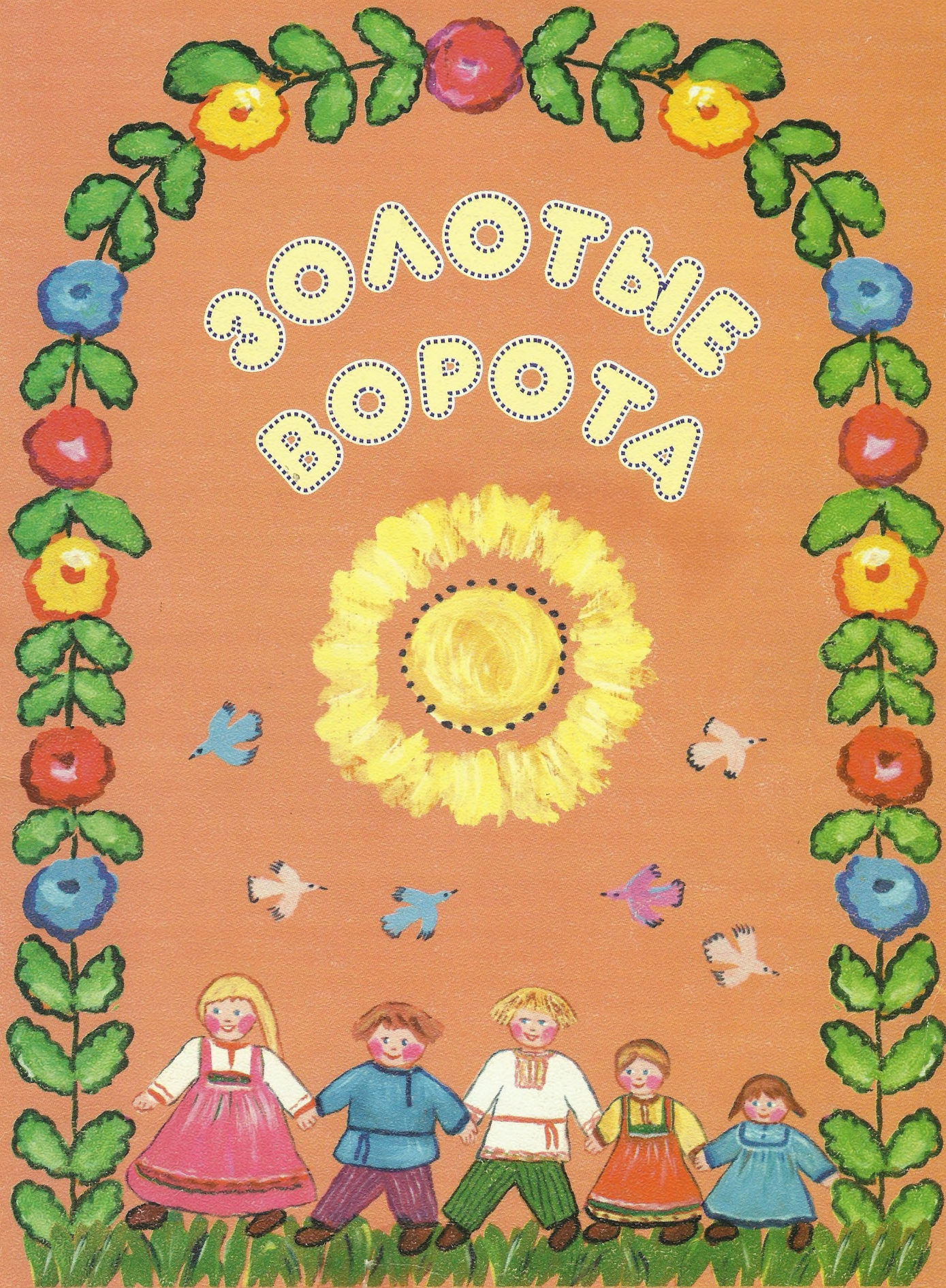
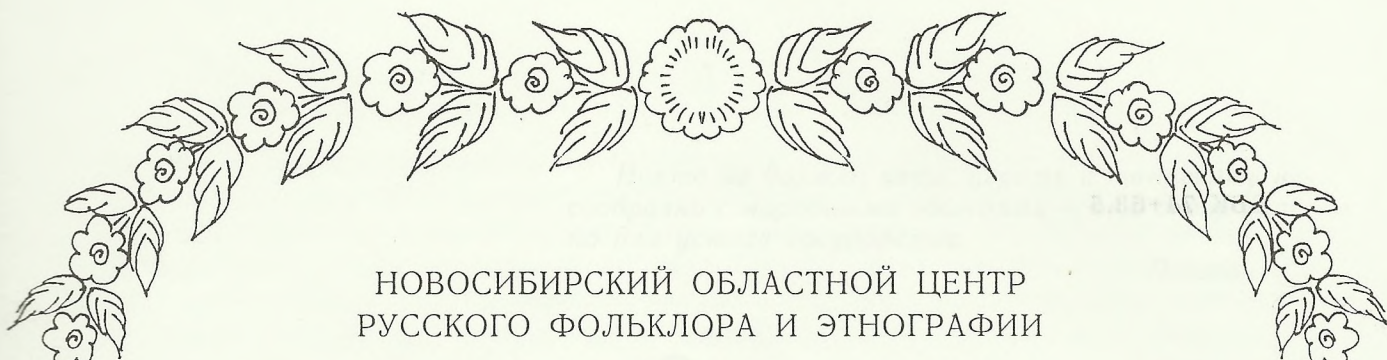


ЗОЛОТЫЕ
ВОРОТА





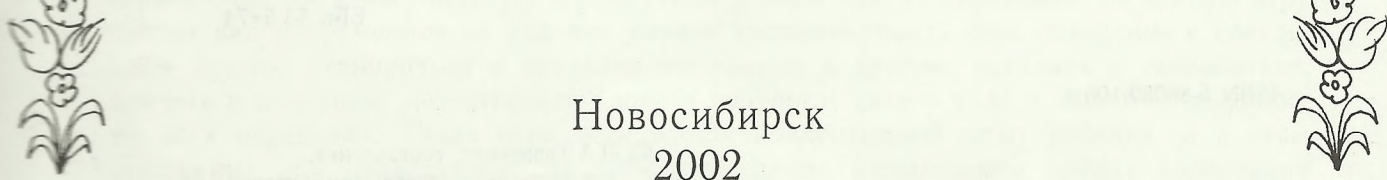
НОВОСИБИРСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ЦЕНТР
РУССКОГО ФОЛЬКЛОРА И ЭТНОГРАФИИ

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

*Русские подвижные игры
для детей и молодёжи*



Новосибирск
2002



ББК 74+63.5

Рисунки М.В.Моисеевой



Золотые ворота. Русские подвижные игры для детей и молодёжи. Методическое пособие. — Новосибирск: Книжица, 2002. — 64 с.

ISBN 5-86089-108-3

В книгу вошли народные подвижные игры, записанные в этнографических экспедициях сотрудниками Новосибирского ОЦРФиЭ, игры, популярные в современной фольклорной среде, а также опубликованные в других сборниках народных игр. Настоящее издание рассчитано на учителей общеобразовательной школы (начальные классы, среднее и старшее звено), педагогов дополнительного образования, воспитателей детских садов, социальных педагогов и организаторов молодёжного досуга, работников клубов и домов культуры, а также на родителей, бабушек и дедушек. Для тех, кто впервые знакомится с проблемой воспитания детей в игровой деятельности, даны комментарии и примечания о том, как та или иная игра воздействует на развитие ребёнка.

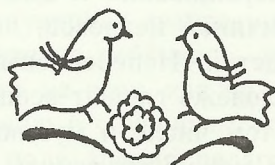
ББК 63.5+74

ISBN 5-86089-108-3

© Н.А.Тарасевич, составление,
вступительная статья, комментарии

Никто не должен петь, играть и танцевать несообразно с народными обычаями — это очень опасно для устоев государства.

Платон



Детство дано для игры

В течение последних десятилетий внимание педагогов, социологов и психологов многих стран всё чаще обращается к традиционной культуре. В 1987 году в нашей стране было принято Постановление Министерства образования о воспитании школьников средствами фольклора, в 1998 году ЮНЕСКО опубликовало «Рекомендацию по сохранению традиционной культуры и фольклора», в которой особое внимание уделяется традиционным формам воспитания и приобщения подрастающего поколения к культурному наследию своего народа.

Актуальность обращения именно к традиционной народной культуре очевидна, так как веками проверенные средства этнопедагогики, как показывает практика, весьма эффективны в воспитании современных детей.

Особо следует остановиться на подвижных детских играх, как на универсальном и ничем незаменимом средстве воспитания. Подвижная игра не представляет собой чего-то случайного и присутствует у всех народов и на всех стадиях культурного развития, а также у детёнышей животных, что говорит о её естественной биологической природе. В игре формируются, созревают и тренируются душевные и физические силы ребёнка.

Ловкость, пластика и грация движений, сила, выносливость, умение перемещать себя в пространстве и ориентироваться в нём, мышечное чувство и координация — эти качества, характеризующие уровень физического развития, ребёнок вырабатывает в игре.

Движение и связанное с ним мышечное чувство являются для ребёнка первичной школой мышления, а ситуация игры требует смекалки, сообразительности, быстрой спонтанной реакции, находчивости, следовательно, развивает его интеллектуально. Игры с элементами логоритмики (когда рифмованная речь сопровождается ритмическими движениями: хлопками, притопами, прыжками и т. д.) активизируют центр речи, положительно влияя на развитие способности к чтению и письму.

Игра всегда эмоциональна, она будит у играющих сильные и яркие чувства, но она же и учит не слепо следовать эмоциям, а согласовывать их с правилами и конечной целью игры. Таким образом, игра воспитывает самоконтроль и является лучшей формой организации эмоционального поведения. Подчиняя импульсивные желания правилам игры, ребёнок совершает волевое усилие, тренируя тем самым волю.

Что касается социальной функции, то, по выражению Л. С. Выготского, «...игра является величайшей школой социального опыта, т. к. в ней усилие ребёнка всегда ограничивается и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую игру входит как неперемное её условие умение координировать своё поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперёд результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой коллективный опыт ребёнка, и в этом отношении она представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений...».

К этому очень точному и глубокому определению социальной роли игры следует добавить, что отсутствие или недоразвитие социальных навыков и умений ведёт к нарушению межличностных взаимоотношений, в первую очередь со сверстниками, в результате чего возникают беспокойство, страх, обиды, неуверенность в себе, скованность и нерешительность в общении, неумение постоять за себя, неспособность контролировать свои чувства. Эти переживания и дискомфорт при общении являются основной и непосредственной причиной неврозов, пограничных психических состояний и отклонений в поведении детей. Непереносимый для неокрепшей юной души дискомфорт дети, подростки и молодёжь глушат асоциальным поведением, алкоголем, табакокурением, наркотиками, в том числе и музыкальными. Если не всё, то очень многое в молодёжной субкультуре можно объяснить нарушением контактных взаимоотношений и недоразвитием эмоционально-волевой сферы, которые изначально формируются и созревают в игре (см. комментарий № 1 на с. 61).

У ребёнка очень остра потребность в гармонических ситуациях: ему необходим радостный мир. Это вообще характерно для человека, но у детей потребность в гармонии и радости выражена особенно ярко — окружающий мир должен всё время подтверждать ребёнку свою оптимистическую направленность. Без этого сознание травмируется и попадает в ненормальные, «аварийные» ситуации развития. И эту, столь необходимую радость, даёт ребёнку игра, которая всегда является для него источником ярких положительных эмоций.

Таким образом, игра — это практика развития для ребёнка. Один из первых теоретиков детской игры К. Грос сказал: «Мы играем не потому, что мы дети, но само детство дано нам для того, чтобы мы играли. В детстве игра образует важнейшую форму активности и занимает центральное место в жизни ребёнка, гармонично развивая его физические и душевные силы». Особенно следует подчеркнуть, что опыт общения в игре всегда положительный, и это является важным социализирующим фактором. Благодаря тому, что общение в игре всегда сопровождается положительными эмоциями, коммуникативные умения и навыки прочно закрепляются в структуре личности ребёнка.

