

Игры древних славян

Морозова Елена Владимировна.



Народная игра – это игра, широко распространенная в национальном сообществе в конкретный исторический период, отражающая особенности этого сообщества.

Народные игры отражают культуру и менталитет нации, поэтому претерпевают существенные изменения под влиянием экономических, социальных, политических, и прочих процессов.

Игра – деятельность непродуктивная, ее мотивация заключается в самом игровом процессе. Но как бы игровой процесс не строился, и насколько бы сложны или просты ни были правила игры, она остается не только развлечением или физической тренировкой, но и средством психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

Без игры не мыслимо формирование человека, как полноценной личности. И культура славян – один из лучших тому примеров, т.к. является одной из богатейших в мире по количеству и разнообразию народных игр.

Славянские народные игры

Славянские народные игры – самодостаточные произведения народного творчества, созданные и отточенные десятками поколений наших предков, и вобравшие в себя опыт народа.
На Руси умели и работать и весело отдыхать.



Вряд ли когда-нибудь мы всерьез задумывались, кто и когда слепил первый снежок, кто выдумал кататься на санках с горки; или сколько лет “казакам-разбойникам”.

Эти игры живут с каждым с самого детства и воспринимаются всеми как нечто само собой разумеющееся. А ведь практически все активные детские игры имеют свою историю, которая тесно

Переплетается с историей нашей страны, просто мы не обращаем на это внимания.

Если повнимательнее проследить за возникновением, историей и развитием народных игр, то можно заметить, что сами игры возникали не на пустом месте, а прообразом для них служили реальные события как бытовые, так и культурно-исторические.



Типы народных игр

- ◆ Игры, отражающие отношения человека и Природы
 - ◆ Игры, отражающие повседневные занятия и быт наших предков
 - ◆ Игры по религиозно-культовым мотивам
 - ◆ Игры на находчивость, быстроту и координацию
 - ◆ Игры на силу и ловкость
 - ◆ Военные игры
- 
- A stylized, dark teal silhouette of a mountain range is positioned in the bottom right corner of the slide, partially overlapping the text area.

Деление по типам игр, весьма условно и не ставит перед собой цели обязательно загнать все игры в определенные классификационные рамки. Вполне возможно, что какие-то из представленных далее народных игр подойдут сразу к нескольким категориям. Ниже мы рассмотрим наиболее типичные народные игры, а так же некоторые Предыгровые моменты, без которых рассказ о самих играх был бы не полон. В каждую из этих игр дети могут вполне поиграть и сейчас. Они просты, понятны и не требуют специфических навыков, специальной подготовки и какого-либо инвентаря, за исключением самого простейшего.



Зазывалки

Сам игровой процесс не мыслим без прелюдии.
Предыгровые **зазывалки** , как метод сбора участников будущей совместной игры при помощи специальной речевки, имеет давнюю традицию.

Зазывалки использовались как зачин, призывающий потенциальных участников к игре:

Чижик-пыжик воробушек,

По улоньке скачет,

Девиц собирает

Поиграть-поплясать

Себя показать....

Или:

Тай-тай, налетай!

Кто в жмурки (прятки, салки и т.д.) играй?

Призыв к игре сопровождался подпрыгиванием на месте или по кругу, а произносивший их должен был вытянуть вперед руку с отогнутым большим пальцем. Желаящие играть должны были схватить зазывалу за палец кулаком и в свою очередь отогнуть свой большой палец. Все это время зазывала произносил приговор с указанием названия игры. Когда набиралось достаточное количество игроков, зазывала заканчивал набор:

Тай-тай, налетай!

Никого не принимай!

Так как в большинстве игр требуется **водящий**, нередко **зазывалка** использовалась заодно и для его определения:

Последнему – водить!

В тех случаях, когда **зазывалка** не определяла **водящего** или такового не было в самой игре (например, в командных играх), использовали **жребий** или **считалку**.

Считалки

Считалками называют короткие рифмованные стихи, применяемые для определения **водящего** или для распределения ролей в игре:

• **Раз, два, три, четыре, пять,
Шесть, семь, восемь, девять,
десять**

**Вышел красный месяц
А за ним – луна, поводи одна.
Шесть, семь, восемь, девять,
десять**

**Царь решил меня повесить
А царица не дала
И повесила царя.**



Удивительное многообразие считалок наводит на вопрос, откуда же берутся для них темы?

При их создании дети часто используют мотивы и образы колыбельных, прибауток, хороводных, плясовых, шуточных песен, частушек и других жанров фольклора, приспособаблявая их к новым игровым задачам. Из текстов-источников выбирается то, что привлекает внимание игрой звуков или необычностью ситуации, и убирается все лишнее, что придает этому сюжетному действию динамику. Считалки могут начинаться как загадки:

- **Сидела баба на печи, на каленом кирпиче,
Не могла стерпеть, начала пыхтеть....**

Или как сказки:

- **Жили-были два гуся....**

Концовки разнообразны: “выйди вон”, “это, верно, будешь ты”, “все равно тебе водить”. “Выход” – это заключительный элемент в общей композиции считалки, обязательный для этого жанра.

Жребий

Жребий в игровой традиции выполняет функцию высшей справедливости. Его решению при распределении игровых ролей все обязаны подчиняться беспрекословно. Обычно жеребьевка предназначена для тех игр, в которых предусмотрено две команды. Из числа самых ловких игроков выбираются две **матки (капитана)**, затем ребята, примерно равные по силам и возрасту, отходят парами в сторону, сговариваются и, договорившись, подходят к **маткам**:

**Мати, мати,
Что вам дати?**

и спрашивают, кто из них кого выбирает:

**Какого коня – сивого
Или златогривого?**

Или:

**За печкой заблудился
Или в стакане утопился?**

И т.д.

