

Мы набрали в рот воды
И сказали всем: «Замри!
А кто первый отомрет –
Тот получит шишку в лоб».

5

Погляди на небо –
Звезды горят,
Журавли кричат:
«Гу-гу! Убегу!».
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

Раз, два, три, четыре, пять,
 Вышел зайчик погулять.
 Вдруг охотник выбегает,
 Прямо в зайчика стреляет.
 Пиф-паф! Ой-ой-ой!
 Умирает зайчик мой.
 Привезли его в больницу –
 Он украл там рукавицу.
 Привезли его в буфет –
 Он украл кулек конфет
(Он украл сто грамм конфет).
 Привезли его в музей –
 Он нашел себе друзей.
 Привезли его домой –
 Оказался он живой.

7

Косой заяц вырвал травку,
 Положил ее на лавку.
 Кто возьмет,
 Тот вон пойдет!

8

Эники-Беники барбаси.
 Две цыганки подрались –
 Одна тянет за косу:
 «Отдавай мне колбасу!»
 Ах ты, хитрая мадам,
 Колбасы тебе не дам!
 Лучше дам тебе лимон –
 Выходи из круга вон!

9

Вышел месяц из тумана,
 Вынул ножик из кармана:
 «Буду резать, буду бить,
 С кем останешься дружить?»
(Все равно тебе водить).

10

Здравствуй, дедушка Мазай!
 Из коробки вылезай!
 Где мы были, мы не скажем,
 А что делали – покажем!

Дождик, дождик, припусти,
 Мы поедем под кусты:
 Богу молиться,
 Кустам поклониться.
 А у Бога сирота
 Открывает ворота.

12

Мы делили апельсин –
 Много нас, а он один.
 Эта долька – для ежа,
 Эта долька – для стрижа,
 Эта долька – для утят,
 Эта долька – для котят,
 Эта долька – для бобра,
 А для волка – кожура.
 Он сердит на нас – беда!
 Разбегайся кто куда!

13

Катилось яблочко по огороду
 Упало прямо в воду: «Бульк!»
 Надо бульки не считать,
 Надо яблочко спасать!

14

Шла кукушка мимо леса,
 А за нею два балбеса.
 Ку-ку-ма, ку-ку-мак.
 Убирай один кулак.
*(Шла кукушка мимо клетки,
 А за нею малы детки.
 Все кричали: «Ку-ку мак!»
 Убирай один кулак.)*

15

Говорят, говорят,
 Собрались на горке
 Голубь, гусь и галка –
 Вот и вся считалка.

16

Начинается считалка:
 На дубу скворец и галка.
 Улетел домой скворец,
 И считалочке конец.

17

Шел баран
По крутым горам,
Вырвал травку,
Положил на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот из круга пойдет.

18

Чи-чи, ри-чи, бесперичи,
Ари-гари-хруп.

19

Ухо, ухо, вылей воду
На дубовую колоду.

20

Эй, Иван, полезай в стакан,
Отрежь лимон и выйди вон!

21

Черти в озере купались,
Черти попами толкались.
Черт чертенка толкнул –
И чертенок утонул.

22

Катится горох по блюду,
Ты води, а я не буду

23

Съел комар ведро овса.
Ехал воз без колеса,
В полдень выпала роса,
Вот такие чудеса!
А не веришь чудесам,
Сочини считалку сам!

Современные считалки

24

Катилась апельсина,
По городу Берлину,
Уроки не учила
«Двойку» получила,
Потом пошла гулять –
Получила цифру «пять»,
Потом пошла в больницу –
Получила «единицу».

25

На крыльце сидели звери:
Мишка Гамми, Том и Джерри,
Скрудж Макдак и три утенка,
А жмуриться будет Понка.
Понка учится считать:
Раз, два, три, четыре, пять.

26

Стакан, лимон – выйди вон!
Стакан воды – выйди ты!

27

Шла собака по роялю,
И нажала на педалью,
И сказала цифру пять –
Раз, два, три, четыре, пять.

28

Ехала машина темным лесом
Под каким-то интересом,
Инте-инте-интерес –
Выходи на букву «С».
А на буковке звезда,
Выпускает поезда
(Где проходят поезда).
Если поезд не пройдет –
Командир с ума сойдет
(Машинист с ума сойдет).
Вот и поезд не прошел –
Командир с ума сошел
(Машинист с ума сошел).

Другие способы выбора ведущего

1) Сжать пальцы в кулак и считать до трех, после чего выбрасывать любое количество пальцев. Ведущим становится тот, кто выбросил больше.

2) Сжимают пальцы в кулак и произносят: «Камень, ножницы, бумага и колодец, раз, два, три». После этих слов все игроки одновременно выбрасывают на пальцах одну из фигур. Камень тупит ножницы, но проваливается в колодец; ножницы режут бумагу, но тоже проваливаются в колодец; бумага накрывает колодец и камень.

3) По количеству игроков складываются листочки, в один из которых вкладывается еще один листочек. Все листочки сворачиваются и фиксируются (прокалываются черенком). Тот, кому попадет листочек с вкладышем, становится ведущим.

4) Дети, решив, в какую игру будут играть, восклицают: «Чур, не я!». Последний воскликнувший становится ведущим.

5) Ведущим становится тот, кто придумал игру («Кто придумал, тот ведет»).

6) Если игра уже началась, а в нее хочет войти кто-то новый, ведущим становится он («Новенький – готовенький!», «С новичка шкуру драть»).

7) Дети соревнуются в беге на скорость. Ведущим становится тот, кто проиграл в соревновании.

8) Ребята берут длинную палку или ветку, один держит ее за конец, остальные подходят и берутся по очереди руками за палку. Тот, чья рука будет сверху, становится ведущим.

9) Все сжимают руки в кулак, оставляют только два пальца. Один из игроков произносит считалку: «Чикий, пикий – пальчик выкинь». Тот, на кого выпадает последний слог считалки, прячет палец. Игрок, который спрячет первым два пальца, становится ведущим.

Присказки к игре:

С новеньких шкуру драть по четвергам.

Волга, Волга – я надолго.

Пятью пять – я иду искать.

Семью семь – я насовсем.

Скрестив руки над головой, игрок произносит: «Я в домике!», – после этого он недоступен для ведущего.

Шишки, шишки – я на передышке.

Наиболее интересно для ребят деление на команды с помощью сговора.

Вначале игроки выбирают двух капитанов («маток»), а затем, разделившись на пары, отходят в сторону и тихо сговариваются между собой, кто кем будет, придумывая себе смешные названия, клички или используя традиционные сговорки. Далее дети идут к «маткам» и спрашивают их, как правило, в рифмованной форме, кого те выбирают. Затем решают, кто начнет игру (с помощью монетки, угадывания «В какой руке» и т.д.)

Сговорки

Хитрая лиса или Марья-краса?

Таракан усатый или тигренок полосатый?

Сено косить или дрова рубить?

Серую утку или деревянную дудку?
Медведя лохматого или козла рогатого?
Наливное яблочко или золотое блюдечко?
Белая береза или красная роза?

Иногда в играх, где ведущий исполняет роль водящего, прежде чем догонять игроков, водящий должен отойти на 3 шага.

Организационные вопросы

В народной игре (особенно это касается подвижных игр) не всегда возможно предусмотреть все возможные нюансы поведения игроков, поэтому организатору необходимо постоянно обращать внимание на технику безопасности, ненавязчиво корректировать действия игроков.

Продолжительность игры (игровой программы) должна также соответствовать возрасту, полу, состоянию здоровья и физической подготовке ребят. Лучше чередовать высоко- и малоинтенсивные игры.

Наиболее правильно заканчивать игру тогда, когда дети уже наигрались, но еще не устали.

Подводить итоги игры, сообщать результаты и кратко анализировать ее, т. е. отмечать положительные моменты и ошибки (просчеты) – очень важно, желательно это делать вместе с детьми.

В практике проведения народных игр (особенно командных, подвижных) особое внимание необходимо обращать на состояние здоровья ослабленных, малоподвижных детей, постепенно побуждать их к большей активности в играх.

Для таких детей желательно использовать активную передышку (поручить подсчитать очки, помочь в судействе, проявить организаторские способности и т. д.), а продолжительные и очень оживленные игры чередовать с более спокойными.

Для того чтобы новая игра лучше усвоилась, ее желательно проводить в привычном для детей окружении. И наоборот, чтобы закрепить хорошо знакомые игры, их лучше проводить в разном окружении и разных условиях: на спортивной площадке, в зале, в лесу, в поле, а также организовывать показательные встречи по народной игре, праздники, конкурсы и т. д.

Многие игры и забавы на Руси были связаны с праздниками и являлись их неотъемлемыми элементами. Характерно, что они всегда включали в единое праздничное действие и детей, и взрослых. Они, естественно, ориентированы на создание благоприятной воспитательной среды для детей разных возрастов, учитывают детскую подражательность, образное мышление, этически оформленное копирование моделей поведения взрослых, воспроизводство в символической форме тех реальных действий, которые исподволь подготавливают к взрослой жизни.

В народной игре сочетается два **фактора**: с одной стороны – приобщение к практической деятельности, физическое развитие, приобретение опыта действовать самостоятельно, а с другой – моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности.

Для успешного освоения игровой деятельности важно постоянное изучение игрового материала и пополнение спектра игр.

Для «внеобрядовых» игр важна апробация новых, с усложненными вариантами, игр, а также использование творческой активности детей – усовершенствование и разработка новых вариантов и правил игры.

При проведении обрядово-ритуальных игр нужно быть особенно осмотрительным и учитывать понятие аллегорического содержания каждой игры отдельно, ее смысла и особенности обычаев. Здесь новшества могут быть неуместны. Их можно вводить очень осторожно, причем не целиком, а лишь по отдельным элементам, которые не нарушат целостность игры, ее традиционный сюжет, символику образов и характерных движений.