Замечательной особенностью народной игры является её педагогическая многофункциональность: нельзя сказать, что одна игра развивает физически, другая — эмоционально, третья развивает память, четвёртая — внимание, а пятая формирует навыки общения и т. д. — любая игра положительно воздействует на двигательную, интеллектуальную, эмоциональную и социальную функции ребёнка и способствует всестороннему и гармоничному его развитию. Подвижные игры всегда сопровождаются психоэмоциональным напряжением, которое лежит в основе любой способности, а также в основе интуитивного мышления, следовательно, любая народная игра обеспечивает творческое и интеллектуальное созревание ребёнка.

Тем не менее, ни одна игра не повторяет другую и имеет свои особенности воздействия на ребёнка. В примечаниях к играм указано, на формировании каких именно качеств делается акцент в данной игре, и как она влияет на разные стороны личности ребёнка. Такие комментарии, во-первых, повысят этнокультурную компетенцию педагогов и родителей, а во-вторых, позволят подобрать игры, наиболее соответствующие конкретным воспитательным задачам.

Педагогическая многофункциональность народной игры делает её уникальным психокорректирующим средством. Детскому психологу нужно заниматься с проблемными детьми индивидуально и обладать высочайшей квалификацией, чтобы вместо помощи не нанести ребёнку психотравму, т. к. психические свойства личности — сфера наиболее тонкая, требующая адекватных способов вторжения в неё. Игра же, как средство народной педагогики, не создавалась профессионалами, а возникала в толще народной жизни, как ответ на задачи воспитания, следовательно, организовать и провести с детьми народную игру по силам любому педагогу и родителю, независимо от их психологической квалификации. Психокоррекция детей в игре наиболее адекватна и эффективна по сравнению с другими видами психокоррекции. Именно благодаря

универсальности и эффективности воздействия, использование народных подвижных игр в воспитании детей с отклоняющимся поведением даёт хороший результат.

К сожалению, современные дети очень мало играют — у детских психологов существует даже такое понятие как «недоигранность». Это происходит, благодаря удивительному парадоксу: в то время, как научная педагогика с 19 века изучает игровую деятельность детей, занимается теоретическими разработками в этой области, и существует обширная научная и популярная литература, в которой обосновывается положительное влияние игры на развитие ребёнка, — подавляющее большинство школьных учителей и родителей смотрят на игру, как на пустое времяпрепровождение, как на нечто маловажное, по сравнению с обучением точным наукам, а чаще всего, детская игра и вовсе выпадает из поля зрения педагогов-практиков. Такое отношение взрослых к игре и порождает недоигранность наших детей, со всеми вытекающими отсюда последствиями.

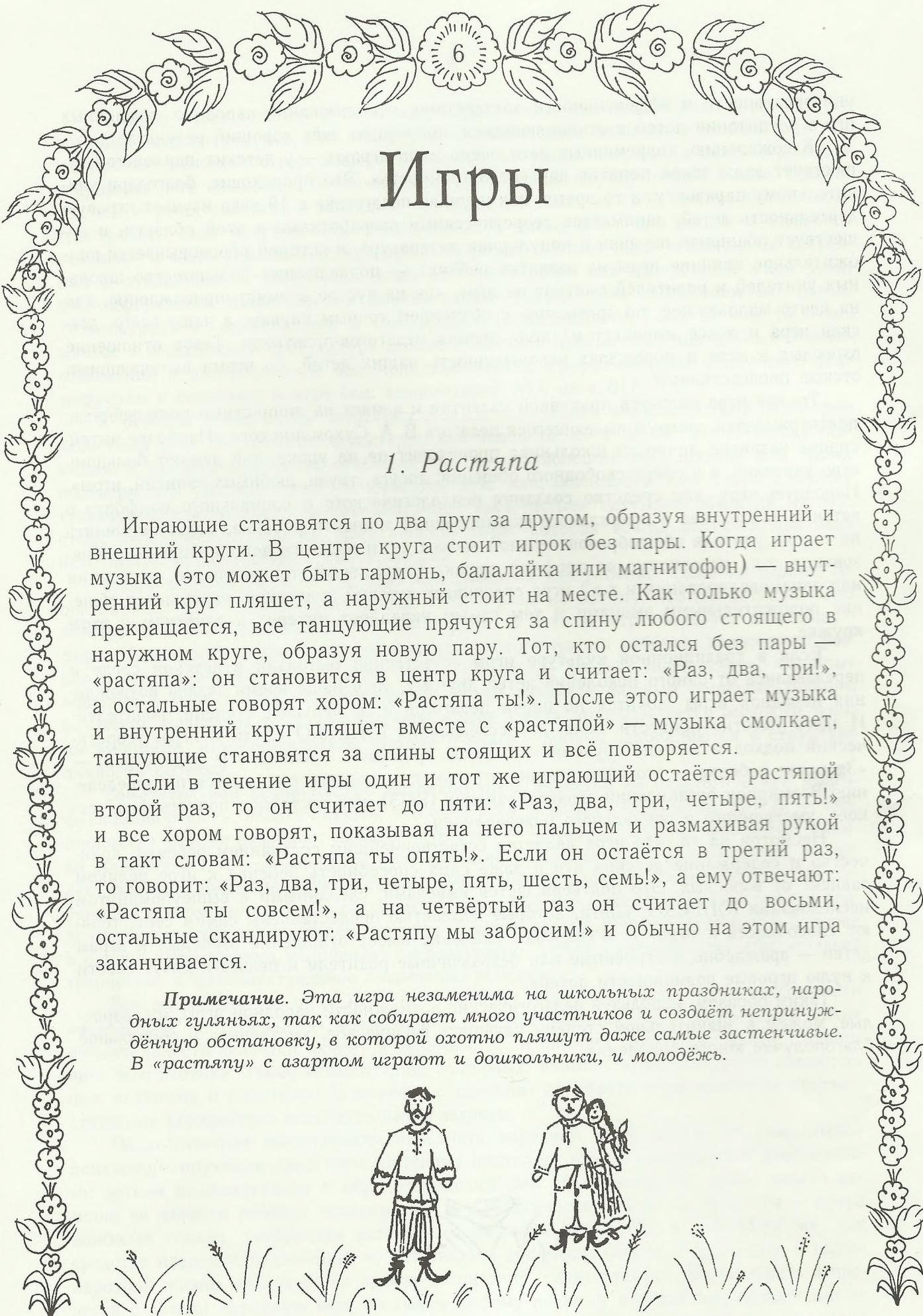
То, что игра является практикой развития и влияет на личностный рост ребёнка, подтверждается словами выдающегося педагога В. А. Сухомлинского «Наиболее интенсивное развитие личности школьника происходит не на уроке, как думают большинство учителей, а в сфере свободного общения, досуга, труда, любимых занятий, игры». Народную игру, как средство создания психологического и социального комфорта в детском коллективе и правильного формирования личности ребёнка, могут применять не только учителя общеобразовательной школы, но и педагоги дополнительного образования, т.к., независимо от профиля кружка (шахматный, танцевальный, рисования или авиамоделирования и т.д.) игра сплачивает детский коллектив, окрашивает общение положительными эмоциями и тем самым укрепляет интерес к занятиям в этом кружке.

Если в традиционной культуре игры естественно бытовали в детской среде и передавались от одного поколения детей другому, то в наше время задача возрождения народной игры ложится на плечи педагогов и, в меньшей степени, родителей. И здесь уместно привести слова из исследования ЮНЕСКО «Дети и игра: теоретический подход и методы обучения», которое проводили специалисты ряда стран, — «Здоровье ребёнка — это ваше умение играть», где здоровье понимается по определению Всемирной организации здравоохранения (ВОЗ), как состояние полного физического, умственного и социального благополучия.

Несмотря на то, что игра является естественнейшим состоянием ребёнка, количество и содержание детских игр и даже сама способность ребёнка к игре целиком зависят от взрослых. Это подтверждается выводами, сделанными в вышеупомянутом исследовании ЮНЕСКО: «Дети, которые полностью предоставлены самим себе, теряют способность к игре» и «Решающее значение имеет отношение взрослых к играм детей — враждебно настроенные или безразличные родители и педагоги могут свести к нулю игровые возможности детей».

Таким образом, используя педагогические возможности народной игры, мы, взрослые, можем в значительной степени улучшить физическое, умственное и социальное благополучие юного поколения.





Игры

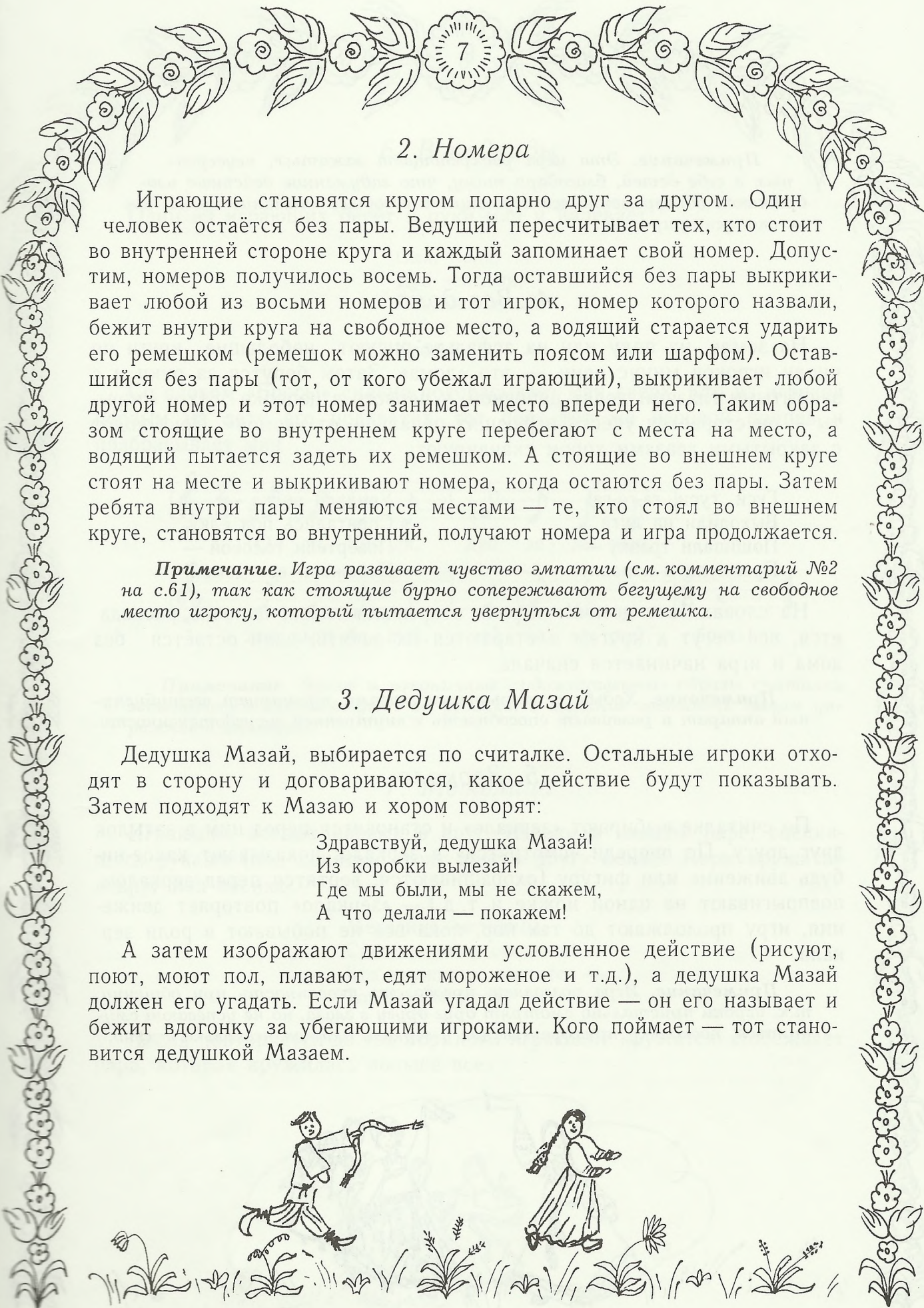
1. Растяпа

Играющие становятся по два друг за другом, образуя внутренний и внешний круги. В центре круга стоит игрок без пары. Когда играет музыка (это может быть гармонь, балалайка или магнитофон) — внутренний круг пляшет, а наружный стоит на месте. Как только музыка прекращается, все танцующие прячутся за спину любого стоящего в наружном круге, образуя новую пару. Тот, кто остался без пары — «растяпа»: он становится в центр круга и считает: «Раз, два, три!», а остальные говорят хором: «Растяпа ты!». После этого играет музыка и внутренний круг пляшет вместе с «растяпой» — музыка смолкает, танцующие становятся за спины стоящих и всё повторяется.

