



Исследовательская работа
по теме:
Забывтые игры моих
родителей

Выполнил: Журавлёв Александр
ученик 4 класса

МКОУ Верх – Красноярской СОШ
Руководитель: Брацук И.Н.

Актуальность:

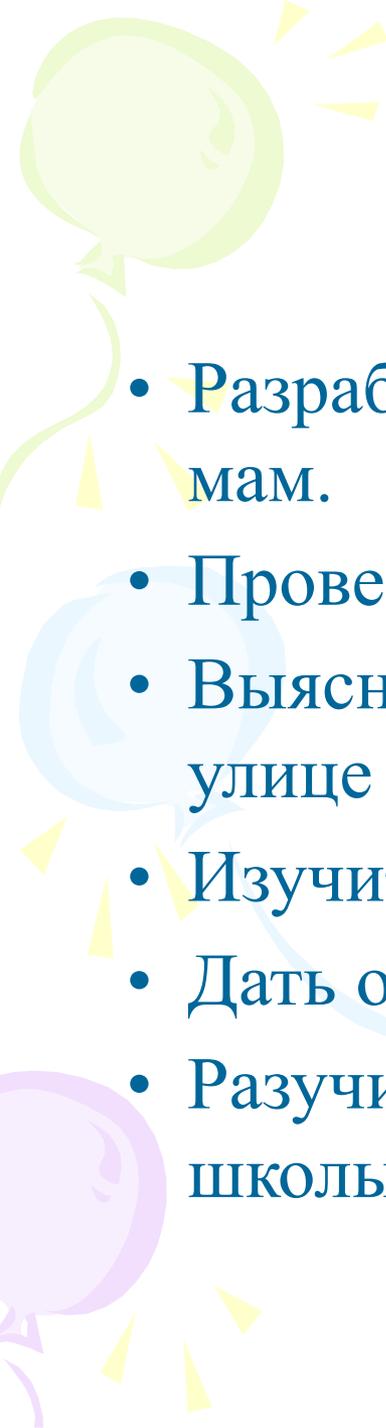
- Современные дети всё меньше времени проводят с друзьями, играя в различные игры, а всё больше времени проводят у телевизора и компьютера.





Цели исследования:

- Узнать, в какие игры играли наши родители раньше, когда не было компьютеров.
- Узнать о популярных старинных играх, в которые играли родители, дедушки и бабушки, когда они были школьниками.



Задачи исследования:

- Разработать вопросы для анкетирования пап и мам.
- Провести анкетирование родителей.
- Выяснить, в какие игры играли мамы и папы на улице и в помещении.
- Изучить литературу по данной теме.
- Дать описание некоторым играм.
- Разучить с друзьями и учениками начальной школы новые игры.

**«ИГРА – забава, установленная по
правилам»**

(Толковый словарь – В.И.Даль)

**В старые времена на Руси существовало
около трех тысяч игр!**



Предпочтения сверстников:

Девочки

- Салон красоты
- Модницы
- Тетрис



- ## Мальчики
- Майн Крафт
 - Сталкер
 - Звёздные войны



Предпочтения родителей – старинные игры:

Зимние забавы: катались на санках, лыжах.
Строили крепости из снега.