После окончания игры важно подвести ее итоги: объявить, кто стал победителем, похвалить организованность команд, проявление ими уважения друг к другу. В ряде народных игр команды играют на разных площадках – в этом случае стоит по окончании игры поменяться площадками и сыграть повторно.

Игра в системе народных праздников

Великий русский педагог К. Р. Ушинский говорил, что воспитание, лишенное народных корней, бессильно. Русский народный праздник всегда был открыт для новизны, изобретательности, вбирал в себя светские элементы как отечественной, так и зарубежной культуры, впитывал церковную, православную, религиозную обрядность.

Из глубочайшей древности пришло к нам народное понимание года как круга жизни реальной и волшебной, отраженной в былинах и быличках, сказках и мифах, пословицах и загадках. Традиционно каждый годовой праздник – это соборная, т.е. общая организация детско-взрослой жизни.

Все события размещались по кругу дней года, они были мудро и поэтически осмыслены и зрительно, наглядно изображены в виде символического знака, колеса, вращающегося посолонь, т.е. по движению Солнца. Сохранилась поговорка «Жили в лесу – молились колесу».

Наши предки верили: нужно помогать Солнцу, Луне, звездам, не сбиваться с пути. Они ощущали свое единство с природой, были убеждены, что своими добрыми делами, таинствами, игрищами, обрядами они помогают весеннему пробуждению Солнца, появлению цветов и злаков, прилету птиц и т. д.

В летописях встречаем синоним слову *год* – *лето*. «В такое-то лето», – писал летописец. Весну называют пролетьем, т. е. временем, с которого начинается новый год. Дети прекрасно чувствуют этот отрезок времени как в окружающей, так и в их собственной жизни. Творя праздники весны, наши предки отвели им особое место, собрали их в яркий праздничный венок, в котором все весенние месяцы играют яркими неповторимыми красками.

Характерные особенности игровой традиции в народных играх

Первооснову традиции аутентичной игры составляют ритуальные символические действия, обусловленные интимными, семейными, хозяйственно-бытовыми, производственными, военными или другими обстоятельствами, которым испокон веков придавали магическое значение.

В преобладающем большинстве народные игры были **неотъемлемыми атрибутами обрядовых действий**, связанных с явлениями природы, их культом, с представлениями о важнейших событиях в жизни человека – о рождении, браке, добрых и злых силах, которые помогают или вредят человеку, с представлением о смерти и культе предков, с трудовой деятельностью. Не случайно в старинных народных играх сохранились игровые приемы, которые говорят о связи с земледелием, скотоводством, рыбной ловлей, охотой и др.

Сюжеты многих игр были связаны с анималистическим мировоззрением наших предков, которые считали, что все в природе имеет душу. Именно через анималистическое мировоззрение естественно возникла магия, магические действия, колдовство, гадание, заклинания, плачи и приговаривание за покойником, заговоры и пр., и в основе их – магия действия и слова. Поэтому неудивительно, что все праздники, культы и ритуалы связаны в том числе с «движением-поворотом» солнца на весну, лето, осень, зиму, с увеличением или уменьшением тепла, с переменами в продолжительности дня и ночи.

Для народных игр характерны объединение игрового компонента с песней, танцем присказками-приговорками или восклицаниями-возгласами, которые имеют глубокий смысл. Каждая народная игра – это изначально единство с народными обычаями, с определенным обрядом (ритуалом), однако сейчас далеко не всегда удается восстановить эту связь.

Изменения в условиях жизни народа приводило к видоизменению сюжета, содержания, порядка проведения игр, их продолжительности и, наконец, их популярности.

Однако на протяжении столетий остается неизменным интерес людей к игрищам, в которых была возможность проявить свою ловкость, сообразительность, выдержку, силу и другие качества, так как игровая деятельность обусловлена подсознательной потребностью рефлексорных действий, тренировки мускул, внутренних органов, стремление к эмоциональной разрядке и т.д.

Детские игры помогают, в первую очередь, удовлетворить в живой интересной форме потребность детей в движении, как это делают звери, птицы и рыбы.

Удовлетворяя природную потребность в игре, дети органично овладевают родным языком, песней, танцем, а также развивают и другие качества: смелость, силу, выдержку, ловкость, меткость, воображение и

фантазию, наблюдательность, сообразительность, находчивость, практические навыки в строительстве, вычислении, рисовании и т.д.

Распространение тех или иных игр обусловлено природно-климатическими условиями, производственными и другими особенностями. Например, для равнинной местности характерны развлечения, позволяющие игрокам свободно передвигаться на сравнительно большой территории. Это игры с метанием мяча, палок, с выбиванием мяча палкой, бег наперегонки и пр. В гористой местности это игры на равновесие, с перетягиванием, прыжками, метанием в цель... Но, несмотря на такие нюансы, народные игры имеют много общего в том числе с играми других народов.

Детские народные игры – не менее символичны, чем молодежные, нельзя недооценивать их воспитательного значения, разнообразных, иногда на первый взгляд не сразу понятных присказок и припевок, которыми были связано, переплетено игровое действие, с которых оно начинается и заканчивается. Считалки, припевки и танцевальные элементы в играх – тоже непосредственно игра. Без этих компонентов она теряет свою «внутреннюю пружину» и характерные для нее признаки: лирическую привлекательность, загадочность, энергетическую насыщенность и колорит и становится малоинтересной для детей.

Весенние праздники

В древности дети с помощью магического действия принимали активное участие в том, чтобы помочь солнышку в начале марта разогреться. Это было связано с первой очередь с праздниками Ярилы – славянского бога плодородия, побеждающего в легендах холод зимы.

В это время дети играли во всевозможные игры, прогоняя сварливую зимушку-зиму, убирали снег, кормили птиц специально выпеченными пирожками из овсяной муки – овсянничками, крошили хлеб, а крошки бросали за спину, заманивая весну. Они зазывали, закликали радостное время года песенками, стихами, закличками, играми, помогая весне набрать живительную силу.

Многим знакома песенка-приговорка, с которой дети водили хоровод:

Весна-красна! На чем пришла?
На сошечке, на бороночке,
На овсяном снопочке.
Ржаном колосочке!
Весна-красна! Что ты нам принесла?
Красное летечко!

Дети забирались на солнечные пригорки, залезали на крыши домов, прямо на резные коньки, весело распевали весенние заклички:

Весна, весна красная!
Приди, весна, с радостью,
С великой милостью,
Со льном высоким,
С корнем глубоким,
С хлебом обильным.

Ай, жавороночки, мои деточки,
Прилятите к нам! Принясите вы нам
Вясну теплою!
Унесите от нас зимушку холодную!
Нам зима надоела, всю сену поела...

Чувиль-виль-виль, жавороночек,
Принеси весну на своем хвосту,
На сохе-бороне, на ржаной копне,
На овсяном снопе...

Первая встреча весны, отмечавшаяся 14 марта, была особой и называлась Днем Весновки (в православной культуре ему соответствует День преподобномученицы Евдокии, которую в простонародье называли Авдотьей Плющихой, т.к. наступала пора снегу плющиться, оседать).

В этот день, который считался началом нового года русского земледельца, узнавали о том, какое ожидается лето. По древнему обычаю детям делали свистульки – и ребятишки, подражая голосам птиц, приманивали, как считалось, своим свистом весну, навораживали счастливый год, богатый урожай. Отсюда и название – Весновка-свистунья.

Вода этого дня считалась особой весенней ценностью – ею мыли в доме полы, обливали стены, поливали цветы, обтирали больных.

Основная встреча весны – Сороки – праздновалась в день равноденствия – 22 марта. Обычно в этот день ожидали прилет жаворонков, ребята их закликали словами: «Жаворонки, прилетите, красно лето принесите!». С этого дня считали, что новый год входит в свои права. В ночь на 22 марта матери не давали детям спать, заманивая их «слушать тишину», ожидая особого звука, разносящегося в мире в тот момент, когда «год ломается». В этот день снова читали заклички:

На Сороки чайки лепили,
Зеленаи ленты купили,
Чаяк снарядили, на столб
посадили,
Хоровод водили, чаяк закликали.
Солнышко-ведрышко,
Выгляни в окошечко,
Твои детки плачут,
Пить есть хотят.
Солнышко, солнышко
Выгляни в окошечко:
Твои детки плачут,
Серу колушают,
Нам не дают.
Черному медведю – по ложке,
Нам – ни крошки!

Солнышко красное, выглянь-ка!
Твои детки на камешке стоят.
Солнышко-ведрышко!
Выгляни в окошко:
Посыплю горошку.
Бояре-то едут
В красненьких сапожках,
В беленьких чулочках.
Солнце, солнце, выблесни в
оконца,
Выблесни в оконца!
Я твою матку видела,
На камушке сидела,
Иголочки искрила,
Мешочки шила.
Наметочки белила.

На Сороки начинается прилет птиц: «сорок птиц прилетели»...

Из теста пекли жаворонков, вестников весны, пряча внутрь льняное или конопляное семя, раздавали детям со словами «Жаворонки прилетели, на головку деткам сели», тем самым благословляя детей. Ребята крошили это печенье и разбрасывали на четыре стороны птицам на корм.

Пекли птичек и для гадания, в них могла быть запечены крупа, монетка, пуговица и т. п. По ним дети гадали о будущем: крупа – к сытой, веселой жизни; денежка – к богатству, достатку; пуговка – к обновке, к новой одежде.

Также в этот день пекли 40 колобков из ржаной или овсяной муки, а затем каждый последующий день необходимо было выбрасывать по одному шарiku, загадывая желание, как правило, в стихотворной форме: «Мороз, красный нос, вот тебе хлеб и овес. А теперь убирайся подбру-поздорову». Считалось, что эти магические действия и слова приблизят

теплое время года. С числом 40 связано и другое хлебобулочное изделие – ученики выпекали 40 бубликов и приносили их своему учителю.