Постепенно все игроки делятся на две команды.

Игры, отражающие отношения человека и природы

Жизнь человека в старину была очень намного более тесно связана с природой, чем в наши дни. Леса были полны зверей. Полевые работы, охота, промыслы были подчинены природным циклам и погодным условиям. Во многом именно от природы зависело, будет ли община сыта, и жить в достатке или людям придется голодать.

Закономерно, что эта связь нашла свое отражение в культуре, обычаях, традициях и праздниках у славянских народов. Дети, в своем стремлении подражать взрослым в их делах, проделывали то же самое в игровой форме. Так возник целый пласт игр – игры, в которых отражается отношение человека к Природе. Во многих из них лесные хищники – медведь, волк, лисица – главные действующие лица.

Для игр можно изготовить и маски зверей.



Хромая лиса

Один игрок выбирается на роль хромой **лисы**. Остальные игроки становятся **утками**. На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров – **птичий двор**, в который входят все, кроме хромой **лисы**. По сигналу **утки** бросаются бегом по кругу, а хромая **лиса** в это время скачет на одной ноге и старается запятнать кого-нибудь из разбегающихся **уток**, т. е. прикоснуться к ней рукой. Когда **лисе** это удастся – она и присоединяется к **уткам**, а пойманная **утка** становится новой **лисой**.

- Детали:

Утки не имеют права покидать **птичий двор**



Медведь и вожак

Для игры необходима веревка длиной в 1,5-2 метра.

Одного из участников назначают **медведем** , другого **вожаком** . Они берут в руки противоположные концы веревки, а остальные играющие группируются в 4-6 шагах от них. По сигналу, данному **вожаком** , игра начинается, и все бросаются на **медведя** , стараясь запятнать его.

Вожак, охраняя последнего, в свою очередь пытается запятнать каждого приближающегося к медведю, прежде чем медведь получит 5-6 легких ударов.

Если **вожаку** это удастся, запятнанный им игрок становится **медведем** . А в том же случае, если **медведь** получит вышеуказанное количество ударов, и **вожак** не успеет запятнать кого-либо, то он сам становится **медведем** , а нанесший последний удар – **вожаком** .

• Детали:

Пятнающие **медведя** должны вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могут быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими.

В начале и во время игры, при каждой смене центральных действующих лиц: **вожака** и **медведя** – остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4-6 шагов, до тех пор, пока **вожак** не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль **медведя** .

Другие игры подобной тематики:

- ◆ Кошки-мышки;
- ◆ Коршун и наседка;
- ◆ Белки, орехи и шишки;
- ◆ Гуси-Лебеди;
- ◆ У медведя во бору

Игры по религиозно- культовым мотивам

Подобные мотивы четко прослеживаются в народных забавах. Водяные, русалки, домовые, чародеи, нечистая сила фигурируют не только в сказках и обрядах, но и появляются в сюжетах игр. Вообще детству свойственен некий колоритный языческий примитивизм, делающий игры подобной тематики живыми и яркими.



Водяной

Водяной (водящий) сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие водят вокруг него хоровод со словами:

**Дедушка водяной,
Что сидишь ты под водой?
Выгляни на чуточку,
На одну минуточку.**

Круг останавливается и **водяной** встает и, не открывая глаз, подходит к одному из играющих.

Задача **водяного** - определить, кто перед ним. Если **водяной** угадал, он меняется ролью и теперь тот, чье имя было названо, становится водящим.

- **Детали:**

Водяной может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя.

Другие игры подобной тематики:

- ◆ Пахари и Жнецы;
- ◆ Иван-косарь и звери;
- ◆ Люлька .



Народные игры, отражающие повседневные занятия наших предков

Охота, рыбалка, промыслы, бытовые сценки и многое другое, составляющее повседневные занятия людей в старину дошло до наших дней в многочисленных играх-отражениях. Глядя на которые совсем нетрудно себе представить, чем и как жили наши предки. В качестве примера ниже приведем несколько подобных игр: Своеобразные диалоги-приговорки в играх могли быть довольно длинными и забавными. Причем менять по ходу игры фразы в них не возбранялось. Наоборот, это добавляло игре интереса и живости.

Невод

Правила игры:

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы которой нельзя пересекать никому из играющих. Двое или трое игроков берутся за руки, образуя **невод**. Их задача – поймать как можно больше **плавающих рыб**, т.е. остальных игроков. Задача **рыб** – не попасться в **невод**. Если **рыбка** оказалась в **неводе**, то она присоединяется к водящим и сама становится частью **невода**. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой **проворной рыбкой**.

• Детали:

Рыбки не имеют права рвать **невод**, т.е. расцеплять руки у **водящих**

Удочка

Играющие образуют круг. **Водящий** , стоя в центре, вращает веревочку с привязанным на конце мешочком с песком – **удочку**. Играющие перепрыгивают через веревочку, когда она проходит под ногами, стараясь не задеть ее. Коснувшийся веревки становится **водящим** .

- **Детали:**

Вращение веревки должно производиться не выше уровня колен.

Птицелов

Играющие определяют одного игрока, который становится птицеловом . Оставшиеся выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать и становятся птицами . Птицы встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят вокруг птицелова и произносят нараспев:

**• В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке .
Птички весело поют,
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас возьмет,
Птицы, улетайте!**

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы , которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя пойманного. После чего этот игрок сам становится птицеловом . Если птицелов ошибается – игра продолжается в тех же ролях.

• Детали:

Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.