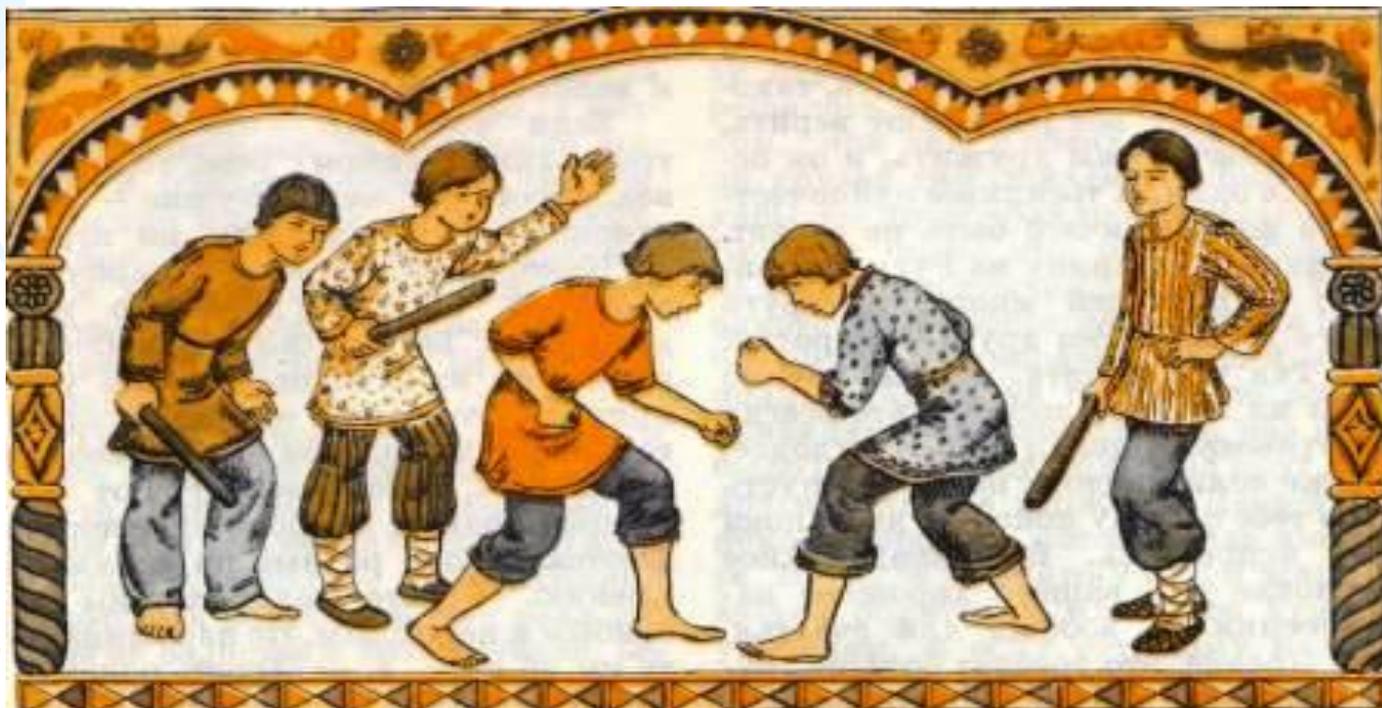
**По весне ставили запруды,
пускали кораблики**



Летом и осенью играли в прятки, фанты, гуси – лебеди, лапту, жмурки ...



Описание некоторых
понравившихся мне игр,
которые были любимыми у
наших родителей.



Жмурки

«Жмурки» — старинная игра, которая проводится у всех народов. Она имеет много разновидностей. В нее играют дети всех возрастов. Количество участников обычно от 4 до 25 человек. Во всех разновидностях суть одна: водящий с закрытыми глазами — «жмурка» — должен ловить других игроков и угадывать, кого поймал.

Все играющие двигаются по кругу в какую-либо сторону до тех пор, пока водящий не даст команду «Стой!». Тогда все останавливаются, а водящий протягивает вперед руку. За нее должен взяться тот из играющих, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос, т. е. что-нибудь произнести. Игрок называет имя водящего или издает любой звук, изменив голос. Если водящий угадает, кто подал голос, он меняется с ним местом и ролью. Если не угадает, то продолжает водить.

Разновидность «Яша и Маша». Играющие, держась за руки, образуют круг. Двое выбранных (по жребию) становятся в середину круга. Один из них — «Яша», другая — «Маша».

Им завязывают глаза и они поворачиваются вокруг себя несколько раз. Затем «Яша» начинает искать «Машу». С этой целью он спрашивает: «Маша, где ты?» «Маша», бегая по кругу, отвечает: «Я здесь!» (или звонит в колокольчик) — и быстро убегает с этого места, чтобы не попасться. Если «Яша» поймает (осалит) «Машу», они меняются ролями или выбираются новые водящие.



Пятнашки

Число участников до 10 человек разбегаются по площадке, а водящий догоняет их, чтобы запятнать (осалить) в пределах обусловленных границ. Осаленный становится водящим.

В игру можно внести дополнительные правила. Вот некоторые из них.

Все играющие, кроме пятнашки, имеют за поясом по ленточке.

Пятнашка, догоняя убегающего, выдергивает у него ленту, тогда убежавший поднимает руку и говорит: «Я - Пятнашка!»