Существовали и другие обряды: дети поднимались на конек крыши, махали самодельными бумажными птичками и напевали заклички:

Кулик из-за моря,
Лети, лети до поля! Лети!
Неси, неси по воле
Весну в подоле! Неси!

Также важна была еще одна ритуальная роль детей: обходя дворы, они стегали вербой скот и приговаривали:

Гони коровушку –
Со двора силком.
Приходи ко мне коровушка
Со всем молоком!

За это их одаривали яйцами, хлебом, мелкими монетами.

В день происходил первый выгон скота – дети окропляли корову водой и припевали:

Водой поливаю, худобу вынимаю,
От коровы Буренки, на долгие годы.

Второй месяц весны, апрель, особенно любим за то, что наполнен праздничными днями оживления природы. В народе считали, что весна будет дружной, если люди, прежде всего дети, будут такими же, сумеют ладить друг с другом.

В апреле ребяташки манили солнечный жар:

Солнышко, ведрышко!
Выгляни в окошко:
Посыплю горошку.
Дни за днями бегут
В красненьких сапожках,
В беленьких чулочках,
Твои детки плачут,
Пить, есть хотят.

Играя на дворе, на улице, дети хором радостно окликали весенний дождь:

Дождик, дождик, пуще!
Дам тебе я гущи,
Хлеба каравай,
Хоть весь день поливай!
Дождик, дождик, пуще!
Я вынесу гущи,

Хлеба краюшку,
Пирога горбушку.
Дождик, дождик, пуще!
Дам тебе я гущи,
Выйду на крылечко,
Дам огуречка...

Дам и хлеба каравай –
Сколько хочешь, понуждай.
Дождик, дождик, пуще!
Дадим тебе гущи;

Дождик, дождик, пуще!
Дай хлеба гуще!
Дождичек, роси, роси,
Девушка, расти, расти!

Третья решающая встреча весны праздновалась 7 апреля – в Благовещение. В канун Благовещения пресвятой Богородицы жгли обрядовые костры, которыми приманивали на землю небесное тепло. Огонь в этих кострах обязательно должен был быть чистым, живым, поскольку только такой огонь способен помочь оживлению природы – его добывали старинным способом, при помощи трения двух деревянных палочек.

Водили хороводы вокруг изб и даже целых деревень.

Дети и молодежь устраивали **Красную горку**. Для этого они из своей среды выбирали хорошенькую девушку, которая должна была служить символом Весны. Ее украшали с головы до пят выющейся зеленью и живыми цветами, на голову ей укладывали венок из живых цветов. Из дерна для нее сооружали «трон», усаживали девушку на него, а вокруг расставляли различные кушанья: молоко, масло, сыр, и пр. Всю эту снедь осыпали цветами, венками. Считали, что цветы и венки впитывали волшебную способность усиливать плодородие.

Выбранная Весна-красна затем раздавала венки и кушанья как символ жизни тем, кто особенно проявил себя в песнях и играх.

Детям доверяли очистительные обряды; чтобы отогнать проснувшуюся нечисть, они били в металлическую посуду, сковороды, звонили в медные колокольчики, кричали, поджигали мусор, конский навоз и т. д.

У каждого дома, где есть молодожены, дети пели выюнишные песни:

Ты вставай-ка, молодец,
Ты вставай-ка, наш выюнец!
Тебе песни поем, тебе честь воздаем!
Выходи-ка на крыльцо,
Выноси красно яйцо!

Взрослые одаривали детей и молодежь благовещенским печеньем: «серпы» давали девушкам, «плуги» и «бороны» – парням.

Завершающий месяц весны – май. Все в мае наполняется силой, жизненной мощью. Название месяцу дала Майя – богиня плодородия древних римлян. Даже роса наделялась способностью усиливать плодородие: «Майская роса лучше овса».

На Руси праздник и труд часто сливались в единое целое. 4 мая начинался девичий праздник, который назывался нежным словом *Ляльник* в честь Ляли – богини весны. На праздник девушки собирались тайно от парней, повторяли ритуалы, как и в апреле на Красной горке. Обряд заканчивался общей трапезой, а затем все бродили по лесу, собирали цветы и лекарственные травы.

Народно-церковный мужской праздник отмечался 22 мая и был посвящен Николе Вешнему, который весной почитался как властитель вод, охранитель путешествующих. Этот день открывал купание в водоемах. Дети и молодежь в этот день выгоняли лошадей в ночное и проводили время до рассвета в играх и забавах.

В этот день справляли праздник кукушек, называемый Крещением кукушки. В образе кукушки воплотилась древняя память о славянской богине Живе, которая даровала жизнь, противоборствуя всему, что связано с нечистой силой, нежитью.

В этот день девушки проводили такой обряд: из травы кукушкины слезки делали «кукушку» и плели венок, перевязывали его алой лентой и шли в лес. Там они расстилали на траве платок, клали на него «кукушку», а сами садились в кружок, после этого менялись крестиками, целовались и клялись друг другу в вечной дружбе. После девушки находили две березки и сплетали их вершинками так, что получались зеленые воротца. Обменявшись амулетами, они целовались сквозь эти воротца – кумились, т. е. становились близкими пуще родных:

Кумушка, голубушка,
Серая кукушечка,
Давай с тобой, девица,
Давай покумимся!
Ты мне кумушка –
Я тебе голубушка...

После хороводов, пения, игры и бесед за едой, уже к вечеру, «кукушку» хоронили. В тайном уголке леса сооружали могилку, украшали цветами, лоскутиками и пели:

Прощай, прощай, кукушечка,
Прощай, прощай, рябушечка,
До новых до берез, до красной зари,
До новой до травы...

Так красочно завершались весенние праздники.

Весенние игры и забавы

И сегодня многие игры, которые так любили в старину, остаются популярными среди детей.

Игры-соревнования

Прыгание через веревочку (с вариантами: забегалы; люлька, или лодочка; прыгалки; двое с одной прыгалкой; зеркало; алфавит).

Игра «Удочка» (с вариантами: удочка с выбиванием, удочка в движении, удочка командная, круговая веревочка).

Игра «Классики». На земле чертятся «классики» от 1 до 10, перед ними – «огонь». Игрок бросает камешек в первый «класс» (в какой квадратик попадет) и прыгает туда на одной ноге, выбивает этой же ногой камешек в другой «класс», и так до десятого «класса». В случае ошибок игрок уступает место другому.

Игра «Улитка». Эта игра – вариант «классиков», только вместо них на земле чертят фигуру улитки, разделенную на ячейки, пронумерованные от 1 до 11, между 4 и 5, 6 и 7, 8 и 9 квадраты зарисовывают. Если игрок попадает в зарисованную клетку, он проигрывает и должен уступить место другому.

Игра «Болото». Эта игра также является вариантом «классиков». На земле расчерчиваются «классы», к которому добавляется квадрат «болото». Если камешек попал в «болото», игроку нужно начинать игру со 2 «класса».

Игры с мячом

Игра «Подстенка». Дети встают друг за другом, лицом к стене. Первый игрок бросает мяч о стену, стоящий за ним ловит и, поймав мяч, бросает его о стену. Ловит мяч опять первый игрок. Затем первый снова бросает мяч, но так, чтобы, отскочив от стены, мяч перелетел через головы играющих и достиг последнего игрока, который и должен поймать мяч.

Игра «Десять». В этой игре необходимо пройти «10 классов» (выполнить 10 упражнений) и «сдать экзамен».

Игра «Я знаю». Выбранный играющий начинает бить мячом о землю и на каждый удар произносит по одному слову условленной фразы или темы. Кто ошибается, тот передает очередь следующему. Вариантами этой игры являются «Нагонялы», «Летучий мяч», «Зевака» (мяч по кругу передаются игрокам, чьи имена называются), «Статуи» (участники перебрасывают мяч по кругу; кто не поймает, остается в той же позе, в какой был при падении мяча).

Игра «Свечки ставить». Для этой игры необходимы дощечка и заранее вырытая в земле ямка. В ямку опускают один конец дощечки, второй должен быть приподнят над землей. Мяч кладут на дощечку, т. е. в ямку. По считалке выбирают водящего, он бьет ногой по выступающему

концу дощечки, играющие должны поймать вылетевший мяч. Игрок, который поймал мяч, становится новым водящим.

Игра «Школа мяча». Дети по определенной жребием очереди выполняют разнообразные упражнения с мячом («Поднебески», «Свечки», «С ладошки», «Из-за спины», «Перевертыши», «Через ножки» и др.)

Игра «Перебрасывание». Две команды встают за линиями друг против друга на расстоянии 3–5 м. Определяется, участник какой команды начинает игру. Избранный игрок называет по имени одного из игроков и бросает ему мяч, тот ловит и сразу же перебрасывает мяч игроку на противоположной стороне, назвав его имя. Тот, кто не поймает мяч, выходит из игры.

Как вариант, игрок, который не поймал мяч, должен переходить из своей команды к игроку, который бросал ему мяч. В этом случае побеждает команда, в которой оказывается больше игроков. Будет интереснее, если при ловле и перебрасывании мяча дети будут выполнять разные движения: ударять в ладоши над головой, за спиной, перед грудью и др.

Игра «Охотники и утки». На площадке участники чертят две линии на расстоянии 6–8 м. одна от другой, ширина площадки определяется произвольно и тоже ограничивается линиями. «Охотники» становятся за начерченными линиями, разделившись пополам, «Утки» располагаются по центру площадки. «Охотники» бросают мяч друг другу, стараясь попасть в «Уток». Осаленная мячом «Утка» выходит из игры. Когда «подстрелены» все «Утки», команды меняются местами.

Игры-соревнования

Такие игры отличаются большим разнообразием. Можно выделить группу игр с быстрой сменой мест. Весной все они проводятся на улице. В них проявляется сноровка, быстрота реакции, внимательность.