Если в течение игры один и тот же играющий остаётся растяпой второй раз, то он считает до пяти: «Раз, два, три, четыре, пять!» и все хором говорят, показывая на него пальцем и размахивая рукой в такт словам: «Растяпа ты опять!». Если он остаётся в третий раз, то говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь!», а ему отвечают: «Растяпа ты совсем!», а на четвёртый раз он считает до восьми, остальные скандируют: «Растяпу мы забросим!» и обычно на этом игра заканчивается.

Примечание. Эта игра незаменима на школьных праздниках, народных гуляньях, так как собирает много участников и создаёт непринуждённую обстановку, в которой охотно пляшут даже самые застенчивые. В «растяпу» с азартом играют и дошкольники, и молодёжь.





2. Номера

Играющие становятся кругом попарно друг за другом. Один человек остаётся без пары. Ведущий пересчитывает тех, кто стоит во внутренней стороне круга и каждый запоминает свой номер. Допустим, номеров получилось восемь. Тогда оставшийся без пары выкрикивает любой из восьми номеров и тот игрок, номер которого назвали, бежит внутри круга на свободное место, а водящий старается ударить его ремешком (ремешок можно заменить поясом или шарфом). Оставшийся без пары (тот, от кого убежал играющий), выкрикивает любой другой номер и этот номер занимает место впереди него. Таким образом стоящие во внутреннем круге перебегают с места на место, а водящий пытается задеть их ремешком. А стоящие во внешнем круге стоят на месте и выкрикивают номера, когда остаются без пары. Затем ребята внутри пары меняются местами — те, кто стоял во внешнем круге, становятся во внутренний, получают номера и игра продолжается.

Примечание. Игра развивает чувство эмпатии (см. комментарий №2 на с.61), так как стоящие бурно сопереживают бегущему на свободное место игроку, который пытается увернуться от ремешка.

3. Дедушка Мазай

Дедушка Мазай, выбирается по считалке. Остальные игроки отходят в сторону и договариваются, какое действие будут показывать. Затем подходят к Мазая и хором говорят:

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

А затем изображают движениями условленное действие (рисуют, поют, моют пол, плавают, едят мороженое и т.д.), а дедушка Мазай должен его угадать. Если Мазай угадал действие — он его называет и бежит вдогонку за убегающими игроками. Кого поймает — тот становится дедушкой Мазаем.



Примечание. Эта игра раскрепощает зажатых, неуверенных в себе детей, благодаря тому, что задуманное действие изображают одновременно все играющие и всеобщее внимание ни на ком не сконцентрировано.

4. Все домой

На земле, на полу или на асфальте рисуют небольшие круги по числу игроков минус один — это «дома». Затем берутся за руки и с закрытыми глазами ходят цепочкой, у первого в цепочке глаза открыты — он старается увести играющих подальше от «домов». Пока ходят с закрытыми глазами хором скандируют:

Гуси, гуси, га-га-га!
Выходили на луга.
Пощипали травку —
Прыгнули в канавку.

Увидали волка —
Спрятались под ёлку.
Повертели головой —
Побежали все домой!

На словах «все домой!» игроки открывают глаза, цепочка распадается, все бегут к кругам и стараются их занять, один остаётся без дома и игра начинается сначала.

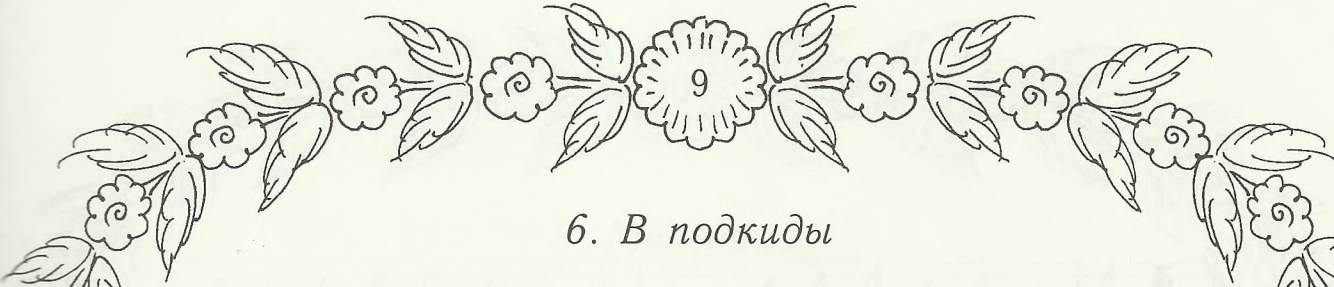
Примечание. Ходьба с закрытыми глазами тренирует вестибулярный аппарат и развивает способность к внутренней сосредоточенности.

5. Зеркало

По считалке выбирают «зеркало» и становятся перед ним в затылок друг другу. По очереди «смотрятся» в зеркало: показывают какое-нибудь движение или фигуру (охорашиваются, вертятся перед зеркалом, подпрыгивают на одной ножке и т. д.) — «зеркало» повторяет движения, игру продолжают до тех пор, пока все не побывают в роли зеркала.

Примечание. Игра позволяет преодолеть скованность при общении, т.к. игроки пристально смотрят друг другу в глаза, но не успевают смутиться, поскольку прихорашивание у зеркала длится несколько секунд.



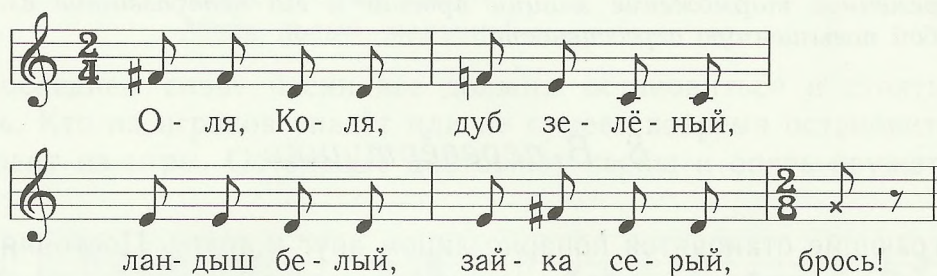


6. В подкиды

Один из играющих берёт в руки мяч и напевает:

Оля, Коля,
Дуб зелёный,
Ландыш белый,
Зайка серый,
Брось!

Со словом «Брось!» сильно подбрасывает мяч вверх. Кто из игроков первым на лету его подхватит, тот поёт тот же игровой припев и подбрасывает мяч.



Примечание. Яркие и лаконичные художественные образы считалки эстетически воздействуют на ребёнка, а желание завладеть мячом упрощает внимание.

7. Метелица

Играющие встают парами в круг. Игроки в каждой паре, сцепившись руками (под локоть), стоят друг к другу боком. Пары кружатся вокруг под песню:

Метелица, метелица,
Снег по полю стелется!
Кто кружится, вертится —
Тот заметелится!

Песня повторяется до тех пор, пока играющие кружатся. Побеждает пара, которая кружилась дольше всех.





Примечание. Эта игра хорошо тренирует вестибулярный аппарат, развивает чувство равновесия, способствует полноценному развитию мозжечка. Мозжечок, помимо двигательной координации, отвечает за своевременное торможение эмоции ярости и его недоразвитие влечёт за собой повышенную агрессивность.

8. В перевёртушки

Играющие становятся попарно лицом друг к другу. Постоянно чередуя хлопки в ладони и удары ладоней о ладони партнёра, скандируют в такт хлопкам:

Огурчики солёные,
Московские, зелёные!
Ложки, плоски, поварёшки,
Перевёртушки!

При слове «Перевёртушки!» прыжком поворачиваются вокруг себя и, на каком бы месте ни остановились, повторяют игровой припев, также чередуя хлопки и удары ладоней о ладони партнёра. Поворачиваются до тех пор, пока не займут первоначальное положение.

Примечание. Игры, в которых ритмические движения сопровождаются рифмованной речью в такт этим движениям, активизируют центр речи в коре головного мозга. Такие игры называются логоритмическими. К логоритмическим упражнениям относятся также потешки и пестушки, которыми богата народная педагогика. Элементы логоритмики присутствуют во многих народных играх и игровых хороводах, но особенно активно развивают речь игры, в которых ритмично прохлопываются считалки или короткие стишки (см. комментарий № 3 на с. 61).

9. Мельница

Играющие становятся в круг и каждый участник, не сходя с места, кружится вокруг себя. При этом поют:

Мели, мели, мельница,
Жерновочки вертятся!
Крутись-вертись, жёрнов,
Съеден хлеб наш чёрный!
Мели, мели, засыпай.
И в мешочки набивай!

или

Съеден белый хлебик,
Мели новый, мельник!

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто из игроков упадёт или не сумеет вовремя остановиться, тот выходит из игры. Остальные повторяют песню и опять кружатся.

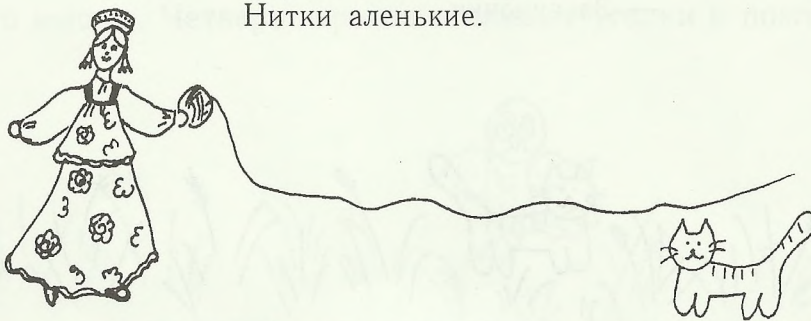


См. примечание к игре «Метелица» (№ 7)

10. Я по горенке шла

Играющие берутся за руки, образуя цепочку, поют и ходят змейкой, стараясь к концу песни образовать круг (за этим следит ведущий):

Я по горенке шла,
Клубок ниток нашла.
Клубок маленький,
Нитки аленькие.



Клубок катится,
Нитка тянется.
Клубок доле, доле, доле.
Нитка боле, боле, боле.
Нитка дольше всех.
Перевёртов шесть!

После слов «Перевёртов шесть!» играющие, которые стоят теперь кругом, размыкают руки, хором считают до шести, на каждый счёт подпрыгивают на месте и поворачиваются в воздухе вокруг себя, не сходя с места.



Примечание. Повороты в воздухе («перевёрты») — хорошее упражнение для развития координации и укрепления мышц спины. Кроме того, одновременные прыжки под хоровой счёт дают ребёнку чувство единения со всеми участниками игры, чувство принадлежности к группе, что обеспечивает психологический и социальный комфорт.

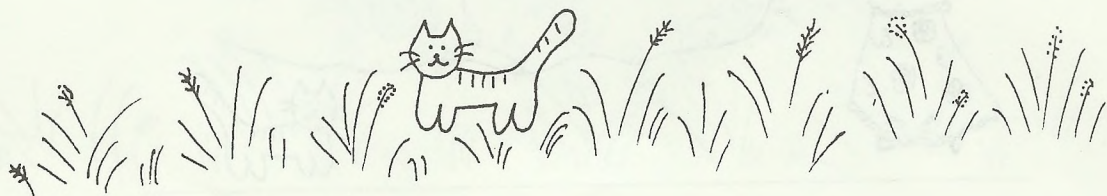
11. Жмурки

Играющие выбирают участника, изображающего кота, завязывают ему платком глаза, подводят к двери и поют:

Иди, кот, на порог,
Там сметана и творог!
Повернись пять раз.
Лови мышек, а не нас!

Кот поворачивается, берётся за ручку двери. И дети с ним переговариваются:

- Кот, кот, на чём стоишь?
- На дубочке.
- За что держишься?
- За сучочки.



Клубок катится,
Нитка тянется.
Клубок доле, доле, доле.
Нитка боле, боле, боле.
Нитка дольше всех.
Перевёртов шесть!