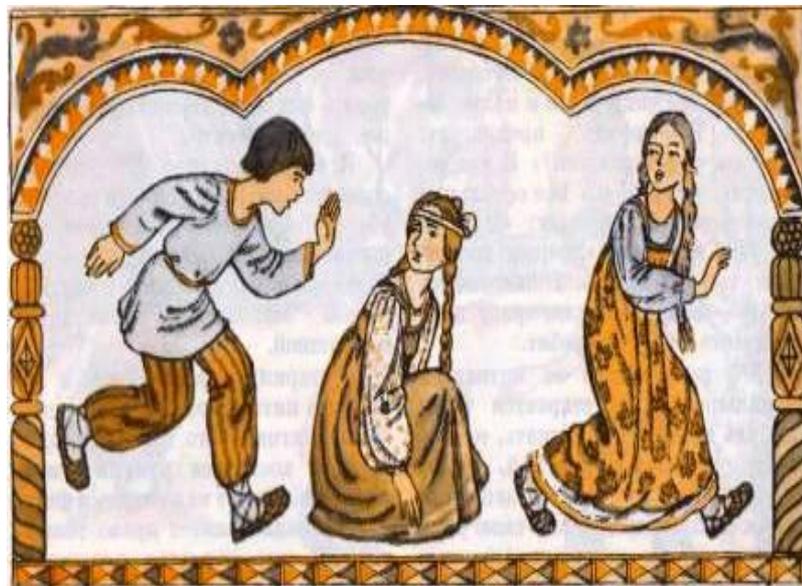
Играющий может спастись от пятнашки, если возьмется за руки с другим товарищем, встанет на одну ногу, примет позу «ласточки» и т.д.

Если Пятнашка гонится за кем-либо, а ему пересек путь другой игрок, то он обязан погнаться за тем, кто преградил ему путь.

Водящий, преследуя убегающих, должен держаться одной рукой за то место своего тела, по которому он был осален.

Играющие продвигаются по площадке, прыгая через скакалку. Пятнашка догоняет их, прыгая на одной ноге.

На площадке очерчивают 1-2 круга диаметром 2 шага – «дома», где убегающие могут спастись от преследования. Однако больше 5 секунд в таком домике находится нельзя.



Прятки

Играют 3-10 человек. Выбранный водящий становится в условленном месте с закрытыми глазами, прислонившись к дереву или другому предмету. Это место называют "коном". Водящий громко считает до 20-30 (по уговору) или произносит считалку. Тем временем остальные прячутся в разных местах.

Закончив счет, водящий открывает глаза и начинает искать ребят. Увидев кого-либо, называет его по имени и бежит на кон. Найденный бежит туда же, стараясь обогнать водящего и дотронуться до предмета, у которого тот стоял. Если он сделает это раньше водящего, то не считается пойманным и остается у кона, пока водящий ищет других. Когда все найдены, водящим становится первый игрок, не сумевший прибежать на кон раньше водящего.

Иногда на кону кладут палочку. Тогда каждый прибежавший раньше на кон должен постучать палочкой о предмет и сказать: "Палочка-выручалочка, выручи меня!" После этих слов он считается вырученным.

Спрятавшиеся могут не дожидаться, когда их найдет водящий, и в удобный момент бежать на кон. Поэтому водящему надо следить и за этим.

Можно условиться и о таком правиле: если последнему игроку удастся прибежать на кон раньше водящего, он кричит, ударяя палочкой: "Палочка-выручалочка, выручи нас всех!" После этих слов все считаются вырученными и снова водит прежний игрок.



Пустое место

Это игра с бегом по виражу, играющие образуют круг. Выбирается водящий, который бежит по кругу (с внешней стороны), дотрагивается до одного из игроков, после чего бежит в обратную сторону. Вызванный на соревнование устремляется в противоположную сторону. Встретившись, играющие приветствуют друг друга, пожимая руки. Продолжая бег, они стремятся занять свободное в круге место. Кто прибежит вторым, продолжает водить.

В итоге побеждает игрок, который после 5 – 8 мин игры не побывает в роли водящего, то есть занимает место первым. Можно разделить игроков на два круга (например, мальчики и девочки) и проводить в них игру самостоятельно.



КОШКИ И МЫШКИ

Эта старинная русская игра была настолько известной, что даже название ее вошло в поговорку «Играть в кошки-мышки», что значит: хитрить друг с другом, притворно поддаваться, лукавить.