Игра «Уголки» («Мышка»). Играющие с помощью считалки выбирают водящего, он становится в центре площадки, по углам становятся игроки – «мышки», предварительно нарисовав кружки – «домики». Водящий подходит к какому-нибудь «домику» и говорит: «Мышка», мышка, продай свой уголок! За шильце, за мыльце, за белое полотенце, за зеркальце». Ему отвечают: «Не продам, повернись задом». Водящий поворачивается и идет к другой «мышке». В это время «мышка», которая отказалась продать «домик», вызывает кого-нибудь из играющих и меняется с ним местами. Водящий должен не зевать и постараться занять место, перебегающей «мышки». Если ему это удастся, то на его место становится «мышка», оставшаяся без «домика». Если водящий скажет: «Кошка идет!» – то все игроки меняются местами, а водящий должен успеть занять чей-либо «домик».

Игра «Чур, у дерева!». В эту игру играют на лужайке, где есть деревья. Все игроки, кроме водящего, становятся у деревьев, водящий – в середине между деревьями. Игроки начинают перебегать от дерева к дереву. Водящий должен осалить кого-нибудь из бегущих, пока он не

подбежал еще к дереву и не сказал: «Чур, дерево!». Тот, кого осалили, становится водящим, водящий занимает место у его дерева.

Игра «Третий лишний». Эта игра подходит для детей разного возраста. Существует два варианта.

1. Играющие становятся по кругу парами, лицом к центру так, что один из пары находится впереди, а другой – сзади него, расстояние между парами составляет 1–2 м. Выбираются два водящих, которые занимают места за кругом. Один из них убегает, другой – догоняет. Убегающий может стать впереди любой пары, тогда стоящий в этой паре сзади, оказывается «Третьим лишним», теперь он должен убежать от водящего. Водящие постоянно меняются.

2. Играющие становятся парами лицом друг к другу и берутся за руки. Убегающий, спасаясь, становится под руки и оказывается к кому-нибудь спиной. Тот игрок, к кому убегающий встает спиной, и будет «третьим лишним». Теперь он должен убежать от водящего. Игра может проводиться и в помещении, тогда она может сопровождаться музыкой.

Игра «Петушинный бой». Играющие делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3–5 шагов. Перед началом игры все договариваются, как будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестив перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.

Пары сближаются, прыгая на одной ноге и изображая дерущихся петухов: они стараются толкнуть друг друга плечом (руками толкать друг друга нельзя, использовавший запрещенные приемы «петух» считается побежденным). Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру.

Игра «Перетяни за черту». Играющие делятся на две команды и становятся у черты друг против друга. По сигналу соревнующиеся хватают друг друга за руки и стараются перетянуть противника через черту. Тот, кто переступил черту двумя ногами, считается проигравшим и выходит из игры. Победивший теперь может помочь товарищу – обхватив за талию игрока своей команды, вместе с ним перетягивает противника. (Минимальное число играющих – 6 человек, побеждает команда, перетянувшая большее число соперников).

Игра «Золотые ворота». Выбираются два игрока посильнее. Они отходят в сторону и договариваются, кто из них будет «солнцем», а кто «луной». Затем они становятся друг к другу лицом, берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота».

Остальные играющие берутся за руки и вереницей идут через «ворота». Изображающие «ворота» в это время говорят:

Золотые ворота
Пропускают не всегда:
Первый раз прощается,
Второй запрещается,
А третий раз
Не пропустим вас!

При последних словах, «ворота» закрываются (игроки опускают руки и ловят того, кто оказался в них). Задержанного спрашивают, чью сторону он хотел бы стать: «луны» или «солнца». Он выбирает и встает позади соответствующего игрока. Когда все распределены, группы устраивают перетягивание, взявшись за пояс друг друга.

Хорошо, если «ворота» изображают взрослые, они могут менять скорость речитатива, а участники, в свою очередь, могут ускорять шаг или переходить на бег. Игра становится более подвижной и веселой.

Игры с выбором

На Красную горку на Руси справляли свадьбы. Отсюда интерес молодежи весной к играм-выборам. Часто они выступали средством знакомства с будущим супругом.

Игра «Ручеек». Для проведения игры участники образуют пары, берутся за руки, поднимают их вверх, образуя «ворота». В получившиеся «ворота» проходит один из участников, оставшийся без пары, и разбивает любую понравившуюся ему пару, они проходят вперед, образуя на выходе из «ручейка» новую пару – «ворота».

Участник, оставшийся без пары, переходит к началу «ручейка», игра повторяется снова и снова. Создается ощущение, что «ручеек» плавно и медленно движется вперед. Игра проходит интереснее, если участники образуют два ручейка, тогда отмечают финиш. Чей «ручеек» быстрее «добежит» до него, тот и побеждает.

Игра «Соседи». Играющие парами встают в кружок. Один с общего согласия обходит все пары с вопросом: «Доволен ли соседом?». Если кто-то недоволен, то ведущий спрашивает: «Кого выбираешь в соседи?». В ответ называется кто-либо из играющих. Сосед, которым недовольны, обязан поменяться местами с тем, на кого указали. Если кто-то выберет водящего, то изгнанный становится водящим. Если соседи довольны друг другом, то ведущий предлагает показать свое удовольствие: соседи обнимаются или пожимают друг другу руки. Если кто-то говорит: «Всеми недоволен!», все участники вскакивают, быстро меняются местами, оставшийся без места становится водящим.

Игра «Бояре». Участники делятся на две команды (по сговору). Взявшись за руки, они выстраиваются друг против друга на расстоянии 7–8 шагов и начинают поочередно приближаться друг к другу равномерным шагом в такт приговорки. Одна команда приговаривает вопрос, другая – ответ.

– Бояре, мы к вам в гости пришли,
Дорогие, мы к вам в гости пришли.

– Бояре, а зачем пришли,
Дорогие, а зачем пришли?

– Бояре, нам невеста нужна,
Дорогие, нам невеста нужна.

– Бояре, а какая вам нужна,

Дорогие, а какая вам нужна?
– Бояре, нам вот эта нужна,
Дорогие, нам вот эта нужна!
– Бояре, у ней зубки болят,
Дорогие, у ней зубки болят.
– Бояре, а мы пряничком ее,
Дорогие, а мы пряничком ее,
– Бояре, она прянички не ест,
Дорогие, она прянички не ест.
– Бояре, а мы плеточкой ее,
Дорогие, а мы плеточкой ее.
– Бояре, она плеточки боится,
Дорогие, она плеточки боится.
– Бояре, отворяйте ворота,
Отдавайте нам невесту навсегда!

При словах «нам вот эта нужна», выбранный игрок поворачивается спиной к команде соперников и в таком положении ходит до конца «переговоров». По окончании «переговоров» бежит, стараясь прорваться через сцепленные руки другой команды. Если не удастся прорвать цепь, то остается в этой команде, а если удастся – возвращается в свою и уводит с собой игрока другой команды. Побеждают те, кому удастся перевести к себе всех игроков.

Участники могут договариваться, кто кого будет выбирать.

Игры-прятки

Игры-прятки под разным названием и с разными вариантами широко распространены. В них играют дети и молодежь. С приходом весны в прятки можно играть на улице.

Игра «Прятки». Водящего выбирают с помощью считалки или по жребью. Он становится в условленном месте с закрытыми глазами, прислонившись к дереву или другому предмету (кону), и считает до заранее обусловленного числа (5, 10, 20 и т.д.) или произносит считалку, например:

Раз, два, три, четыре, пять,
Я иду искать.
Кто не схоронился,
Я не виноват.
Кто за мной стоит,
Тот в огне горит.

В этот момент остальные участники прячутся в разных местах. Когда водящий закончит считалку, он открывает глаза и начинает искать. Если увидит кого-либо из игроков, называет по имени и бежит на кон. Найденный бежит туда же, стараясь обогнать водящего и дотронуться до предмета, у которого стоял водящий. Если он сделал это раньше водящего,

то не считается пойманным и остается у кона, пока водящий ищет других. Когда все найдены, водящим становится первый игрок, не сумевший раньше водящего прибежать на кон.

Игра «Палочка-выручалочка». Для проведения игры потребуется палочка. С помощью считалочки выбирают водящего. Кто-нибудь из играющих бросает палочку как можно дальше, все прячутся. Водящий бежит за палочкой, возвращается, стучит ею (по стене, скамейке, дереву) и приговаривает:

Палочка пришла,
Никого не нашла.
Кто первым найдет,
Тот за палочкой пойдет.

Водящий кладет палочку и начинает искать спрятавшихся, стараясь не отходить далеко от палочки. Заметив кого-то, он кричит: «Вижу, вижу», – и называет имя, после чего бежит к палочке, приговаривая: «Стук, стук, палочка на месте!». Так находит всех участников игры.

Первый найденный следующий раз должен водить. Если игрок, которого увидели, добежал до палочки раньше водящего, то он говорит: «Палочка-выручалочка, выручи меня», – и стучит. Затем опять бросает палочку как можно дальше и, пока водящий ее ищет, вновь прячется.

Игрок, которого нашли и «застукали», стоит около палочки. Но его можно выручить. Пока водящий ищет остальных, кто-то со словами: «Палочка-выручалочка, выручи (имя игрока)», – стучит ею, а затем опять бросает как можно дальше.

Игра «Двенадцать палочек». Для игры потребуется толстая палка, дощечка и 12 небольших палочек. Дощечку кладут на толстую палку так, чтобы один конец лежал на земле, а второй был приподнят. На конец дощечки, лежащий на земле, кладут 12 палочек. Водящий или один из игроков ударяет ногой по свободному концу дощечки, и палочки разлетаются в разные стороны. Водящий начинает их собирать, а в это время игроки разбегаются и прячутся.