После слов «Перевёртов шесть!» играющие, которые стоят теперь кругом, размыкают руки, хором считают до шести, на каждый счёт подпрыгивают на месте и поворачиваются в воздухе вокруг себя, не сходя с места.



Примечание. Повороты в воздухе («перевёрты») — хорошее упражнение для развития координации и укрепления мышц спины. Кроме того, одновременные прыжки под хоровой счёт дают ребёнку чувство единения со всеми участниками игры, чувство принадлежности к группе, что обеспечивает психологический и социальный комфорт.

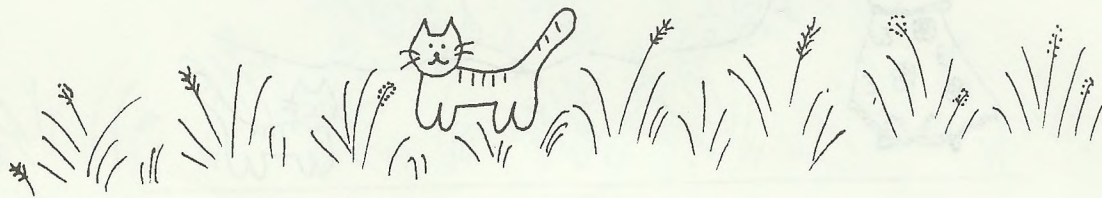
11. Жмурки

Играющие выбирают участника, изображающего кота, завязывают ему платком глаза, подводят к двери и поют:

Иди, кот, на порог,
Там сметана и творог!
Повернись пять раз.
Лови мышек, а не нас!

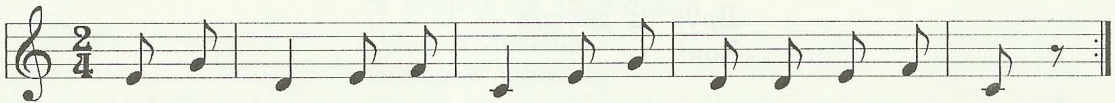
Кот поворачивается, берётся за ручку двери. И дети с ним переговариваются:

- Кот, кот, на чём стоишь?
- На дубочке.
- За что держишься?
- За сучочки.



- Что на суку?
- Улей.
- Что в улье?
- Пчёлы.
- Что у пчёл?
- Мёд.
- Мёд кому?
- Афанасу.
- А нам что?
- Квасу!

Дети начинают тормошить кота и поют (на мотив первой песенки):



И - ди, кот, на по - рог, там сме - та - на и тво - рог!

Афанас, Афанас,
Твой кот у нас.
Увалился в квас!
Пусть он ловит нас,
Не открывая глаз!

После этих слов все разбегаются, а кот их ищет. Дети увёртываются от жмурки, приседают, ходят на четвереньках (однако прятаться или убежать очень далеко не разрешается). Если жмурка подойдёт близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, его предупреждают, говоря слово «огонь». Когда жмурка поймает кого-либо из детей, тот становится жмуркой и всё повторяется сначала.

Примечание. В этой игре дети попадают в ситуацию неопасного риска, увёртываясь и убегая от жмурки, при этом тренируются нервные механизмы, которые включаются (необходимы) при реальной опасности.

12. В уголки

В игре участвуют пять человек. На земле рисуют большой квадрат. По считалке выбирают водящего — он становится в середину квадрата — это мышка. Четверо игроков занимают уголки и поют водящему:



Мышка, мышка,
Продай уголок
За шильце, за мыльце,
За белое белильце
За зеркальце!

Продолжают просить:

- Мышка, мышка, дай ключи!
- Поди вон! Там постучи!

Отвечает мышка и командует:

Из угла в угол,
Друг за другом —
Вон!

Стоящие по углам игроки начинают меняться между собой местами, а мышка старается занять свободный угол. Игрок, оставшийся без угла, становится мышкой, и игра повторяется.

Примечание. Эта игра хорошо подходит для школьных перемен, когда ребята разбиваются на небольшие группы.

13. Чурилки

Играющие выбирают двоих, одному завязывают платком глаза, другому дают колокольчик или бубенцы. Затем ведут вокруг них хоровод и поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы,
Позолочены концы!
Кто на бубенцах играет,
Того жмурка не поймают!

После этих слов игрок с бубенцами начинает в них звонить и ходить в круге, а жмурка старается его поймать. Как только жмурка его поймают, их меняют другие игроки, и игра продолжается.

Примечание. Варианты этой игры встречаются у многих народов, так как она имитирует ситуацию разведки или ночных военных действий и даёт навыки ориентации в темноте по звуку.



14. Капуста

Рисуется круг — огород. На середину его играющие складывают свои шапки, пояса, платки, обозначающие капусту. Все стоят за кругом, а один из ребят, выбранный хозяином, садится рядом с капустой. Хозяин, изображая движениями воображаемую работу, поёт:

Я на камушке сажу,
Мелки колышки тешу.
Мелки колышки тешу,
Огород свой горожу.
Чтоб капустку не украли,
В огород не прибежали
Волк и лисица,
Бобёр и куница,
Зайнька усатый,
Медведь толстопятый!

Ребята пытаются быстро забежать в огород, схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснётся рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесёт из огорода капусты, объявляется победителем.



Примечание. В этой игре особенно тренируются такие качества, как смелость, ловкость и быстрота реакции.

15. В ушки

Двое играющих становятся друг против друга и поднимают обе руки, согнутые в локтях, так, чтобы ладони рук одного были обращены к ладоням рук другого. В такт песне они ударяют в ладони друг другу:

Мама била, била, била
И всё папе доложила.
Папа бил, бил, бил
И всё бабе доложил.



Баба била, била, била
 И всё деду доложила.
 Дед бил, бил, бил
 И всё сёстрам доложил.
 Сёстры били, били, били
 И всё братьям доложили.
 Братья били, били, били
 И в кадушку закатали.
 А в кадушке две лягушки —
 Закрывай скорее ушки!

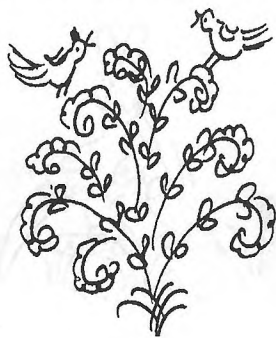
Со словами «закрывай скорее ушки!» играющие быстро закрывают уши ладонями. Выигрывает тот, кто первый закроет уши.

Примечание. Эта логоритмическая игра (см. примечание к игре № 8 «Перевёртушки») особенно активно воздействует на центр речи, благодаря чёткому и простому ритму. В неё охотно играют дети от двух до семи лет — им нравится, когда вместо слов «мама», «папа», «дед» и т.д. подставляют имена участвующих в игре детей («Таня била, била, била и всё Вове доложила. Вова бил, бил, бил и Серёже доложил, а Серёжа бил, бил и всё Наде доложил...» и т.д., пока не перечислят всех игроков.

16. Завирушки

Играющие становятся кругом и кто-нибудь молча изображает действие (рисует, танцует, моет пол, клеит обои и т.д.) Сосед справа удивлённо спрашивает его: «Коля, что ты делаешь?». Коля называет не то действие, которое он изображает, а другое. Например, Коля изображает мытьё пола, а отвечает, что он играет в волейбол. Теперь спрашивающий должен изобразить игру в волейбол. Его сосед справа опять спрашивает, что он делает, и всё повторяется по кругу до тех пор, пока каждый не побывает в роли изображающего действие и спрашивающего. Детям эта игра нравится и они повторяют её по несколько раз подряд.

Примечание: изображая заданное действие на виду у внимательно наблюдающих за ним игроков ребёнок учится самообладанию, которое является важным социальным и психологическим качеством. В этой игре у ребёнка возникает активное взаимодействие между двигательным и речевым центрами коры головного мозга, т.к. он одновременно выполняет заданное ему действие и придумывает задание для соседа справа. Такое игровое умственное напряжение развивает способность к интенсивной интеллектуальной деятельности, т.к. формирует и тренирует механизмы взаимодействия между центрами коры головного мозга (см. комментарий № 4 на с. 62).



17. Весёлая ткачиха

По считалке выбирают два «челночка», остальные делятся на две стенки — это ткацкий станок. Взявшись под руки стенки ходят навстречу друг другу одновременно, т. е. ритмично сходятся и расходятся со словами:

Я весёлая ткачиха	— обе стенки идут навстречу друг другу
Хорошо умею ткать	— стенки расходятся, шагая назад
Пинч-понч, клёпу-клёпу	— стенки сходятся (шагают навстречу друг другу)
Хорошо умею ткать	— стенки расходятся

Челночки стоят на противоположных концах стенок и пробегают между стенками навстречу друг другу, меняясь местами, когда образуется просвет, т. е., когда стенки расходятся. Темп постепенно убыстряется и челночкам остаётся всё меньше времени, чтобы успеть пробежать, и наконец они оказываются «затканными» в станке, т. е. зажатыми между стенками.

Примечание. Пробегая между надвигающимися на него стенками, ребёнок (или подросток) испытывает «весёлый» ужас, тренируя в игре нейрогормональные системы, которые отвечают за поведение в экстремальных ситуациях.

Следует обращать внимание на то, чтобы стенки шагали ритмично и держали прямую линию, т. к. часто в азарте игроки, нарушая ритм, выдаются вперёд, пытаясь поскорее заткать челночки.

18. Корабль плывёт

Все становятся кругом.

Водящий выходит на середину круга и восклицает:

— Корабль плывёт!

Все спрашивают его: — С чем корабль?

Водящий отвечает: — С одной повертушкой! — и вертит правой рукой. Все должны повторить движение ведущего и непременно правой рукой.



Водящий говорит: — *Корабль плывёт!*

Все спрашивают его: — *С чем?* — но не перестают делать по-вертушку.

Водящий отвечает: — *С другой повертушкой,* — и показывает левой рукой другую повертушку.

Все должны делать так же. Кто ошибётся, тот отдаёт водящему фант. Через некоторое время водящий говорит:

— *Корабль плывёт!*

Все спрашивают его (продолжая показывать левой рукой повертушку):

— *С чем?*

— *С двумя повертушками!* — отвечает водящий и вертит двумя руками.

Все делают, как он. Водящий опять говорит:

— *Корабль плывёт!*

— *С чем?*

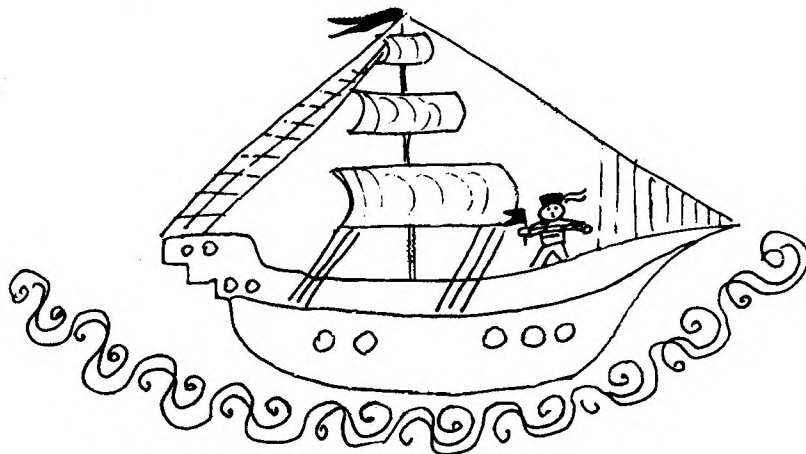
— *С двумя повертушками и с одной потопушкой!* — отвечает водящий и вертит руками — показывает повертушки, а ногой притопывает — показывает потопушку.

Все делают эти движение до тех пор, пока водящий не даст следующее задание. Водящий может показать «похлопушку» — громко хлопнуть в ладони, может показать «попрыгушку» — подпрыгнуть на двух ногах.

Сочетания могут быть самые разнообразные: одна повертушка, три потопушки, две похлопушки и три попрыгушки. Корабль может плыть с двумя повертушками, одной потопушкой, двумя попрыгушками, тремя похлопушками и т. д.

После игры начинается выкуп фантов.

Примечание: игра развивает внимание, чувство ритма и сложную телесную координацию. Если в роли водящего выступает педагог, то он может задавать играющим интересные и сложные ритмические сочетания «похлопушек», «попрыгушек» и «повертушек», целенаправленно работая над вышеперечисленными качествами.