Когда соберется человек десять мальчиков и девочек, уже можно начинать игру в кошки-мышки.

Перво-наперво выберем главных героев нашей игры — кошку и мышку. Для этого посчитаемся. Когда останутся двое последних, они считаются между собой, и тот, кто выйдет, будет мышкой, а кто останется — кошкой.

Все вышедшие ранее игроки становятся в кружок, на расстоянии примерно шага друг от друга, и берутся за руки, образуя между собою ворота. Обычно эти ворота закрыты, то есть руки игроков опущены. Мышка залезает внутрь круга, а кошка остается снаружи.

Теперь кошка должна поймать мышку. Но прежде, чем поймать, ей надо каким-то образом проникнуть в круг. А это совсем непросто, потому, что задача игроков, образующих круг, в том и состоит, чтобы оберегать мышку от кошки.

Поэтому кошка и ходит, жалобно мяукая, вокруг круга, выискивая, где бы ей проскочить внутрь. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подныривать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них. Когда кошка попадает внутрь круга, она бросается к мышке, но... ее уже и след простыл! Игроки, в том месте, где только что была мышка, успели отворить ей ворота, то есть подняли руки, выпустили мышку наружу и тут же опять опустили руки. Ворота перед кошкой закрылись.



КОШКИ И МЫШКИ

Теперь кошке надо ловить мышку снаружи, то есть опять преодолеть дружную цепь игроков. А когда кошка выскочит из круга, ближайшие к мышке игроки вновь поднимают руки, пропуская ее внутрь.

Казалось бы, при таких удобных для мышки правилах эта беготня может продолжаться до бесконечности, и кошке мышку поймать никак невозможно. Но в игре это случается очень редко, и, в конце концов, кошка все-таки настигает мышку.

Как это ей удастся? Так же, как и настоящей кошке, для этого нужны хитрость, ловкость и быстрота. Ну, например, как лучше преодолеть цепь игроков?

Во-первых, старайтесь прорывать цепь неожиданно, чтобы игроки и не подозревали, что вы собираетесь именно здесь прорваться. Тогда они не будут особенно крепко держаться за руки.

Во-вторых, можно применить такую уловку: быстро нагнитесь, делая вид, что вы здесь хотите поднырнуть под руки, а когда игроки опустят руки или даже присядут — мгновенно перепрыгивайте через опущенные руки. Можно несколько раз резко нагибаться и выпрямляться, заставляя игроков то опускать, то поднимать руки, пока они вконец не запутаются. И в какой-то раз, только обозначив движение вверх (при этом они тотчас же поднимут руки), проскакивайте под руками. Иногда, заметив широкий просвет между игроками (а значит, руки у них натянуты довольно высоко), можно на бегу, с ходу, «рыбкой» нырнуть внутрь круга. При этом кошке надо помнить, что если в каком-то месте ей с первой попытки не удалось силой прорваться через круг, то она обязана отойти и попытаться счастья в другом месте. Если и там не удалось, идите дальше. Кошке лучше всего не возвращаться к месту неудачи, а искать более слабые места.

Каравай

Играть в каравай можно ребятам разного возраста и даже взрослым вместе с малышами. Сначала кого-нибудь ставят посередине, причем обычно начинают с самого маленького, а еще лучше — у кого сегодня день рождения. Все остальные становятся вокруг и берутся за руки. Потом идут хороводом по кругу и запевают: «Как на Сашины именины испекли мы каравай...» (называть надо имя того, кто стоит посередине). После этого останавливаются и поют: «Вот такой вышины!» На слове «такой» все, продолжая держаться за руки, поднимают их как можно выше и даже привстают на цыпочки. Потом поют: «Вот такой нижины!» — опускают руки и приседают на корточки. Затем все встают и опять поют: «Вот такой ширины!», расширяя круг как можно больше, но не расцепляя рук. Потом со словами: «Вот такой ужины!» — все опускают руки и идут к Саше до тех пор, пока совсем не стиснется круг. Ну а напоследок, опять расширяя до первоначальной ширины круг, надо спеть: «Каравай, каравай, кого любишь — выбирай!»

Саша подходит к тому, кого он любит, поклонившись, берет за руку и выводит на середину. А сам занимает его место в круге. Хоровод вместе с Сашей начинает снова петь песенку и ходить вокруг Кати, Так может повторяться много раз.