Когда палочки собраны и опять уложены на дощечку, водящий идет искать. Найденный игрок выбывает из игры. Спрятавшийся может незаметно подбежать к дощечке, ударить по ней ногой со словами: «12 палочек летят!» Палочки разлетаются, водящий должен опять их собирать, а все игроки – спрятаться.

Игру можно проводить во дворе и на лесной поляне, но на ограниченной площадке. При большом количестве игроков можно использовать переодевание, выручать друг друга, перебегать с одного места на другое, пока водящий ищет палочки. Водящему нельзя подглядывать, он должен искать по всей площадке, а не стоять на месте.

Игры-загадки

Дедушка Мазай. Дети по жребию выбирают отгадчика – «дедушку Мазая». Все отходят в сторону и договариваются, как объясняться с отгадчиком, когда он будет спрашивать, после чего подходят к отгадчику и кланяются. Между ними происходит следующий диалог:

– Здравствуй, Дедушка Мазай!

– Здравствуйте, ребятки! Где вы были? Что делали?

– Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем!

Участники игры показывают знаками и жестами какое-нибудь занятие, работу (собирали ягоды, стирали белье, рисовали и т.д.), отгадчик должен угадать его. Если угадал, то играющие разбегаются, а он их ловит. Пойманный игрок становится следующим отгадчиком.

Обыкновенные жмурки. Одному из играющих закрывают глаза, отводят его от остальных игроков и поворачивают несколько раз вокруг себя. Затем переговариваются с ним:

– Кот, кот, на чем стоишь?

– На квашне.

– Что в квашне?

– Квас.

– Лови мышей, а не нас!

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится новым жмуркой.

Игра «Панас» («Жмурки»). Игроки выбирают ведущего – «Панаса». Ему завязывают глаза и, ведя с ним диалог, проворачивают на месте несколько раз.

– Панас, Панас, на чем стоишь?

– На бочке.

– Что продаешь?

– Цветочки.

– Панас, Панас, лови мух, а не нас!

После этих слов игроки разбегаются по площадке, а «Панас» их ловит. Если «Панас» кого-то поймал, он должен его узнать, не снимая повязки, если ему это удастся, игрок становится «Панасом».

Во время игры игроки хлопают в ладоши, чтобы «Панасу» было легче их поймать и предупредить от столкновения с посторонними предметами.

Жмурки с голосом. Играющие выбирают водящего, затем образуют круг. Водящий становится в середину круга, ему завязывают глаза. Можно в руку ему дать палочку, можно играть без палочки. Все играющие, взявшись за руки, идут по кругу до тех пор, пока водящий не остановит их командой «Стой!» Все останавливаются, а водящий протягивает вперед руку. За нее должен взяться тот игрок, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос или что-нибудь произнести. Игрок называет имя или издает любой звук, изменив свой голос. Если водящий узнает, кто подал голос, он меняется с ним местом и ролью. В противном случае водящий продолжает водить.

Яша и Маша. Игроки образуют круг. По жребии выбирают двух водящих – «Яшу» и «Машу», которые встают в середину круга. Им завязывают глаза и поворачивают вокруг своей оси несколько раз. Затем «Яша» начинает искать «Машу», спрашивая: «Маша, ты где?». «Маша», бегая по кругу, отвечает: «Я здесь!» – и быстро убегает, чтобы не попасться. Если «Яша» поймает «Машу», они меняются местами или выбирают новые водящие.

Все варианты жмурок проводятся на просторных площадках, но с точно определенными границами. Участники игры должны неслышно бегать около «жмурки», если тот переходит границу, его останавливают словом «Огонь!». Участники могут подойти к «жмурке», коснуться плеча, спины, руки и убежать, могут сказать: «Ку-ку!», «Ау-у!» и т.д., а также ускользать от «жмурки» т.е. приседать, проходить на четвереньках. Когда водящий просит подать голос тому на кого указал, все остальные игроки – молчат).

Игры-ловишки

Горелки. Дети по считалке выбирают водящего – «горелку». остальные играющие становятся парами друг за другом, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота», последняя пара проходит под «воротами» и становится впереди, за ней идет следующая пара, «горелка» становится впереди, шагов на 5-6 от первой пары, спиной к ней. Все игроки приговаривают:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло!
Глянь на небо –
Птички летят,
Колокольчики звенят!

Или так:

Гори, гори ясно!
Чтобы не погасло!
Глянь на небо –
Облака плывут,
Журавли зовут:
«Курлы-си, курлы-си,
Полетим-ка по Руси».

При словах «Глянь на небо...» «горелка» должен обязательно посмотреть на небо, делая вид, что верит басенке про птичек. По окончании песенки-присказки последняя пара тихо разбегается вдоль колонны: один слева, другой справа. Когда они почти поравнялись с «горелкой» все хором кричат:

Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

Двое игроков бегут вперед мимо «горелки», уворачиваясь от него и стараясь взять друг друга за руки. «Горелка» бежит за любым из них и старается запятнать прежде, чем он снова возьмутся за руки. С тем, кого «горелка» поймает, он и становится в паре впереди всех играющих. Теперь водит игрок, который остался один. Если «горелка» никого не поймал, он снова «горит», т.е. ловит следующую пару.

Игра «Петух». Дети по считалке выбирают водящего – «петуха» и становятся лицом в круг, «петух» становится в центр. Играющие начинают хором читать потешку и двигаться по кругу, выполняя движения согласно тексту, «петух» идет против круга.

Трух-тух-тух-тух!
Ходит по двору петух.
Сам – со шпорами,
Хвост – с узорами!
Под окошком стоит,
На весь двор кричит,
Кто услышит –
Тот бежит!

После этих слов «петух» хлопает «крыльями» и кукарекает. Дети разбегаются, и «петух» бросается их ловить. Пойманный игрок становится новым «петухом».

Игра «Гуси-гуси». Для проведения игры участники выбирают «волка» и «хозяина». Остальные участники – «гуси». Между «хозяином» и «гусями» начинается диалог.

1 вариант

– Гуси, гуси!
– Га-га-га!
– Есть хотите?
– Да-да-да!
– Ну, летите, господа!
(или: Ну, летите все сюда!)
– Мы боимся?
– Почему?
– Волк за горой.
– Что он делает?
– Гуску скубет.
– Какую?
– Серую, белую, волохатую.
– Так бегите, дети, в хату.

2 вариант

– Гуси, гуси!
– Га-га-га!
– Есть хотите?
– Да-да-да!
– Ну, летите все сюда!
– Нам нельзя.
– Почему?
– Серый волк за горой, не пускает нас домой!
– Ну летите как хотите, только крылья берегите!

После последних слов «гуси» разбегаются, а «волк» пытается их догнать.

Вербное воскресенье **(Сценарий игротеки)**

Игротека с «вербными играми» проводится в просторном зале или на игровой площадке. Ведущие, одетые в народные костюмы (Красна девица и Добрый молодец), встречают детей с вербами в руках. Они поздравляют всех с праздником и весело слегка стегают ребят по ногам, рукам, спинам и другим частям тела, приговаривая:

Верба, верба, верба хлест,
Верба хлест, бьет до слез.
Верба синя бьет несильно.
Верба красна бьет напрасно.
Верба бела бьет за дело.
Верба хлест бьет до слез!
Бьем, чтобы быть здоровым!
Не я бью – верба бьет,
За каждый день – великий день.
Хвора в лес, на верес, а здоровье в кости.
Будь здоров, как вода, а расти как верба.

Тут же ведущие объясняют детям, что хлестать вербой в этот день – залог будущего здоровья. Все происходит в веселой шутиливой форме.

В содержание игротеки включаются народные игры, где используются жгуты, палочки, веточки. В этот день их называют «вербными играми».

Вербохлест

Веселое хлестание друг друга ветками вербы. Из игры выбывают те, у кого быстрее слетят с веточки пушистые вербовые почки. А те, у кого почки еще держатся, могут хлестать всех остальных от всей души.

Ловишка

На площадке чертят большой круг. В центре круга кладут ветку вербы. Длина ветки должна быть значительно меньше диаметра круга. Диаметр круга зависит от количества играющих (от трех метров и более). Все участники встают в круг, считалкой выбирается «ловишка». «Ловишка» бежит за детьми и старается кого-то поймать. «Ловишка» не должен во время игры перепрыгивать через веточку. Это действие могут совершать только участники игры. Вставать на веточку ногами запрещается. Пойманный игрок не имеет права вырываться из рук «ловишки», он становится ведущим.

Малечина-калечина

Играющие выбирают по жребию ведущего. Каждый игрок берет в руки веточку вербы (она должна быть прямая, длиной 20–30 см.). Перед началом игры все произносят такие слова:

Малечина-калечина,
Сколько часов осталось до вечера?

Дети ставят веточку-«калечину» на ладонь (или на любой палец руки). Пальцами другой руки поддерживать «калечину» нельзя. Чтобы веточка не упала, необходимо делать балансирующие движения и рукой, и всем телом. Как только дети поставят веточки, ведущий начинает считать.

Выигрывает тот, кто дольше продержал веточку. Ведущий может давать детям разные задания: ходить, приседать, поворачиваться в разные стороны, вокруг себя и т. д. Для усложнения задания игрокам можно предложить удерживать одновременно две веточки на обеих ладонях.

Займи место

Одного из участников игры выбирают водящим. Ему дают в руки веточку вербы. Остальные играющие, образуя круг, ходят, взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

С вербой, с вербой иду за тобой.
Коснусь вербой, беги за мной. Хоп!

Сказав «Хоп», водящий слегка ударяет веточкой по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Кто обежал круг раньше, занимает свободное место, а оставшийся становится водящим.

Нужно следить, чтобы не нарушались правила игры: круг сразу останавливался при слове «Хоп!»; бежать разрешается только по кругу, не пересекая его; во время бега нельзя касаться игроков, стоящих в кругу.

