

Любимые игры нашего детства



Правила игры в "Казаки-разбойники"

В казаки-разбойники играют от шести и более человек. Участники оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребью определяют, кто будет играть за казаков, а кто за разбойников. Разбойники совещаются и загадывают пароль. По сигналу разбойники убегают прятаться казаки не должны подглядывать. Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у казаков были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее разбойники убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться. Казаки в это время устраивают темницу и придумывают, как будут пытаться пленников. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) казаки отправляются искать разбойников. Найденного разбойника ловят и отводят в темницу. Там его пытаются (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой). Виды пыток заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Некоторые источники утверждают, что казак, поймавший разбойника, остаётся в темнице, сторожить его. В других говорится о страже (1-2 человека), которая постоянно следит за разбойниками в темнице, а казаки могут бежать ловить остальных.

Разбойники могут выручать друг друга - например, "нападать" на темницу, хватать охранника, и пока они его держат, пленные могли разбежаться. Казак, конечно, тут же звал на помощь (не всегда это ему удавалось, предусмотрительные разбойники старались вовремя прикрыть ему рот). Цель казаков выведать секретное слово-пароль. Потом меняются ролями.

семья Катруш

«АСЫКИ» («АЛЬЧИКИ»)

Асыки – очень распространенная национальная казахская игра, правила которой передаются из поколения в поколение. Когда степь расцветала и покрывалась сочным зеленым ковром, не только дети, но и взрослые выходили на прогретую весенним солнцем землю и начинали свои состязания. У каждого умудренного опытом игрока должен быть свой мешок с асыками или альчиками – это коленная кость в суставе у баранов и овец. Ее специально вываривали и красили хной, чернилами или красками. В этой игре есть несколько видов этих костей: замухрышки – старые или стертые об асфальт асыки; простушки – рядовые асыки; сыромяски – свежие сырые асыки, на которых еще остались маленькие кусочки мяса (за одну сыромяску можно было получить 2 простушки); лобаны – асыки-биты. Лобаны – это козырные асыки, которыми выбивался кон, лобаны больше простушек и тяжелей, их раскрашивали разными цветами (лаком для ногтей, зеленкой, марганцовкой и д.), придавая им значимость, еще лобаны рассверливали и заливали в них свинец, чтобы они были еще тяжелей и при чиканье вставали в определенную сторону.

На пол в круг рассаживаются дети, у одного на ладонях между пальцами располагают 4 кости, а одна кость на ладони. Тыльной стороной ладони игроку необходимо 5 раз ударить по полу так, чтобы кости не упали. (В случае падения ход переходит к следующему.) Если кость с ладони не упала, ее игрок забирает себе. Затем снова ударить об пол, чтобы кость из между пальцев попала на ладонь. Если все 5 костей не упали – выигрыш. Выигравший загадывает желание, которое остальные игроки должны исполнить.

семья Ищановых



Любимая игра детства ЛАПТА!

Создаются две команды по десять – двенадцать человек. По жребию одна из команд становится бьющей и занимает территорию *ГОРОДА* а их соперники *водящие* расходятся по всему полю. Игроки города по очереди берут лапту и бьют по мячу, стараясь отбить его как можно дальше в поле. После удара каждый игрок обязательно должен сбегать на кон и вернуться обратно, ибо только после этого он приобретает право снова бить по мячу. А игроки поля стараются поймать мяч на лету или, если это не удалось, побыстрее поднять мячик с земли и попасть им в кого-нибудь из перебегающих игроков города. Когда сумеют сделать то или другое, партии меняются местами.

Цель игры — борьба за город.

семья Асташовых



“Салки”

Правила игры: Игроки разбегаются, вода (квач) их догоняет и пытается дотронуться рукой — осалить. Если у него это получилось, осаленный становится водой, громко объявляя об этом всех участникам, и так до бесконечности, пока все не устанут. Иногда квач начинает гоняться за одним (самым слабым и медленным) участником. Тогда все остальные скандируют: «**За одним не гонка — поймаешь поросёнка!**» или «**Гарантию даю — поймаешь ты свинью!**»

семья Халиевых

«ЛАПТА»

На Руси издавна играли в лапту. Для данной игры необходима находчивость, глубокое дыхание, внимательность, изворотливость, быстрый бег, меткий глаз, твердость удара. Площадка – это прямоугольник длиной 60-80 и шириной 30-35 м. на одной конце – так называемая линия «города», площадь подачи бьющего (справа и слева – квадратики – место для игрока, подбрасывающего мяч). На противоположной стороне площадки – линия «дома». Мяч для игры (его диаметр 6-7 см, вес 0 60-70 г) резиновый. Бита или лапта (отсюда и название игры) деревянная, ее длина не более 1,2 м, диаметр до 5 см. Состязаются две команды, в каждой из них 5-12 игроков. По жребию одна из команд становится бьющей и занимает линию «города». Их соперники – это водящие – рассредоточиваются по всему полю.

Игра начинается с того, что бьющий становится в центр площади подачи. Партнер подбрасывает мяч, и бьющий сильно направляет его битой в поле. Можно даже за линию «дома», но не за боковую линию. Мяч летит, а бьющим стремительно мчится к линии «дома». Успеть добежать до этого рубежа, пока мяч не пойман соперниками, и вернуться в «город». Так, чтобы не осалили пойманным мячом. Успешная пробежка именуется полной и дает команде 1 очко. Каждая партия (их обычно 5) продолжается до тех пор, пока бьющая команда не получит три штрафных очка (такие очки засчитываются за осаливание игроков бьющей команды), в ней не останется ни одного игрока с правом на удар или же все игроки этой команды сделают полные пробежки. Победителем объявляется команда, игроки которой за 60 мин матча сделают наибольшее количество полных успешных пробежек.

семья Ищановых