Правило здесь только одно. Катя должна выбрать кого-нибудь другого. И вообще выбирать одного больше двух раз за всю игру не следует. А заканчивается игра после того, как все ребята побывают «именинниками». Водить каравай лучше всего на улице, причем даже в холодную погоду, так как бегать и скакать не надо и пальтишки нам не помешают.



Третий лишний

Все играющие становятся по два, в затылок друг другу, по кругу, лицом к центру. За кругом двое водящих: один — убегает, другой — догоняет. Убегающий, спасаясь от преследования, становится впереди какой-либо пары. Игрок, стоящий в паре сзади, убегает, и догоняющий устремляется уже за ним. Если водящий осалил убежавшего, то убежавший будет водящим.



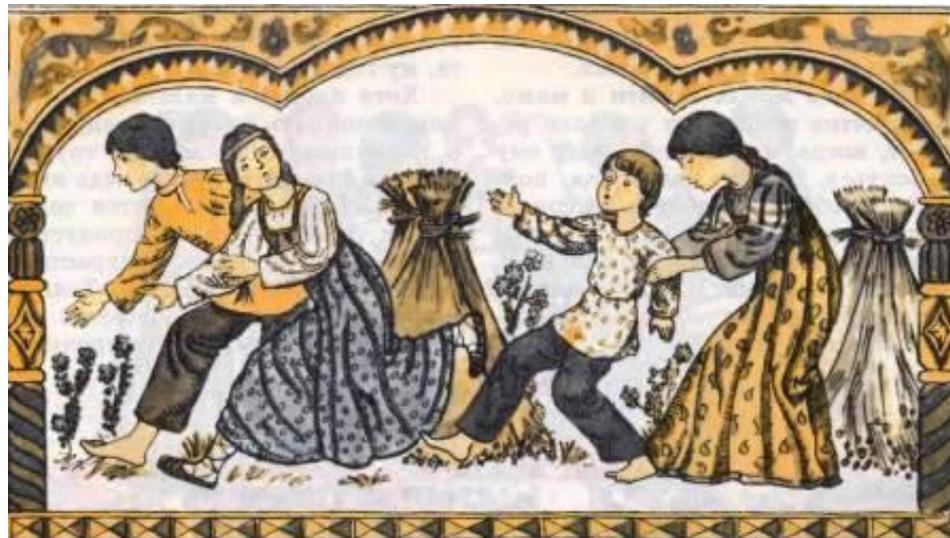
Волки и овцы

Самое подходящее место для игры — полянка с кустами или опушка леса, чтобы волк мог отойти от овец и незаметно спрятаться в кустах или за деревом.

В начале игры волк определяется при помощи считалки. А все, кто вышли раньше его, называются овцами.

Овцы отворачиваются, а волк уходит прятаться. Как только волк спрячется, он должен крикнуть: «Пора!» После этого овцы осторожно идут его искать. Та овца, которая первой заметит волка, кричит в страхе: «Волк!», и все овцы бросаются врассыпную, подальше от волка. Ну, а волку надо поймать какую-нибудь зазевавшуюся овцу. Если это ему удастся, пойманная овца становится волком, а волк превращается в овцу, и игра начинается сначала. А если волк бегал, бегал, да так никого и не поймал, придется ему опять идти прятаться и пытаться поймать овцу.

Иногда в игре может случиться, что волку все время не везет и никак ему не удастся никого поймать. Тогда после двух неудач волк считается проигравшим и его надо сменить — снова посчитаться и выбрать нового волка. И вообще старайтесь, чтобы все играющие побывали «в волчьей шкуре».



Змейка

Все становятся друг за другом, и каждый дает одну руку, например правую, переднему, а левую заднему игроку. Но встать надо одинаково, так, чтобы все были лицом в одну сторону. Образуется длинная вереница ребят. Впереди, в голову змейки, становится кто захочет, но он должен быть из тех, кто посильнее, так как ему придется тащить за собою всю змейку. Держаться за руки надо покрепче. Вожак спрашивает: «Готовы?» — «Готовы!» — отвечают ему. «Ну, держитесь!» — говорит вождь и начинает бежать вперед, сначала тихо, а потом все быстрее, увлекаемая за собой змейка. На бегу он заворачивает то в одну, то в другую сторону, то бежит зигзагом, в общем, крутит змейку как хочет. Может даже бежать по кругу или резко поворачивать назад. А если вождь крикнет последнему, чтобы тот остановился, а сам подбежит к нему и пойдет от него расширяющимися кругами, то вся змейка завьется клубком, а когда движение дойдет до последнего и он потянется за змейкой — она сама собою раскрутится.