По ходу игротки ведущие рассказывают участникам о целебных и других полезных свойствах вербы:

- вербные почки в старину глотали, чтобы предохранить себя от болезни и прогнать всякую хворь;
- почки вербы жевали от зубной боли;
- веточки вербы хранили весь год, «на счастье», у икон.

Заканчивается игротка веселым вербохлестом, когда Красна девица и Добрый молодец в последний раз (на прощанье) хлещут ребят вербовыми веточками.

Пасха

Пасха – главный христианский праздник, несущий в себе идею воскрешения, установленный христианской церковью в честь воскресения распятого на кресте Иисуса Христа.

С Пасхи начинались народные гулянья, которые продолжались всю Светлую неделю: открывались гулянья веселыми играми, хороводами, катанием на качелях, которые специально к празднику устанавливали. На Пасху все ходят друг к другу в гости, христосуются, желают счастья, процветания, одаривают друг друга крашенками и куличами. А еще на Пасху всем желающим мужчинам разрешается подняться на колокольню и звонить в колокол.

Широко распространенным пасхальным развлечением было катание крашенок (вареных крашенных яиц).

В эти игры можно поиграть и сегодня.

Катание крашенок

Игры с крашенками можно проводить и дома, и в детском саду, и в школе – в любом детском коллективе. Чем старше дети, тем более сложные варианты можно им предлагать. Играть можно вдвоем, однако чем больше участников, тем интересней!

1. На столе раскладывают яйца и накрывают их шапками. Также на столе лежат шапки, под которыми ничего нет. Один из участников выходит из комнаты. Затем шапки начинают двигать по столу. После остановки вышедшего участника вызывают и спрашивают: «Где коки паришь?». Он указывает на шапку. Водящий поднимает шапку и, если там есть крашенки, забирает их себе. Игра продолжается до тех пор, пока все крашенки не разберут.

2. Соревнуются, чье яйцо буде дольше крутиться. По команде дети одновременно раскручивают свои крашенки. Чье яйцо дольше крутится, тот побеждает и забирает яйцо у проигравшего.

3. Играющие садятся у стен комнаты друг против друга и начинают катать крашенки. Чье яйцо разбивается, тот отдает его сопернику.

4. Крашенки катаются с горки. Чье яйцо дальше укатится, тот и побеждает. Он забирает крашенки остальных.

5. Бой крашенками. Играющие выкрикивают: «Раз, два, три! Мое яйцо окрепни! К бою готов!». Игроки бьют крашенки любой стороной, обычно острой. Чье яйцо разбивается или дает трещину, тот проигрывает.

Сороки

(Сценарий познавательно-игровой программы ко Дню птиц)

Программа проводится в игровой комнате или зале. К программе готовятся «жаворонки», для проведения мастер-класса по оригами устанавливаются столы и стулья, заготавливается бумага, ножницы, клей. Перед началом программы в зале звучит народная музыка.

Дети входят в зал.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие ребята! Сегодня мы пригласили вас на праздник – День птиц. Почему именно сегодня? Расскажу немного об истории праздника. В этот день наши предки отмечали православный праздник Сорока святых мучеников, сорока воинов-христиан, которые в 320 году были казнены за веру во Христа. Народ издавна назвал день памяти святых «Сóроки». Говорят, что именно с этого дня начинается дружный прилет птиц – «сорок пичуг на Русь пробираются», и первая из них – жаворонок. Те, что прилетели раньше, считались «непутящими». А еще 22 марта – день весеннего равноденствия, когда день равен ночи.

Весну на Сороки кликали во второй раз, первый – на православный праздник Сретение. Дети и взрослые выходили на зорьке песни петь, птиц и весну кликать.

Заклички на прилет птиц

Ребята, а давайте и мы с вами разучим песенку-закличку и позовем птиц!

(Разучивание и исполнение заклички «Ай, кулик-клик»)

Ай, кулик – клик, жаворонок – клик.
Ай, сел на дубу отморозил бороду.
Весна пришла. На чем пришла?
На сохе, бороне, на овсяном колоске.
Прилетела пава, ударила по носу.
Полетела по лесу.

Ведущий: Как вы думаете, ребята, вашу закличку слышали птицы?

Ответ детей.

Ведущий: А, может, еще хотя бы парочку разучим? Тогда они точно поспешат вернуться домой.

Ответ детей, разучивают следующую закличку.

Жаворонки, жаворонки. Прилетите!
Красну весну принесите!

Зиму холодну унесите!
Галки, галки,
Принесите по палке!
Голубочки, голубочки,
Принесите по клубочку!
Кукушки, кукушки,
Принесите по мотушке!
Синицы, синицы,
Принесите по спице!
Канарейки, канарейки,
Принесите по швейке!
Чечетки, чечетки,
Принесите по щетке!
Тогда утки, дуйте в дудки,
Тараканы – в барабаны!

Ведущий: Понравилась заличка? А самое интересное в этом празднике начиналось, когда детям раздавали специально испеченных «жаворонков», тогда они несли их в поле и, обращаясь к «жаворонку», говорили: «На тебе зиму, а нам – лето! На тебе сани, а нам – телегу!». Ребятишки влезали с «жаворонками» на крыши сараев, овинов и оставляли их там, сажали на костры, на лозы, на деревья, на плетни во дворах, а также клали на землю, на проталинки – на холмах, курганах.

В некоторых местах с помощью жаворонков выбирали семейного засевалящика. Мужчинам раздавали жаворонков, и тот, кому попадалась птичка с запеченной монеткой, начинал весной посев первым.

А еще в этот день девушки брали детей с собой на гумна (*помещение для сжатого хлеба, площадка для молотбы*), там они пели как можно громче залички.

Разучивают и исполняют заличку.

Лето, лето, вылазь из клета!
А ты, зима, иди туда,
К сугробам высоким,
С сосульками морозными,
С санями, с подсанками!
А ты, лето, иди сюда,
С сохой, с бороной,
С кобылой вороной!
Лето теплое, хлебородное!
Жаворонки прилетите,
Студено зиму унесите,
Теплу весну принесите:
Зима нам надоела,
Весь хлеб у нас поела!

Ведущий: Заклички в разных местах отличались друг от друга, хотя в то же время были и похожи.

Ты, пчелонька,
Пчела ярая!
Ты вылети с заморья,
Ты вынеси ключики,
Отомкни летичко.
Летичко теплое,
Лето хлебородное!
Жаворонки,
Перепелушки,
Птички-ласточки!
Прилетите к нам!
Весну ясную,

Весну красную
Принесите нам!
На жердочке!
На бороздочке
И с сохой, и с бороной,
И с кобылой вороной,
С пряльцем, с донцем,
С кривым веретенцем!
Зима нам надоела,
Хлеб и сено поела,
Ручки-ножки познобила,
Скотинушку поморила!

Ведущий: К этому дню в народе приурочено много примет и изречений. Вот послушайте!

На сорок мучеников сорок птиц прилетают.

Сорок пичуг на Русь пробираются.

На Сорок святых прилетел кулик из-за моря, принес весну из неволя.

На Сорок мучеников прилет жаворонков: сколько проталинок – столько и жаворонков.

Зима кончается, весна начинается.

На Сороки день с ночью мирится, равняется.

С Сорока мучеников – сорок утренников.

Увидел скворца – весна у крыльца.

Ребята, а давайте попробуем вернуться во времена, когда ваши дедушки и бабушки были детьми! С первыми лучами солнца они выходили на полянку, чтобы песни попеть да в игры поиграть, на Сороки играли в игры с названием птиц. Играли в «Коршуна», «Чижику», «Ворону».

Разучивают и проводят игру.

«Коршун»

Дети выбирают «коришуна» и становятся вокруг него.

Дети: Вокруг коршуна хожу,

Ожерелье нижу.

По три ниточки, бисериночки.

Я связала вороток,

Вокруг шеи короток. (*Останавливаются.*)

Коршун! Коршун! Что ты тут делаешь?

Коршун: Ямочку.

Дети: На что тебе ямочка?
Коршун: Копеечку ищу.
Дети: На что тебе копеечка?
Коршун: Иголочку купить.
Дети: На что тебе иголочка?
Коршун: Мешочек сшить.
Дети: На что тебе мешочек?
Коршун: Камушки класть.
Дети: На что тебе камушки?
Коршун: Воробышков пугать!

Дети разбегаются, а «коршун» пытается поймать кого-то. Пойманный игрок становится «коршуном». Игра повторяется.

«Чижик»

Дети выбирают «чижика» и становятся вокруг него.

Дети: Чижик, чижик, чижичек,
Маленький воробышек.
Не мы ль тебя поили,
Не мы ль тебя кормили?
На ножки поставили,
Танцевать заставили!
Что за танцы, за кадриль?
Пошли русскую плясать!
Чижик, чижик, чижичек,
Маленький воробышек.

Играющие двигаются по кругу, то в одну, то в другую сторону. «Чижик» пляшет. Затем убегает. Кто первым его поймает, становится «чижиком». Игра повторяется.

Ведущий: А теперь, ребята, передохните после игры, Хочу рассказать вам еще об одной интересной старинной детской забаве. К весенним праздникам ребята делали птичек из бумаги и с ними тоже поднимались повыше: на коньки крыш, овинов и, размахивая птичками, кликали весну. Мы с вами сегодня не будем влезать на крыши, а вот сделать из бумаги птичек своими руками попробуем. В этом нам поможет мастер.

Приглашается мастер.

Мастер: Здравствуйте, ребята! Поздравляю с чудесным весенним праздником, а чтобы он вам запомнился, мы с вами сделаем чудесных птичек – сувенир своими руками.

Мастер-класс по оригами.

Ведущий: Ребята, птицы у вас получились чудесные! Давайте поблагодарим мастера за то, что научила вас делать такую красоту. Теперь самое время отгадать загадки о птицах, заодно и проверим, хорошо ли вы их знаете.

За правильные ответы дети получают печеных «жаворонков».