19. Плыла утеня

По считалке выбирается «утеня», вокруг которой водят хоровод то в одну, то в другую сторону и поют:

Плыла утеня
Через сине море.
Как ты, утеня,
Ножки намочила?

Все шаркают ногами — показывают, как утеня ножки намочила, и поют:

Этак вот и этак
Ножки намочила! (2 раза)

Сама утеня поёт вместе со всеми и тоже показывает, как она ножки намочила.

Опять все ходят кругом и поют:
Плыла утеня
Через сине море.
Как ты, утеня,
Крыльями махала?

Все машут руками — показывают, как утеня махала крыльями, и поют:

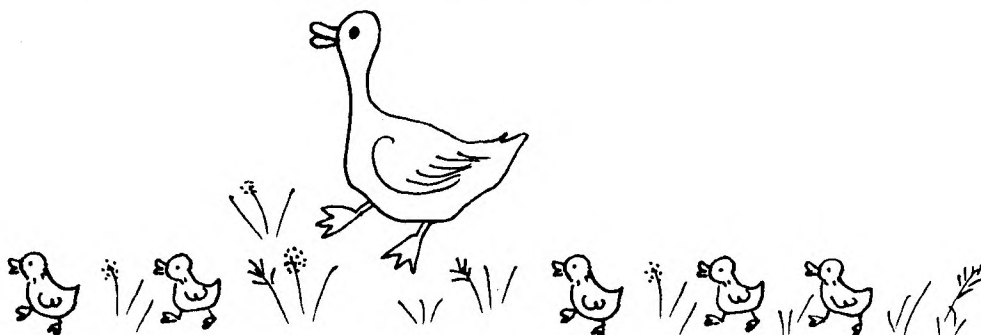
Этак вот и этак
Крыльями махала!

Затем идут вокруг утени и поют:

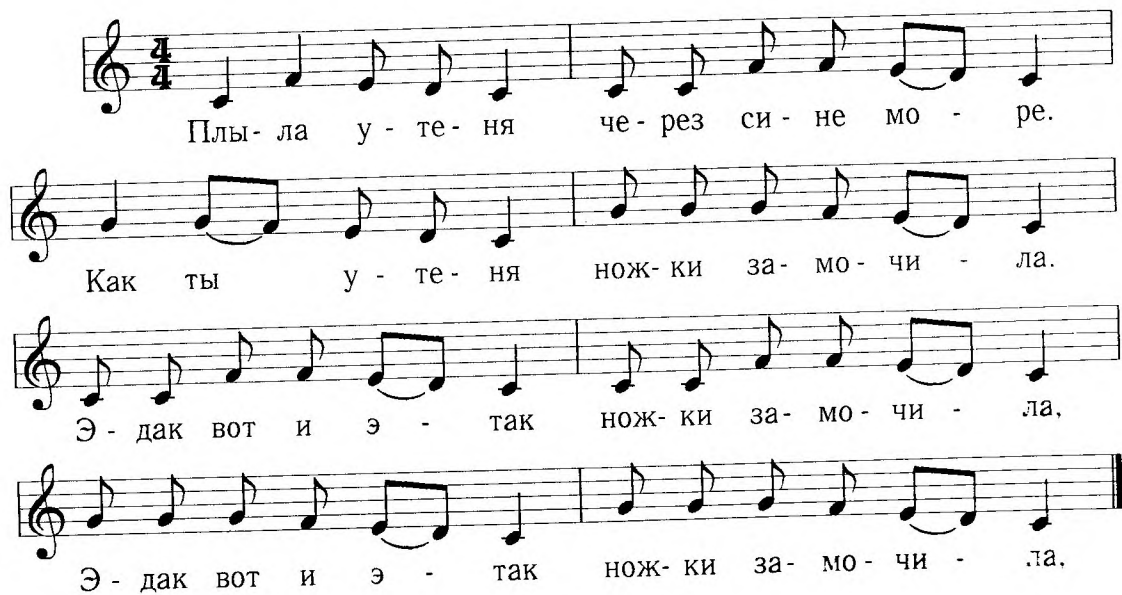
Плыла утеня
Через сине море.
Как ты, утеня,
На берег садилась?

И показывают вместе с утенёй, присаживаясь на корточки, как утеня на берег садилась, и при этом поют:

Этак вот и этак
На берег садилась! (2 раза)



Затем поют:



Плы- ла у - те - ня че - рез си - не мо - ре.
 Как ты у - те - ня нож - ки за - мо - чи - ла.
 Э - дак вот и э - так нож - ки за - мо - чи - ла,
 Э - дак вот и э - так нож - ки за - мо - чи - ла.

Плыла утенья
 Через сине море.
 Как ты, утенья,
 По лугам гуляла?

И ходят на корточках вразвалочку (и утенья тоже):

Этак вот и этак
 По лугам гуляла! (2 раза)

Снова спрашивают:

Плыла утенья
 Через сине море.
 Как ты, утенья,
 Гнездо совивала?

И показывают руками, как вьют гнездо:

Этак вот и этак
 Гнездо совивала! (2 раза)



Утенья в кругу тоже «вьёт гнездо». А хоровод опять ходит и поёт:

Плыла утенья
Через сине море
Как ты, утенья,
Детей выводила?

И показывают, присаживаясь и опуская руки по бокам, будто прикрывают гнездо крыльями:

Этак вот и этак
Детей выводила! (2 раза)

Затем хоровод поёт:

Плыла утенья
Через сине море
Как ты, утенья,
Детей собирала?

Утенья в ответ на это машет руками— крыльями, будто подзывает утят к себе, а все остальные подступают к ней и поют:

Этак вот и этак
Детей собирала! (2 раза)

После этого все отступают от утени, ходят вокруг неё и поют:

Плыла утенья
Через сине море.
Как ты, утенья,
За лес улетала?

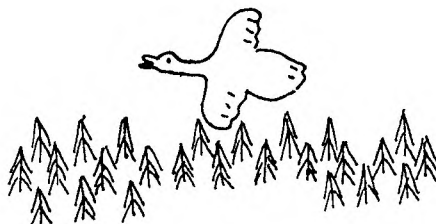
Все поднимают руки над головой и машут ими:

Этак вот и этак
За лес улетала! (2 раза)

Сама утенья тоже поднимает руки над головой и выбегает («вылетает») из круга и бежит в сторону, а за ней бегут все играющие.

На этом игра кончается.

Примечание. Игра для детей от 2 до 5 лет — хорошо развивает пластику движений, музыкальный слух и чувство ритма. Малыши любят театрализацию и охотно изображают уточку.



20. Кумок, продай уголок

Играющие становятся кругом попарно друг за другом. Один человек остаётся без пары — это «покупатель», он идёт за кругом, останавливается около какой-нибудь пары и трижды топает одной ногой по полу, изображая стук в дверь, а затем обращается к стоящему в паре сзади (во внешнем круге): «Кумок, кумок, продай уголок!». «Уголок», т. е. дом, жилище — это стоящий в паре впереди (во внутреннем круге). «Кумок», т. е. хозяин уголка, спрашивает: «А что дашь?» и начинается импровизированный диалог — хозяин расхваливает свой уголок, а покупатель ищет в нём изъяны (крыша дырявая, краска облупилась, двери скрипят и т. д.) и предлагает плату (деньги, валенки с дырой, мешок муки, сахара, компьютер и т. п.), проявляя изобретательность и чувство юмора. Когда хозяин и покупатель договорятся о цене, они со словами «По рукам!» подадут друг другу правую руку, обменяются рукопожатием и разбегаются в противоположные стороны, обегая круг и стараются занять место позади уголка). Тот, кто остался без места, идёт покупать себе уголок. Если хозяин не хочет продавать уголок или они не сторгуются, то покупатель идёт к другой паре.

Примечание. Импровизированные диалоги при покупке уголка способствуют развитию чувства юмора, речи, находчивости и свободе в общении. Здесь, как и в большинстве игр в третьего лишнего, можно остаться лишним, т. е. проигрывать, несколько раз подряд: с одной стороны, получается ситуация уязвлённого самолюбия, особенно для мальчиков, подростков, парней, а с другой стороны — ребёнок учится проигрывать с достоинством, не «теряя лица», приобретает такое важное социальное качество, как умение проигрывать без потери личностного потенциала и самоуважения.

21. Круговые горелки

Круговые горелки удобны тем, что не требуют большой площади и в них можно играть в сравнительно небольшом помещении.

Играющие становятся кругом, берутся за руки и идут хороводом ритмично распевая (почти скандируя):



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

Водящий идёт внутри круга вдоль хоровода, держа перед собой в правой вытянутой руке платок, который можно заменить шарфом, пояском и т.п. Водящий идёт в направлении, противоположном движению хоровода. Когда песня кончается, все останавливаются и поворачиваются лицом в круг, а водящий поворачивается лицом к хороводу и держит руку с платком перед собой так, чтобы платок оказался между двумя играющими. Затем все хором скандируют:

Раз, два не воронь —
Беги, как огонь!

После этих слов игроки, между которыми стоит водящий, разнимают руки, бегут за кругом навстречу друг другу и стараются выхватить платок из рук водящего. Тот, кому удаётся прибежать первым и схватить платок, становится водящим, а проигравший возвращается в хоровод.

Примечание. Благодаря частой смене водящего игра протекает динамично, а художественно совершенная архаичная попевка формирует у детей эстетический вкус. Особое внимание следует обратить на ритмичное и дружное скандирование попевки и слов «Раз, два не воронь — беги, как огонь!», т.к. помимо ритмизации (что уже само по себе важно) такое дружное хоровое скандирование даёт ребёнку ощущение полноты жизни, следствием чего является целостное, оптимистическое мировосприятие и чувство глубокого психологического комфорта.



22. Золотые ворота

Существует несколько вариантов этой игры: разделение на команды с перетягиванием верёвки или палки, круговые капканчики и т.д. — мы остановимся на следующем.

Два человека стоят лицом друг к другу, держатся за обе руки и приподнимают их, образуя ворота. Остальные играющие берутся за руки, цепочкой пробегают под воротами и поют:

Золотые ворота
 Проходите, господа!
 Первой мать пройдёт —
 Всех детей проведёт.
 Первый раз прощается,
 Второй раз запрещается,
 А на третий раз
 Не пропустим вас!



С этими словами ворота опускаются и ловят кого-нибудь из цепочки. Пойманные берутся за руки с теми, кто был воротами, и образуется замкнутый круг, через который цепочка проходит, повторяя каждый раз песню и прорываясь в ворота, образованные приподнятыми руками, стоящих кругом игроков. Круг с каждым разом расширяется, а цепочка уменьшается. Песня повторяется до тех пор, пока не переловят всю цепочку — на этом игра кончается.

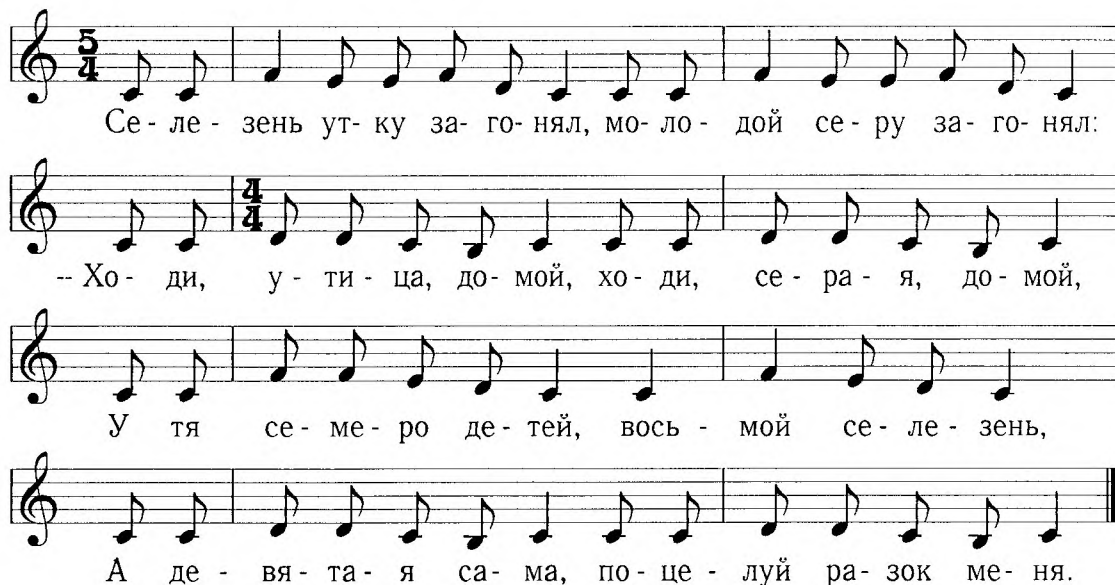
Примечание. В этой игре, как и в горелках, следует отметить красивую архаичную мелодию, которая, несомненно, эстетически и музыкально развивает детей.