Продельвая всякие замысловатые фигуры и переплетения со змейкой, вождь должен не забывать о том, что в конце концов ему ее и придется расплести. Если он так запутает змейку, что не сможет ее расплести, ему придется уступить место другому игроку, и игра начинается сначала. В этом случае вождя в наказание ставят в самый конец змейки. А если вождь просто устанет и сам остановит змейку, его тоже надо сменить.



Змейка

Часто бывает, что кто-нибудь в змейке упадет на крутом повороте, но не расцепится. Тот, кто бежал перед ним, должен сразу отпустить руку, чтобы упавший не тащился по земле. Разумеется, упавший выбывает из игры. Чтобы такого не случилось, игроки должны быть порезвее и не отставать от вожака. Вожак ведь не паровоз, ему всех тащить трудно. Да и не так велик риск оторваться, если вы не слишком натягиваете руку игрока, бегущего перед вами.

Когда вожак устанет и почувствует, что в змейке остались крепкие игроки и расцепить их ему не удастся, он останавливается и заканчивает игру. А новым вожаком становится кто-нибудь из оставшихся в змейке игроков. К нему прицепляются все остальные, и игра начинается снова.

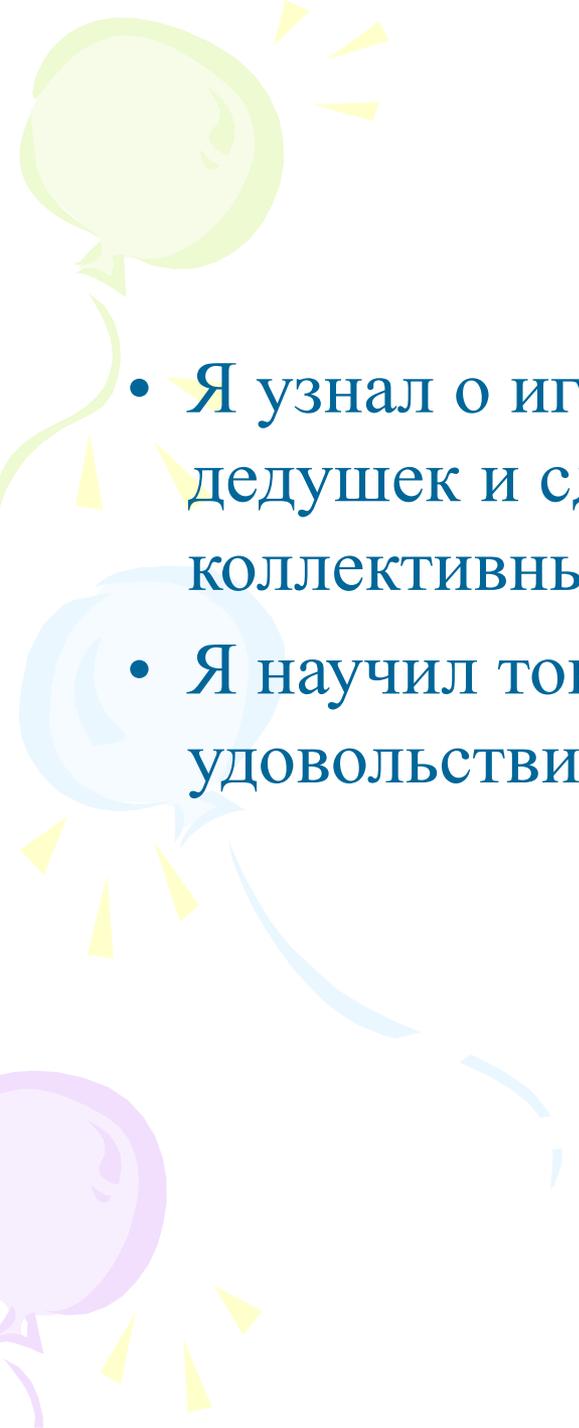
Цель других игроков прямо противоположна цели вожака и состоит в том, чтобы удержаться в змейке до конца игры.