На одной ноге стоит
В воду пристально глядит.
Тычет клювом наугад –
Ищет в речке лягушат. (*Цапля*)
 Вертится, стрекочет
 Весь день хлопочет. (*Сорока*)
Кто без нот и без свирели
Лучше всех выводит трели,
Голосистее, нежней?
Кто же это? (*Соловей*)
 Ни ворона, ни синица.
 Как зовется эта птица?
 Примостилась на суку,
 Раздалось в лесу ку-ку! (*Кукушка*)
На шесте дворец,
Во дворце певец. (*Скворец*)
 В зимний день среди ветвей
 Стол накрыт для гостей (*Кормушка*)

Ведущий: А скажите-ка, кто открывает весну, какая птичка? Правильно, грачи. На всех проталинках появляются стаи отдыхающих после длительного перелета домой грачей. Вот потому-то раньше дети и выносили «жаворонков» на эти проталинки, в надежде, что птицы прилетят скорее. Дорогие ребята, с играми, загадками вы справились отлично! Думаю, много узнали интересного и заклички, надеюсь, запомнили.

Все участники повторяют одну из закличек, для этого их выстраивают, например, в круг в круг.

Ведущий: Остается проститься с вами до новых встреч, потому что праздник наш подошел к концу. Берегите птиц! Они на следующий год снова принесут вам на крыльях весну!

Звучит фоновая музыка, дети покидают зал.

Хоровод. История. Суть понятия

Слово хоровод имеет много значений: толпиться, шататься без толку взад и вперед; возиться с чем-то долго, нерешительно, тянуть дело; ходить гурьбой.

Хоровод – отголосок глубочайшей древности, он пришел к нам из дохристианских времен. Хоровод – это не просто танец, а, прежде всего, отражение образа жизни, верований и культуры наших предков. Исследователи отмечают связь понятия *хоровод* с именем языческого божества Хора. В давние времена он выступал символом солнечного светила. Возможно, хоровод вытекает из понятия *хорошо* т. е. *солнечно*. Часть *-вод-* - очевидно, восходит к глаголу *вести* ‘оказывать сопровождение’. «Хождение за солнцем» прочно утвердилось в славянской культуре на многие века.

Суть хоровода – групповая пляска по кругу, которая являлась в традиционной культуре древних народов символом поклонения небесному светилу. Хоровод изначально – гимн Солнцу. Впервые понятие *хоровод* упоминается в древнем сказании о Моравском царстве.

В старые времена хоровод называли в разных регионах по-разному: *харагод, курагод, карагод, коло, танок, улица* и т.п., он был известен как древний обрядовый круговой танец с элементами драматического действия.

По Далю, **хоровод** – собрание сельской молодежи на вольном воздухе для пляски с песнями. Молодежь собиралась для игрищ на опушках леса, берегах водоемов, иногда на плотках.

Давным-давно наши предки-язычники обнаружили, что если коллективно двигаться по кругу, приплясывая, прихлопывая и произнося какое-либо слово, происходит то, что современные психологи называют эмоциональным заражением: танцующих вдруг охватывает решительность и энтузиазм, после такого танца они готовы хоть к битве с врагом, хоть к схватке с хищником.

Танцы – занятие праздное, поэтому хороводы традиционно организовывали несколько раз в году: весной, когда оживала природа; в разгар лета; осенью после сбора урожая.

Весной заводили «ручеек» – символ таяния снега. В день Лады цепочкой, взявшись за руки, люди поднимались на холмы, посвящая хоровод Матушке-земле, закликая весну.

В июле славили Купалу и просили созревания плодов – вокруг огня, да с венками... В честь Берегини хоровод водили вокруг березки – символа чистоты и покровительницы семьи и домашнего очага.

С принятием христианства хороводы заводили вне поста и полевых работ. Начинали со Святой недели и заканчивали в Красную горку. Летом по праздникам, как на Троицу, затем – во второй половине августа – осенние от Успения до Покрова, где уже начинались посиделки при огне. В разное время года на праздниках танец выполнял разную функцию.

По традиции молодые девушки, выйдя на улицу, начинали «играть песни» или заводили прибаутки, встретившись на ярмарочной площади. В

центре, как правило, оказывалась хороводница – самая заводная женщина в округе. Она заводила песни, придумывала новые танцевальные картины. Хоровод позволял выделить талантливых, голосистых певцов и тех, кто обладал хореографическим талантом. Хоровод – творчество в чистом виде, поэтому каждая деревня имела своего «заводилу». Хороводничество было своего рода профессией. Мастерство ведения хоровода передавалось из поколения в поколение.

Отмечают основные виды хороводов.

Орнаментальные хороводы (в некоторых областях их называли фигурными, узорными, кружевными и т.п.), в которых особое внимание уделялось рисунку, отличались четкостью композиционных перестроений: из круга рисовались восьмерки, змейки, колонны и т. д. Основной акцент делался на создании наиболее оригинальных, запутанных фигур, которые отличались строгой последовательностью действий, ограниченным количеством фигур. Своим рисунком они могли раскрывать содержание песни.

Игровые хороводы являются наиболее древней разновидностью хороводов. Для них характерны воплощение сюжетной линии песни с помощью жестов, мимики и пляски, т. е. воплощение песенной истории в жизнь. В игровых плясках участвовали люди, переодетые в костюмы зверей, птиц, мифических существ. Участники старались подражать их повадкам. В действия хоровода также органично включаются предметы: платочек, лента, венок. Они не были случайными, а служили символами: венок – брачный союз, платочек – подушка, перина и т. д. В таких хороводах в центре выделялся один исполнитель, но могло быть два или несколько.

Игры-хороводы способствуют развитию координации, элементов соревнования, быстроты, выносливости, появляется возможность осознания самого себя, своего «я», а также потребность регулировать взаимоотношения со сверстниками и т. д.

Детские хороводы связаны с хореографией, песней и музыкой, а также точными науками. Во время танца участники перестраивались в круги, колонны, спирали, линии. Подобные танцы знакомят детей со всевозможными геометрическими фигурами.

Важные условия для проведения хоровода

- 1) Четкий ритм.
- 2) Продолжительность.
- 3) Соблюдение дистанции участниками.

«**Связующее звено**» в хороводе может быть разным: участники могут держаться за руку, за мизинец, за платок или пояс, за венок и так далее.

Для этикета молодежных развлечений, как и крестьянской этики в целом, характерна была четкая связь с определенными датами и сроками церковного календаря. То, что считалось нормой поведения в определенные дни и периоды, считалось неуместным в другое время.

Хороводный возраст в некоторых регионах начинался с 12 лет, а где-то и позже.

Характер участия в хороводе был различным. Подростки (мальчики и девочки) допускались лишь в хоровод; но рано вечером они должны были уходить домой, участвовать не во всех увеселениях молодежи. Часто они оставались только зрителями. В некоторых деревнях для подростков существовали отдельные гулянья.

Если семья большая, в хоровод сначала отправляли девиц постарше, потому что старшей сестре отдавалось преимущество в выборе жениха и выходе замуж. Ей полагались лучшие наряды, например, днем в хоровод старшая сестра ходила в праздничной, а младшая – в будничной одежде и т. д. В хороводе парни приглядывали себе невест: хороша ли, плывет ли павой, поет ли голосисто и т. п., ведь хороводная игра – символ сватовства.

Если в хоровод приходили парни из других селений, то они допускались только после того, как дали местным парням выкуп. Не требовали выкупа в тех случаях, если парень приезжал к родственникам и на храмовые праздники.

Крестьяне старшего поколения присутствовали в хороводе в качестве зрителей.

Как начинался хоровод

Начинался хоровод часто так: две-три молодушки и столько же девушек-невест, живущих по соседству, становились посреди улицы и начинали «играть песни». К ним постепенно присоединялись другие молодые женщины и девушки, затем постепенно подходили молодые мужчины и парни. Последние нередко приходили с гармониками, бубнами, балалайками.

Хоровод мог начинаться и иначе: в праздничные дни в центре села, где была ярмарка, несколько девушек сначала потихоньку пели «прибаутки», сидя рядом на бревнышке; подходили парни и начинали слегка подыгрывать или подпевать. Потом все вставали и, взявшись за руки, вставали в круг. Тогда уже громко запевала одна из участниц, а в середину круга выходил парень с платком в руках. Начиналась хороводная песня, которая сопровождалась пантомимой внутри круга.

Рисунки хоровода

Исторически сложились базовые рисунки хороводов, на которых строится танец.

Круг – число участников в таком построении не ограничено. Движение происходит по или против часовой стрелки простым шагом (или притопывая), приставным, переменным.

Два смежных круга – кольца расположены на незначительном расстоянии друг от друга. Каждый круг может двигаться как по часовой стрелке, так и в обратную сторону.

Круг в круге – образуется большое кольцо, а внутри – поменьше.

Корзинка – формация не отличается от предыдущего варианта, однако в определенный момент участники поднимают руки и круги соединяются.

Восьмерка – отдельные круги двигаются в противоположных направлениях. Затем в определенный момент они разрывают сцепку. Участники одной формации, проходя через другую, образуют восьмерку, которая напоминает символ бесконечности.

Особенно интересны традиции хоровода Севера Руси. Там он отличается от среднерусского. Например, в с. Усть-Цильма республики Коми во время Красных горok и в наши дни водят хороводы проводятся в старых традициях.

По церковному календарю Красная Горка начиналась с Николы Вешнего (22 мая), продолжалась в Троицу; если позволяла погода, захватывала Иванов день (7 июля) и заканчивалась в день первоверховных апостолов Петра и Павла (12 июля).

Горочное «хождение под песню» исполняется мужчинами и женщинами всех возрастов в традиционных костюмах несколько раз в день, а в полном виде – вечером, завершая собой празднество.