23. Селезень

По считалке выбирают селезня (мальчика) и утку (девочку), остальные становятся кругом, берутся за руки, водят хоровод и поют:

Селезень утку загонял,
Молодой серу загонял.
Ходи, утица, домой,
Ходи, серая, домой!
У тебя семеро детей,
Восьмой — селезень,
А девятая сама
Поцелуй разок меня!

Утка убегает от селезня, а хоровод, поднимая или опуская руки, помогает утке или селезню, пропуская или задерживая их. Песня повторяется до тех пор, пока селезень не поймает утку. Затем селезень выбирает новую утку, а утка выбирает нового селезня, и игра продолжается.



Се-ле-зень ут-ку за-го-нял, мо-ло-дой се-ру за-го-нял:
- Хо-ди, у-ти-ца, до-мой, хо-ди, се-ра-я, до-мой,
У-тя се-ме-ро де-тей, вось-мой се-ле-зень,
А де-вя-та-я са-ма, по-це-луй ра-зок ме-ня.

Примечание. Любимая игра фольклорной молодёжи, но в неё охотно играют и дети, благодаря бурному веселью и эмоциональному подъёму, которыми она сопровождается.



24. Ой, некуда зайньке выскочить...

По считалке выбирают зайньку, остальные ходят вокруг него хороводом и поют:



Ой, не - ку - да за - инь - ке вы - ско - чить.



Ой, не - ку - да се - ро - му вы - прыг - нуть. ой.



го - ро - да ту - рец - ки - е, ой, за - моч - ки ня - мец - ки - е. ой.



ну - ка, за - яц, щё - ком бо - ком, пе - ред на - шим хо - ро - во - дом,

Ой, некуда зайньке выскочить,
Ой, некуда серому выпрыгнуть!
Города турецкие, ой!
Замочки немецкие, ой!

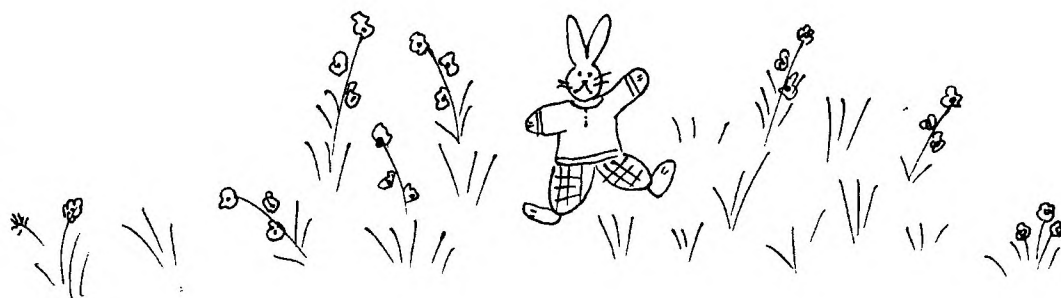
Всё это время зайнька пытается вырваться из хоровода, а его не пускают. Затем хоровод останавливается, все поворачиваются лицом в круг и, хлопая в ладоши, поют:



ну - ка, за - яц, раз - вер - нись.



всем дев - чон - кам по - кло - нись, е - щё по - це - луй(сь).



Ну-ка, заяц, щёком-боком
 Перед нашим хороводом!
 Ну-ка, заяц, развернись,
 Всем девчонкам поклонись!
 Ещё поцелуйся!

Зайнышка в середине круга делает всё, о чём поют: танцует, разворачивается, кланяется, берёт девушку (если зайнышка парень) или парня (если зайнышка девушка) за правую руку, достаточно резко разворачивает к себе левым боком, целует в левую щёку и становится в круг, а выбранный становится зайнышкой, и всё повторяется сначала.

Примечание. В этой игре воспитывается самообладание (так как зайнышка вырывается из хоровода, пляшет и целуется под пристальным вниманием играющих), а также музыкальный слух и умение свободно общаться. Традиционно этот хоровод водили на святочных вечерках.

Вместо поцелуя дети могут обмениваться рукопожатием или погладить по головке.

25. Воробьи-вороны

Играющие разделяются на две примерно равные команды (если число игроков нечётное, то в одной команде будет больше на одного человека) и становятся в две шеренги спиной друг к другу, расстояние между шеренгами 20–30 см. Одна команда — воробьи, а другая — вороны. Вперёд от каждой шеренги отсчитывается одинаковое количество шагов — в зависимости от возраста играющих и от размеров помещения это может быть 20, 30 или больше шагов и отмечается граница, до которой можно бежать. Если водящий выкрикивает: «Воробьи!», то воробьи бегут вперёд до условленной границы, а вороны их догоняют, и тот, кого поймают, переходит в команду ворон. Если водящий выкрикивает «Вороны!», то убегают вороны, а воробьи их догоняют, и пойманные вороны переходят в команду воробьёв. Играют до тех пор, пока одна команда не переловит другую, или пока не надоест. Остроту игре придаёт то, что играющие до последнего мгновения не знают, кому придётся убежать, а кому догонять, так как водящий растягивает слоги «В-о-о-р-о-о...», делает паузу, а затем быстро произносит слог «-ны!» или «-бьи!».

Примечание. Эту игру лучше проводить на открытом пространстве — на спортивной площадке, на поляне и т. д. Игра очень подвижная, требует концентрации внимания, собранности, быстрой реакции и заряжает играющих бодростью и оптимизмом.



26. Дрёма

В середине круга на стуле сидит «дрёма» и изображает то, о чём поётся в песне. Остальные ходят вокруг дрёмы хороводом и поют:

Сидит дрёма, сидит дрёма.
 Сидит дрёма, сама дремлет, сама спит — (2 раза).
 Вставай, дрёма, вставай, дрёма!
 Вставай, дрёма, поскорее, поскорей! — (2 раза).
 Смотри, дрёма, смотри, дрёма!
 Смотри, дрёма, по народу по всему! — (2 раза).
 Бери, дрёма, бери, дрёма!
 Бери, дрёма, кого хочется тебе! — (2 раза).
 Сажай, дрёма, сажай, дрёма!
 Сажай, дрёма, с собой рядышком на стул! — (2 раза).
 Целуй, дрёма, целуй, дрёма!
 Целуй, дрёма, сколько хочется тебе! — (2 раза).



Тот, кого дрёма выбрала и поцеловала, становится дрёмой, а прежняя дрёма возвращается в хоровод.

Примечание. В игры с поцелуями охотно играют дошкольники и младодёжь, а дети младшего и среднего школьного возраста стесняются целоваться в хороводах, но с удовольствием водят следующий вариант «дрёмы»:

После слов «Смотри, дрёма, по народу по всему!», поют:

Лови, дрёма, лови, дрёма,
 Лови, дрёма, кого хочется тебе! (2 раза).

Хоровод разбегается, а дрёма ловит кого-нибудь, и пойманный становится новой дрёмой.



27. В ремешок

Играть можно на улице или в достаточно просторном помещении. Играющие стоят у стены или сидят на стульях, скамье. У противоположной стены на стуле лежит ремешок. По считалке выбирают водящего, который берёт ремешок и прохаживается вдоль играющих и замахиваясь ремешком снизу (не с плеча! — чтоб не ударить по лицу), задевает, стараясь сделать это неожиданно, кого-нибудь по ноге и бежит к стулу у противоположной стены, кладёт на него ремешок и бегом возвращается назад. А тот, кого он задел, бежит вслед за ним, хватая ремешок со стула, старается догнать водящего и задеть его ремешком. Если не заденет — становится водящим, а если заденет — водящий остаётся прежний.

Примечание. Очень весёлая игра для всех возрастов, начиная с 5 — 6 лет. Требуется быстрой реакции, ловкости, сопровождается бурными эмоциями и сочувствием стоящих игроков к убегающему от ремешка, т.е. воспитывает чувство эмпатии.

28. Пузырь

Играющие становятся кругом и берутся за руки, затем сходятся потеснее в середину круга так, чтобы стоять плечом к плечу и не размыкая рук скандируют:

Месим, месим, месим тесто! — (3 раза).



Эй, дуй- ся пу- зырь, раз- ду - вай- ся боль- шой, раз- ду-
вай- ся боль- шой, да не ло - пай - ся.

Делая в такт словам движения рукам, будто замешивают тесто, после чего расходятся, образуя большой круг, под песню:



Эй, дуйся, пузырь!
Раздувайся большой!
Раздувайся большой,
Да не лопайся!

Круг расширяют до тех пор, пока он не разорвётся хотя бы в одном месте. Тогда те, кто разжал руки, становятся в середину круга, а остальные со словами «Месим, месим, месим тесто!» легонько их «замешивают» и опять расходятся, пока пузырь не лопнет. Тогда середина круга пополняется новыми, разжавшими руки, и игра повторяется, пока в кругу не станет больше людей, чем в хороводе, и «тесто» уже не замесишь. Этот вариант игры подходит для подростков и молодёжи.

С дошкольниками и младшими школьниками хорошо играть в «пузырь» следующим образом.

Прежде чем замесить тесто, его «заводят», т.е. стоя тесно плечом к плечу и не держась за руки льют молоко (высоким голосом — «буль-буль-буль» — проговаривают скороговоркой), кладут дрожжи (разжимают кулаки со словом «плюх!»), сыплют ложками сахар (приговаривая «Раз! Два! Три!»), вбивают яйца (стукают кулаки друг о друга, разжимая затем их и разводя слегка в стороны и приговаривая «Чик! Чик! Чик!» или цокая языком), льют подсолнечное масло (низким голосом — «буль-буль-буль», медленно, делая паузу после каждого «буль»), солят (подушечкой большого пальца 3–4 раза проводят по подушечкам остальных четырёх пальцев, затем «пробуют» — подносят руки ко рту руки и шамкают губами — и опять досаливают — с малышами солить надо несколько раз, повторяя каждый раз, что опять недосолили, так как это движение очень полезно для стимуляции подушечек пальцев), сыплют муку (изображают руками, приговаривая «ш-ш-ш!» и перемешивают круговыми движениями правой, а затем левой руки (чтобы упражнялись обе руки).

После того, как тесто завели, дети берутся за руки и «замешивают» его со словами «Месим, месим, месим тесто!», затем расходятся под пение «Эй, дуйся, пузырь...», образуя большой круг, но не разрывая его. Педагог, выступающий в роли ведущего, говорит: «Сейчас мы проткнём пузырь тоненькой иголочкой!» и ребята очень медленно сужают круг мелкими шажками, сопровождая это тихим шипением («ш-ш-ш!»), затем опять замешивают тесто (но уже не «заводят» — заводят



тесто только один раз в начале игры), с пением расширяют круг и ведущий говорит: «А сейчас проткнём пузырь толстой иглой!» — дети, не разжимая рук, с громким шипением довольно быстро сбегаются к середине круга, замешивают тесто, опять раздувают пузырь и ведущий говорит: «А теперь мы проткнём пузырь гвоздём и он лопнет!». Это место в игре у детей самое любимое. По команде «Три-четыре!» они с громким криком «Ба-а-а-а-м!» в несколько секунд сбегаются в середину круга (если дать установку на внимание и осторожность, дети не толкают друг друга и не устраивают кучу малу).

Примечание: вариант игры для малышек является прекрасной пальчиковой и речевой гимнастикой (когда «заводят» тесто), развивающей координацию мелких мышц кисти и соответствующие моторные и речевые центры в коре головного мозга, формирует навык общения (держатся за руки) и умение согласовывать свои действия с другими игроками (надо одновременно со всеми, не забегая вперёд и не отставая, сдувать пузырь то очень медленно, то быстрее, а потом, когда пузырь лопается, сбегаться в середину круга с большой скоростью и при этом не толкнуть и не уронить друг друга).