Самое безопасное место змейки — это в ее голове, поближе к вожаку, потому что отрывается обычно хвост. Но если в конце змейки стоит сильный игрок, который крепко держится, то он может и не оторваться. Тогда змейка будет разрываться в других местах, игроки будут выбывать из игры, а последний будет все приближаться к вожаку и сможет даже доиграть до конца.

И последнее замечание. Когда желающих побегать и повеселиться наберется слишком много, ну, например, больше двадцати человек, то вожаку придется чересчур долго водить, чтобы укоротить змейку хотя бы наполовину. Ведь для этого ему надо не меньше десяти раз ухитриться разорвать змейку. Тут никаких сил не хватит!

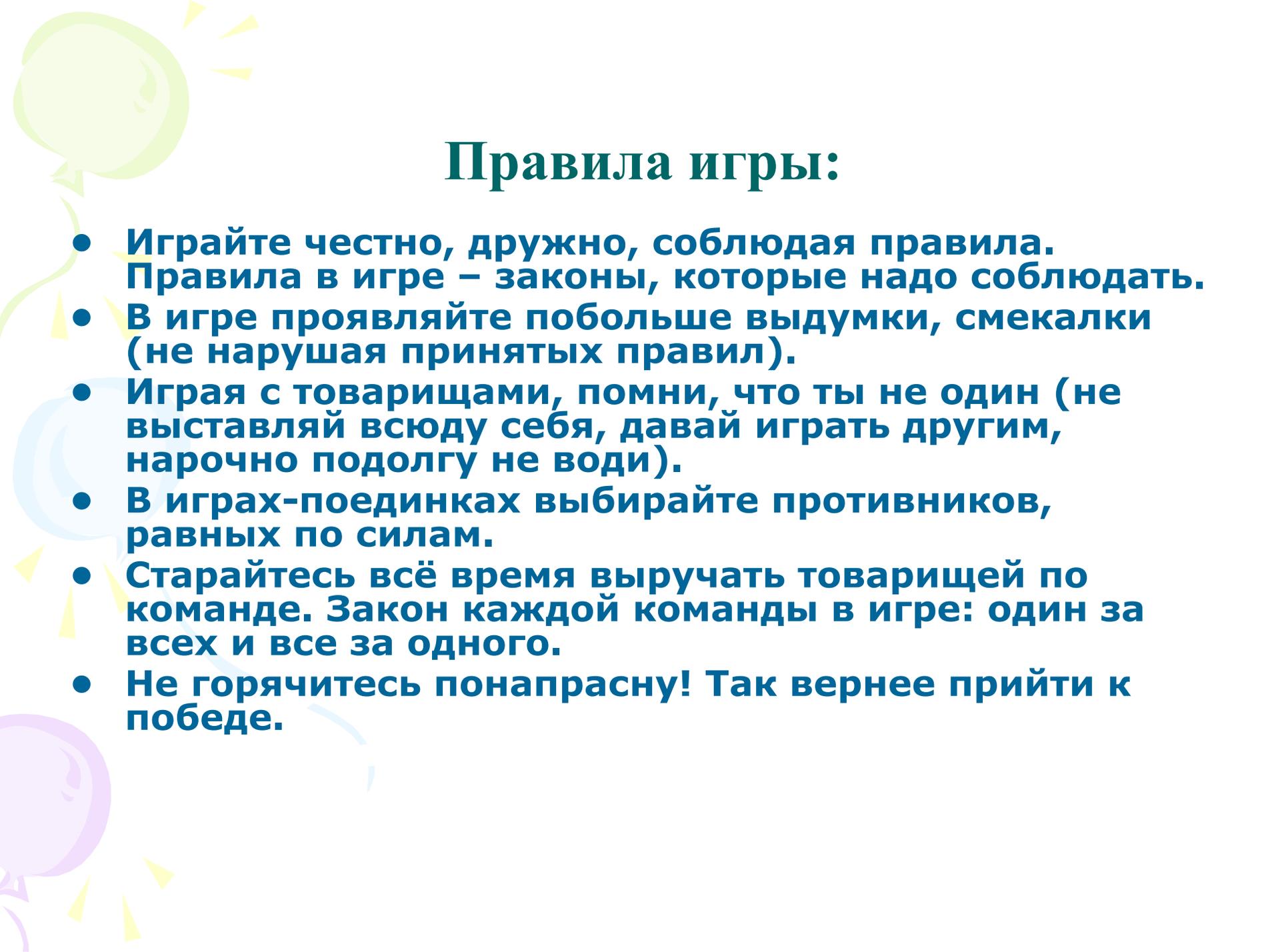
В этом случае советую заранее обговорить условие, что из игры каждый раз выбывает весь оторвавшийся хвост. Это бывает еще веселее.