В танец заложено 17 различных фольклорных сюжетов. Во время него обязательно используются 7 символических фигур. Первая фигура – «столбы». В ней участвовали только женщины. Это неподвижный квадрат, танцовщицы с конца которого по трое выходят чуть в сторону и, обойдя остальных, встают в начале. Движение продолжается до тех пор, пока так не пройдут все. Действо символизирует продолжение рода.

«Столбы» переходят в «вожжу». Участники движутся волнистой линией – змейкой – с постепенно уменьшающейся амплитудой, проходя под аркой, образованной руками первой пары. Затем наступает очередь «плетня». Участники движутся по раскручивающейся из центра спирали. Затем колонна водящих делает петлю в виде круга. Следующая фигура – «сторона на сторону» – мужчины и женщины разделяются на две шеренги, которые то расходятся в разные стороны, то вновь сближаются. При этом девушки роняют платки или венки на землю, а юноши поднимают их и возвращают хозяйкам.

Игры словом

Аукцион «Вспомни пословицу». На листе написано по два слова из известных пословиц: «Дело – смело; время – потеха; шило – мешок; лес – дрова; труд – пруд; гоп – перепрыгнешь; болит – говорит; журавль – синица; гора – человек; коса – камень; телега – сани; перо – топор; брод – вода; свет – тьма; слово – воробей». Нужно вспомнить пословицы, в которых бы встречались указанные слова.

Игра «Что ты делаешь?». Дети рассаживаются по кругу. Ведущий игры обходит весь круг и каждому из ребят дает «работу»: одному – дрова пилить, другому – тесто месить, третьему – носки вязать. Все играющие движениями старательно показывают порученное им «дело». Через минуту ведущий выходит из круга, отворачивается, будто его не интересует, как без него идет «работа». В это время один из ребят предлагает всем отдохнуть (например – «поиграть» на балалайке. Ребята бросают «работу» и занимаются музыкой, делая вид, что играют на балалайках. Вдруг в середину «оркестра» вбегает ведущий, обращается к одному из «музыкантов» и спрашивает: «Ты что делаешь?». Спрошенный не теряется, он сей час же начинает делать «работу», которую ему поручил ведущий. Ведущий опять уходит из круга. В его отсутствие кто-то предлагает «поудить рыбу», и все ребята сразу превращаются в «рыболовов». Неожиданно возвращается ведущий и спрашивает одного из игроков: «Ты что делаешь?», если тот позабыл, что надо сейчас делать, и говорит: «Рыбу ужу», он должен обежать три круга по игровой площадке.

Игра «Подскоки». Для проведения этой игры рисуется круг. Водящий игры стоит в кругу, остальные игроки находятся за пределами круга, они то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Водящий может ловить только тех, кто в кругу, коснувшись их рукой. Тот к кому водящий прикоснулся рукой, занимает его место в кругу. Игра повторяется сколько угодно раз.

Игра «Канатоходцы». Для проведения игры необходимы канат и платочек. На землю кладется канат, в конце – ставится приз. Одному из участников завязывают платочком глаза, он должен дойти по канату до приза, ни разу не оступившись.

Игра «Скакуны и наездники». Для проведения игры необходима веревочная «упряжка». Участники разбиваются на пары. Ведущий выбирает 2 пары (2 мальчика и 2 девочки). Мальчики – «скакуны», девочки – «наездницы». На мальчика надевается веревочная «упряжка», девочка держится за ее концы. На некотором расстоянии устанавливаются финишные фишки. Задача участников – трижды парами («скакун» и «наездница») добежать до фишки и вернуться назад. Пара, прибежавшая первой, еще не считается победившей. Ведущий предлагает парам по очереди изобразить конское ржание. Победит пара, у которой это получится лучше и достоверней.

Игра «Иди на колокольчик». Для проведения игры необходимы два колпака и колокольчик. Ведущий для игры ставит детей в круг. Затем приглашает на середину круга двух игроков. Одному из них дают в руки

колокольчик, затем обоим закрывают колпаками глаза. Их разводят в разные стороны. Тот, у кого колокольчик, ходит по кругу и периодически звонит. Второй игрок должен его поймать.

«Игротанец – лучший танец». Эта игра может проводиться на Празднике народного единства, предварительно детей приглашают стать в круг, в записи звучат мелодии народных танцев.

Вот теперь – настоящий хоровод!
Пляшут пожарные, пляшет милиция,
Пляшут фотографы и проводницы.
В будничный день и в Новый год
Барыню пляшет веселый народ!

Звучит «Барыня». Участники повторяют движения за ведущим.

Ручки-окошечки мы открываем
И своевременно их закрываем,
Ноги вприсядку сами идут,
Руки, естественно, не отстают.
И иностранные танцы мы пляшем

Звучит «Краковяк».

Руки согнули, локтями машем
Ну, а ногами вот этак и так.
Вместе танцуем лихой краковяк.
Пляшем лезгинку мы как грузины,

Звучит «Лезгинка».

Как дагестанцы и осетины.
Дружно направо все повернем
И друг за другом по кругу пойдем.
Стойте, ребята, как не крутись,
Нам без цыганочки не обойтись.
Юбками машем, плечами трясем,
И по коленям ладошками бьем.

Звучит «Цыганочка».

Дружно опять мы по кругу пойдем,
Танец сиртаки сейчас заведем.

Звучит «Сиртаки».

Аплодисменты друг другу, ребята!

А может быть танцев вам маловато?
Спляшем «Калинку» мы в заключение
Себе и гостям всем на удивленье!

Звучит «Калинка».

Традиционные игры

Игра «Бабкины панталоны». Игроки выбирают водящего. Водящий по очереди задает игрокам вопросы, пытается их рассмешить. На все вопросы они должны отвечать: «Бабкины панталоны». Если игрок рассмеялся, он выбывает из игры.

Игра «Волк и овцы». Для проведения игры нужны мелки. Игроки выбирают ведущего – «волка», все остальные – «овцы». Каждая «овечка» мелом рисует себе «избушку» – круг на земле. Волк не имеет права ступить на эту территорию. Игра начинается словами «волка»: «Овцы, овцы, выходите гулять!»

Игра «Гусеница». Для проведения игры участники выбирают ведущего. Все выстраиваются друг за другом в колонну. Возглавляет колонну ведущий. Он начинает делать разные движения, которые все участники должны повторять. При этом вся колонна не стоит на месте, а движется за ведущим.

Старинная забава «Ор!». Водящий делит всех присутствующих на две группы (команды) и объясняет условия шуточного соревнования: главное условие – какая группа (команда) будет по сигналу водящего громче кричать.

По сигналу водящего «Ор» начинается и прекращается. Попытку можно повторить в зависимости от состояния и настроения участников.

Игровой хоровод «Бобер и охотники». Для проведения игры на земле (площадке) рисуется круг, через который проводят две извилистые линии. Дети становятся в круг. Из участников игры выбирается «бобер» и два «охотника». Дети поют хороводную песню.

На реке, на речке, на реке на быстрой,
На реке на быстрой купался бобер.
Купался бобер, купался серой.
Не выкупался, лишь вымарался.
На берег взошел, отряхивался,
На горку взошел, обсушивался.
Охотники рыщут, охотники свищут.
Сера бобра ищут, хотят изловить.
Кунью шубу сшить, бобром опушить,
Бобром опушить, малу снарядить.

По окончании песни «бобер» бежит по извилистым линиям, наблюдая все изгибы, «охотники» догоняют, на сходя с той же линии.

Игра «Концерт зверей». Главным элементом данной игры является упражнение голосовых связок. Место проведения – площадка во дворе или игровая комната. Количество участников не должно быть большим. Дети (или водящий) выбирают из своей среды «дирижера», распределяющего роли между играющими. Тот каждому на ухо говорит, какому животному (птице) ему следует подражать.

После этого водящий («дирижер») становится в центр и подает сигнал к началу оригинального концерта. Участники вступают одновременно, каждый со своей «партией», как настоящий хор или оркестр. Поощряются участники, которые наиболее точно и оригинально исполнили свои «партии».

Использованные источники

1. Блинова, Г. П. Истоки русских праздников и обрядов. – М. : Вузовская книга, 2008.
2. Времена года. Православный народный календарь / Сост. Соколовский, В. – Пермь : Урал-пресс, 1991.
3. Детство и народная культура Слобожанщины. Материалы фольклорно-этнографических экспедиций 1992–2000 годов. – Х., 2000.
4. Круглый год. Русский земледельческий календарь / Сост. Некрылова, А. Ф. – М. : Правда. – 1989.
5. Обрядовая культура моего села. Сценарии театрализованного представления, народных праздников и старинных обрядов в современном исполнении / Мальцева, И. и др. – М., 2016.
6. Панфилов, В. В. Волшебство дворовых игр. Сценарий. Сценарии и репертуар, вып. 1. – М., 2016.
7. Панфилов, В. В. Встреча времени и пространства. Наблюдения и мысли после фестиваля «Авсень – 2015». Сценарии и репертуар, вып. 18. – М., 2015.
8. Петров, В. М., Гришина, Г. Н., Короткова, Л. Д. Весенние праздники, игры и забавы для детей. – М. : Сфера, 2000.
9. Позняков, С. Ю. Подарим детям веселый утренник. Сценарии и репертуар, вып. 19. – М. : Фест, 2014.
10. Синицына, Е. И. Игры для праздников. – М. : Лист, 1999.
11. Старины обычай древний. Сценарии праздников, посиделок, массового гулянья, театрализованного представления по русскому народному и православному календарю. Сценарии и репертуар, вып. 13. – М., 2014.
12. Традиционная народная культура: современное состояние, проблемы, перспективы. Материалы II межрегиональной научно-практической конференции, г. Суджа, 3–4 декабря 2008 г. – К., 2009.
13. Эльконин, Д. Б. Психология игры. – М. : Владос, 1999.
14. Юла. Украинские детские и молодежные игры и развлечения. / Сост. Семеренский, В., Черемский, П. – Х., 1999.