29. Продажные пеньки

Играющие разбиваются на пары и садятся на корточки, образуя круг, пары сидят плечом друг к другу, а между парами небольшое расстояние, чтобы было видно, кто с кем сидит, — это «пеньки». Водящий ходит за кругом и покупает пеньки: кладёт кому-нибудь ладонь на голову и спрашивает: «Продажный пенёк?». Если ему отвечают «нет», он подходит с этим вопросом к другому, а если отвечают «да», то пара встаёт и каждый бежит в свою сторону (тот, кто сидел справа, бежит в правую сторону, а тот, кто сидел слева, бежит в левую сторону), а водящий садится на корточки на освободившееся место. Пара обегает круг, и тот, кто успел занять место рядом с водящим, образует с ним новую пару пеньков, а прибежавший вторым становится водящим, отправляется покупать пенёк, и игра продолжается.

Примечание. Эта игра хороша тем, что в ней проигрывают только один раз, т. к. тот, кто прибежал позже, становится водящим, «покупает» пенёк и затем садится на свободное место, поэтому слабый ребёнок не почувствует своей несостоятельности.



30. Гончары

Играющие становятся кругом попарно друг за другом. Стоящие во внутреннем круге присаживаются на корточки — это гончарные изделия: кринки, кувшины, миски, чашки и т. п. За спиной у них, во внешнем круге, стоят гончары, а водящий выступает в роли покупателя — он подходит к гончару и говорит: «Продай кувшин (крынку, чашку и т. д.)!», гончар назначает цену, и начинается импровизированный диалог, в котором покупатель ищет изъяны в товаре (кувшин без крышки, трещина, кривой и т. д.), чтобы снизить цену, а гончар расхваливает своё изделие, рассказывая как его можно применять, что в него наливать, какое оно красивое, полезное, как трудно его изготавливать (замешивать глину, лепить, обжигать), расплачиваться можно не только деньгами, но и любимыми предметами. Если они не сторговались, покупатель идёт к другому гончару, а если сторговались, то берутся за правые руки и слегка раскачивают их в такт словам, которые хором скандируют все играющие:

Чинчары, чинчары,
Приезжали гончары!
С па́беди, с па́госту,
Из-под лебеди горáзду!

(такого рода полупонятные приговорки часто встречаются в народных детских играх).

После приговорки гончар и покупатель разнимают руки и обегают снаружи круг (каждый в свою сторону), стремясь занять место позади сидящего на корточках «кувшина». Оставшийся без места становится водящим.

Примечание. Как и во всех играх с импровизированными диалогами, здесь нарабатываются такие интеллектуальные качества, как сообразительность, смекалка, быстрота реагирования на реплики партнёра, остроумие. Эта игра является традиционным вариантом «третьего лишнего», в котором медленно бегающий игрок может оставаться лишним (проигрывать) много раз подряд, что уязвляет самолюбие, особенно у мальчиков и парней. Поэтому в коллективе, где есть заведомо слабый ребёнок, лучше играть не в эту игру, а в «Продажные пеньки», хотя ситуация проигрыша, во-первых, может стимулировать ребёнка к спортив-



ным занятиям (бегу, например), а, во-вторых, умение проигрывать без потери личностного потенциала, которое приобретает ребёнок в подобного рода играх, — очень важное психологическое свойство, позволяющее уже взрослому человеку преодолевать неизбежные жизненные неудачи без расстройства психики и неврозов.

31. Снежный ком

Играющие становятся кругом достаточно близко друг к другу, руки опущены. Кто-то называет своё имя: «Меня зовут Таня». Сосед справа продолжает: «Меня зовут Таня, Лена», а следующий говорит: «Меня зовут Таня, Лена, Серёжа». Таким образом, имя постепенно удлиняется, подобно снежному кому. Иногда взрослый организатор игры может незаметно для ребят расставить их так, чтобы рядом оказались дети с одинаковыми именами, тогда будет получаться так: «Меня зовут Света, Таня, Таня, Оля, Серёжа, Саша, Саша, Саша, Юля...» — это вызывает у играющих смех.

Примечание. Можно называть уменьшительно-ласкательные имена — детям это нравится и формирует дружелюбные отношения в коллективе.

Очень полезно для развития речи и скорости мышления стимулировать играющих к максимально быстрому (и без запинки) произнесению имён.

32. Коршун

Играющие выстраиваются «паровозиком» — в затылок друг другу, обняв вперёдистоящего соседа за талию (держаться лучше не за одежду, а сцепив руки в замок). Первый в цепочке — наседка, остальные — цыплята, на некотором расстоянии от наседки, лицом к ней, стоит коршун. Коршуна и наседку выбирают по считалке. Коршун молча ковыряет ногой землю или пол, если играют в помещении. Наседка встревоженно спрашивает: «Коршун, коршун, что ты делаешь?» Коршун отвечает: «Копеечку ищу!». Затем диалог продолжается примерно так:

- А на что тебе копейка?
- Пойду на базар, иголочку куплю.
- А иголочка тебе зачем?



(Наседка тревожится всё больше).

- Мешочек сошью.
- А на что тебе мешочек?
- Камешки в него буду складывать!
- А камешки-то тебе на что?!

(Наседка совсем разволновалась).

- В твоих деток пулять буду!

(Цыплята кричат «Пи-пи-пи!»).

- А что мои детки тебе сделали плохого?
- Они у меня в огороде капусту, горох, помидоры поклевали!
- А высокий ли у тебя забор?
- Во-о-т такой!

(Коршун показывает рукой очень высокий забор).

- Так они ж у меня маленькие — не перелетят через такой забор!
- Всё равно буду ловить твоих деток!

Коршун пытается оторвать о цепочки последнего цыплёнка, наседка не пускает его, размахивая руками («крыльями»), но не касаясь, а цыплята с писком уворачиваются от коршуна, не разрывая цепочки.

Поскольку игра часто оканчивается весёлой свалкой, нужно убедиться, что на игровой площадке нет острых кольев, сучков и других травмирующих предметов (зимой ничего не должно быть под снегом), в помещении играть подальше от мебели, детям желательно снять очки.

Диалог можно сокращать или, наоборот, делать более подробным и поощрять импровизацию.

Примечание. Поскольку убежать от коршуна, сцепившись паровозиком, очень трудно и цепочка каждую минуту может развалиться, играющие испытывают ненастоящий весёлый ужас, благодаря чему тренируют нейрогормональные системы, включающиеся в реальных экстремальных ситуациях. По этому параметру игра эффективней «Весёлой ткачихи» в том, что «ужас» испытывают все игроки, кроме коршуна и наседки, а в «ткачихе», только два челночка.



33. Стригу овечек

По считалке выбирают волка и медведя, которые становятся поотдаль от овечек у противоположных стен. Овечки сбиваются в тесную группку, а водящий по очереди стрижёт их, изображая руками будто он стрижёт волосы на голове у овечки. При этом все поют:

Стригу, стригу овечек
На золото колечек!
И волк не съест!
И медведь не съест!

Затем водящий берёт овечку за плечи, поворачивает к себе лицом и спрашивает: «Есть крест?» (имеется в виду нательный крестик.) Если овечка отвечает: «Есть!», то водящий отпускает её и она спокойно идёт к противоположной стене. Если же овечка отвечает: «Нет!», то по дороге к противоположной стене на неё с двух сторон нападают волк и медведь, а она старается убежать от них. Чтобы игра протекала динамичнее, можно стричь одновременно две овечки (соответственно, будет два водящих), тогда мимо волка и медведя будут пробегать сразу две овечки и их будет трудней поймать (а одна овечка почти наверняка будет поймана, что лишает игру непредсказуемости, а, следовательно, остроты.) Игра продолжается до тех пор, пока не постригут всех овечек.



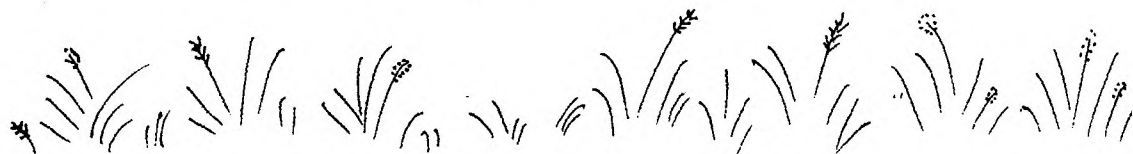
Стри- гу, стри- гу о - ве - чек на зо- ло- то ко - ле - чек, и



волк не съест, и мед- вець не съест.

Примечание. В «овечек» играли в старину, когда все без исключения дети носили нательные крестики, значит, и современные дети должны отвечать «есть» или «нет» не про реальный нательный крестик, который в наше время есть не у всех, а в зависимости от того, хотят они спокойно пройти мимо волка и медведя, или убежать от них. Проходя спокойно мимо волка и медведя («есть крест»), ребёнок испытывает чувство защищённости, которое по закону двойного выражения чувств (см. комментарий № 5 на с.62) закрепляется в его душевном строе и возникает затем в реальных жизненных ситуациях.

Стремясь убежать от волка и медведя, ребёнок тренирует механизмы активного поведения во время опасности.



34. Гусь

Играющие, сидя на корточках, образуют круг. Водящий идёт за кругом, повторяет «Га-га-га-га-га!» и на каждое «га!» дотрагивается ладонью до головы сидящих, не пропуская никого. Пройдя таким образом часть круга он вместо «га!» произносит «гусь!» и после этого слова бежит за кругом в том направлении, в котором шёл. Тот, кого назвали гусём, бежит в противоположном направлении вдоль круга, и оба бегущих стремятся занять освободившееся место. Оставшийся без места становится водящим.

Можно не сидеть на корточках, а стоять кругом, тогда у игроков будет больше шансов обогнать водящего.

Примечание. Психоэмоциональное напряжение, которое присуще любой подвижной игре, усиливается за счёт неопределённости — до последнего мгновения неизвестно, кому придётся бежать, и поэтому все находятся в состоянии повышенной готовности: требуются значительные физические усилия и быстрая реакция, чтобы обогнать водящего. Острота ситуации, постоянно возникающая в этой игре, хорошо тренирует вышеперечисленные качества.

35. Рыбаки

Играющие разбиваются по три, каждая тройка берётся за руки, образуя замкнутый круг из трёх человек, — это рыбы. Два человека, взявшись за обе руки, ловят рыбу — это рыбаки. Если играющих много, то рыбаков может быть 2–3 пары, — тогда игра становится более оживлённой. Итак, играющие разделились на тройки — рыбок, и на пары — рыбаков. Рыбаки подходят к рыбам и «набрасывают сеть», т.е. отделяют от тройки одного человека сомкнутыми руками и взявшись с ним за руки образуют новую тройку — становятся рыбами. От тройки остаётся два человека, которые становятся теперь рыбаками: они берут друг друга за обе руки и идут ловить рыбу. Тройки-рыбы стоят на месте, а пары-рыбаки бегают между ними, и ловят рыбу. Темп игре задаёт музыка, которая сопровождает эту игру, — она может быть плавной или оживлённой, звучать на магнитофоне или исполняться на музыкальном инструменте — лучше на народном (гармонь или балалайка). На магнитофон также лучше записывать гармонь, баян или балалайку.



Примечание. Игра на взаимодействие (активное перемещение играющих, тактильный и зрительный контакт). Детям с нарушениями межличностных отношений она даёт мягкую психокоррекцию, благодаря многократной ненавязчивой смене партнёров в тройках и парах и дружелюбному невербальному общению. Музыкальное сопровождение придаёт игре эмоциональную окраску, усиливая этим психокорректирующее действие.

36. День — ночь

Это любимая игра детей дошкольного и младшего школьного возраста. Проводит её педагог. В начале игры всегда даётся команда «Ночь!» и водящий начинает с формулы «Когда наступит день, проснутся...» и говорит затем, кто проснётся и что будет делать: это могут быть дворники, которые чистят снег, подметают осенние листья и т.д.; любые животные, птицы, звери; шофёры, лётчики, строители; мамы, которые готовят обед, стирают, шьют; дети, которые играют в мяч, плавают, помогают маме по хозяйству и т.д. Пока даётся задание, играющие неподвижны — двигаться можно только после команды «День!». Проигравшие выбывают из игры.

Примечание. Игра способствует уравниванию процессов возбуждения и торможения в коре головного мозга и тренирует волю, т. к. дети после активной деятельности должны резко «замереть». Театрализация раскрепощает и развивает творческие способности. Выполнение различных социальных ролей в игровой форме является воспитывающим и социализирующим фактором.