Кстати говоря, в прошлом веке на Севере России эта игра называлась по – другому: «Растеряхи». Не правда ли, очень меткое название?



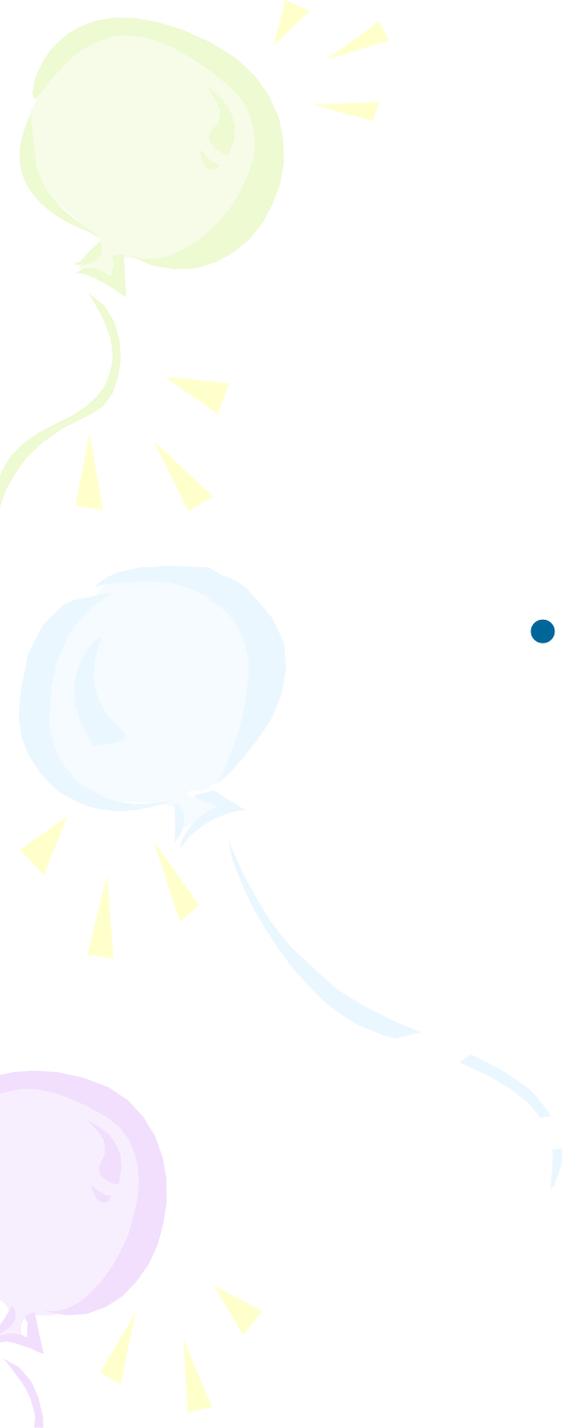
Вывод:

- Я узнал о играх наших родителей, бабушек, дедушек и сделал вывод, что подвижные и коллективные игры полезны.
- Я научил товарищей новой игре и теперь мы с удовольствием играем в игру «Жмурки»



Правила игры:

- **Играйте честно, дружно, соблюдая правила. Правила в игре – законы, которые надо соблюдать.**
- **В игре проявляйте побольше выдумки, смекалки (не нарушая принятых правил).**
- **Играя с товарищами, помни, что ты не один (не выставляй всюду себя, давай играть другим, нарочно подолгу не води).**
- **В играх-поединках выбирайте противников, равных по силам.**
- **Старайтесь всё время выручать товарищей по команде. Закон каждой команды в игре: один за всех и все за одного.**
- **Не горячитесь понапрасну! Так вернее прийти к победе.**



- **Спасибо за внимание**