37. Воевода

Играющие становятся кругом, касаясь друг друга плечами, руки опущены — водящий в такт считалке дотрагивается по очереди до правого плеча каждого стоящего. Все вместе с водящим хором проговаривают считалку:

Катилось яблочко
Вкруг огорода,
Кто его поднял —
Тот воевода.
Все на свободе —
Бежать воеводе!



На кого выпало последнее слово, тот становится воеводой. Все разбегаются от воеводы, а он старается дотронуться до них рукой — «запятнать». Запятнанные застывают на месте, а остальные или бегут, уворачиваясь от воеводы, или добегают до стенки и держатся за неё — тогда воевода не имеет права их трогать. Тот, кто стал у стенки, уже не может отойти от неё и бегать, пока воевода не запятнает убегающих от него игроков. Затем все опять становятся в кружок, хором считаются и разбегаются от нового воеводы.

Примечание. Как любые «догоняшки», игра сопровождается психоэмоциональным напряжением, положительно влияющим на творческие характеристики личности. Кроме того, в этой игре особенно активно тренируется воля, т.к. чтобы подольше побегать и не быть «замороженным», нужно то держаться за стенку, то отбегать от неё, а это правилами игры запрещается (подбежал к стенке — можешь только наблюдать за другими игроками), следовательно ребёнок, подчиняясь правилам игры, волевым усилием подавляет свои импульсивные желания.

38. Соседи

Играющие попарно (мальчик-девочка, или парень-девушка) сидят или стоят вдоль стен. Один человек остаётся без пары. Можно, чтобы без пары оставались два человека: тогда один из них должен быть парень, а другой — девушка. Водящий с ремешком (шарфом, пояском) в руках подходит к паре и спрашивает девушку: «Нравится тебе сосед?». Если девушка отвечает «нравится», то она должна поцеловать соседа в щёку, а водящий идёт к другой паре. Если же девушка отвечает «не нравится!», то сосед бежит на свободное место (к девушке без пары), а водящий гонится за ним, стараясь несколько раз ударить ремешком ниже пояса. К парню водящий обращается с вопросом «Сосед, соседку любишь?», если парень отвечает «да!» — он целует девушку, а если отвечает «нет!» — девушка убегает на свободное место (к парню без пары), а водящий старается ударить её ремешком.

Примечание. В зависимости от возраста детей, вместо поцелуя соседа можно погладить по голове. Игра сопровождается бурным весельем, сочувствием к убегающим, остроумными репликами, почему именно нравится или не нравится сосед. Подобно другим играм и хороводам с поцелуями, является традиционной школой целомудренного полового воспитания и как нельзя лучше подходит для молодёжных праздников, вечеров, посиделок, дискотек.



39. Как у дядюшки Федота

Водящий стоит в середине круга, а остальные ходят вокруг него хороводом и поют:



Как у дя-дюш-ки Фе-до-та бы-ло се-ме-ро де-тей.



О - ни не пи-ли не е - ли,



друг на дру-га всё смо-тре-ли,



ра-зом де-ла-ли вот так.

Как у дядюшки Федота
Было семеро детей!
Они не пили, не ели —
Друг на друга всё смотрели.
Разом делали вот так!

После этих слов хоровод останавливается, дядюшка Федот показывает какое-нибудь движение, действие или гримасу и все это повторяют до тех пор, пока дядюшка не выберет кого-нибудь на своё место.

Примечание. Игра проходит намного интереснее, если вместо «Федота» подставляют имя водящего — «Как у дядюшки у Димы...» или «Как у тётюшки Наташи...». Играющие при этом с особым дружелюбным интересом смотрят на водящего, словно он именинник, а «дядюшка Дима», хоть и немного смущён, но выглядит очень довольным своим высоким социальным статусом (семеро детей!) и выраженным дружелюбием товарищей по игре. Не исключено, что в этой игре даётся некоторая положительная установка на многодетность. Кроме того, эта игра развивает творческие способности и раскрепощает (см. примечание к игре № 41).



40. У Маланьи

Играющие ходят хороводом вокруг водящего, а затем повторяют, то что он показывает. Если водит девочка, то поют:

У Маланьи у старушки
Жили в маленькой избушке
Семь сыновей, семь дочерей!

Затем все останавливаются, поворачиваются лицом в круг и хором говорят:

С такими ушами! — показывают руками огромные уши
С такими носами! — показывают руками огромный нос
С такой головой! — показывают руками огромную голову
С такой бородой! — показывают руками огромную бороду



У Ма- лань- и у ста- руш - ки, жи- ли в ма- лень- кой из-



буш - ке семь сы - но - вей, все без бро - вей, ста-



ки - ми у - ша - ми, ста - кой бо - ро - дой.

Затем все одновременно хлопают один раз в ладоши, ставят локоть правой руки на ладонь левой и слегка размахивая снизу вверх правой рукой с выставленным указательным пальцем (остальные пальцы зажаты в кулак) в такт пению, поют:



Ни- че - го не пи - ли, ни - че - го не е - ли,



на не - ё смо - тре - ли. Де - лай так!



Ничего не пили!
Ничего не ели!
На неё смотрели!

И хором громко говорят: «Делай так!», после чего Маланья показывает какое-нибудь действие или движение, все его повторяют и Маланья выбирает кого-нибудь вместо себя.

Если в середине круга оказывается мальчик, то на мотив «Ах, вы сени, мои сени!» поют:

Как у дедушки Егора
Было семеро детей!
Они не пили, не ели,
Друг на друга всё глядели!
Разом делали вот так!

Примечание. Эта игра записана на фольклорном фестивале от краснодарских казаков. В подобных хороводах на подражание девочки могут быть в роли дедушки Трифона и дяди Нестера, но мальчики не выступают в женской роли. Это пример полового воспитания в традиционной культуре (правильная половая идентификация), ничего общего не имеющего с современным половым просвещением, а точнее — растлением. Следует, однако, отметить, что на Масленицу и на Святки допускалось переодевание в одежду противоположного пола, но это был особый ритуал ряженья, после которого для очищения от греха перевоплощения купались в иордани (крещенской проруби), или каялись в церкви. О других функциях этой игры см. примечание к игре № 41.

41. У дедушки Трифона

Водящий («дедушка Трифон») стоит в середине круга, остальные водят хоровод и поют:



У де-душ-ки Три-фо-на бы-ло се-ме-ро де-тей,
се-ме-ро, се-ме-ро, се-ме-ро сы-но-вей.





О - ни не пи - ли, не е - ли,



друг на дру - га всё гля - де - ли,



ра - зом де - ла - ли вот так.

У дедушки Трифона
Было семеро детей!
Семеро, семеро,
Семеро сыновей!
Они не пили, не ели —
Друг на друга всё
глядели,
Разом делали вот так!

Водящий показывает движение или фигуру. Остальные повторяют, выбирается новый дедушка Трифон, и игра продолжается.

Примечание. Игра на подражание, как и все игры подобного рода (см. игры № 39, 40, 42), раскрепощает, даёт ощущение внутренней свободы, развивает творчески (находчивость, быстрота реакции, воображение) и тренирует у водящего самообладание.

42. Как у дяди Нестера

Игра, аналогичная трём предыдущим, только поют:



Как у дя - ди Нес - те - ра, Нес - те - ра



де - ток бы - ло ше - сте - ро, ше - сте - ро.



О - ни не пи - ли, не е - ли,





Как у дяди Нестера, Нестера!
Детей было шестеро, шестеро!
Они не пили, не ели,
Друг на друга всё глядели —
Разом делали вот так!

И все повторяют движение за дядей Нестером.

Примечание. Игра на подражание, см. примечание к игре № 41.

43. Шишки, жёлуди, орехи

Играющие становятся кругом по три человека в затылок друг другу, лицом в круг. В середине круга стоит водящий. Если считать изнутри круга, то первые в каждой тройке — шишки, вторые — жёлуди, третьи — орехи. Водящий выкрикивает: «Орехи!» и орехи в произвольном порядке меняются местами — никто не должен остаться в своей тройке. Водящий тоже стремится занять место ореха, а оставшийся лишним выкрикивает: «Шишки!» («Жёлуди!», или опять «Орехи!») и те, кого назвали, меняются местами. Игра проходит очень оживлённо, когда «Шишки!», «Жёлуди!», «Орехи!» выкрикиваются почти без пауз и когда несколько раз подряд выкрикивают одно и то же название.

Примечание. Игра протекает с бурным весельем и не надоедает в течение долгого времени. Тренируется ловкость и физическая выносливость, а благодаря частым перемещениям и тому, что, стремясь занять свободное место и не остаться лишним, бегущие игроки со смехом хватают стоящих за плечи, чтобы удержать равновесие, а стоящие с весёлым участием принимают их в свою «тройку», возникают доброжелательные отношения и чувство социального комфорта. Необходимость действовать очень быстро концентрирует внимание и тренирует механизмы быстрого реагирования, которые в дальнейшем будут востребованы в экстремальных ситуациях.



44. Кыш, воробей

По считалке выбирают воробья и огородника. Остальные становятся кругом или шеренгой, берутся за руки и приподнимают их, образуя ворота.

Воробей и огородник стоят на расстоянии двух — трёх ворот друг от друга. Под пение воробей убегает, а огородник догоняет его. Обязательное условие: и воробей, и огородник ныряют в каждые ворота, ничего не пропуская.

Кыш, кыш, воробей!
 Не клюй мою конопель!
 Не мою, не свою,
 Не соседову!
 Я за эту коноплю
 Тебе ножку перебью!

Если огородник не догнал воробья до конца шеренги или за один-два круга (как условятся в начале игры), то огородник считается проигравшим и выбирают нового воробья и огородника.



Кыш, кыш, во - ро - бей, не клюй мо - ю ко - но - пель.

Ни мо - ю, ни сво - ю, ни со - се - до - ву,

Я за э - ту ко - но - плю те - бе нож - ку пе - ре - бью.

Примечание. Игра на активное взаимодействие, которое всегда даёт ощущение социального комфорта. Особый акцент в этой игре приходится на тренировку воли, т. к. огородник и воробей импульсивно желают пропустить ворота, чтобы победить, но правила игры не позволяют им этого делать, и они волевым усилием подавляют этот импульс.



45. Перебежки

Играющие разбиваются на пары (пары стоят в произвольном порядке), становятся лицом друг к другу и хлопают о свои ладони и о ладони партнёра в такт словам считалки, которую все проговаривают хором ритмично и громко.

Как только считалка кончается, все меняются парами, а водящий (он был без пары) тоже старается найти себе пару, в результате кто-то остаётся лишним и ожидает окончания очередной считалки, чтобы поймать пару. Считалки см. на с.58–60.

Примечание. Логоритмическая игра, т.к. рифмованная речь сопровождается ритмическими движениями и при этом синхронно возбуждаются речевой и двигательный центры коры головного мозга, благодаря чему идёт активное развитие речи и способности к чтению.

Таким образом, эта игра (и подобные ей логоритмические игры) способствует анатомическому и функциональному созреванию структур головного мозга, ответственных за речь и чтение. Сторонники раннего обучения чтению дают логическую информацию не созревшему анатомически и функционально мозгу, что является для ребёнка непосильной нагрузкой и вызывает отвращение к учёбе и чувство несостоятельности, а это, в свою очередь, приводит к неврозам и отставанию в развитии.

46. Кри-кри-кри...

Играющие под пение водят хоровод, проходя сквозь стоящие в нескольких местах круга ворота, которые образуют парень и девушка, держа друг друга за обе руки. Чем больше играющих, тем больше может быть ворот. Все поют:



Кри-кри-кри там те - тө - ра й-шла,



кри-кри-кри, мо - хо - ва - я шла. Кри-кри-кри



Кри-кри-кри, там тетёра йшла!
 Кри-кри-кри, моховая йшла!
 Кри-кри-кри, за собой детей вела!
 Кри-кри-кри, всё-то махоньких,
 Кри-кри-кри, косолапоньких!
 Кри-кри-кри... Целоваться вели!

На последних словах ворота опускаются. Если пойман парень, то он целует девушку, стоящую в воротах, если ловят девушку, то её целует парень, стоящий в воротах. Затем игра повторяется.

Примечание: для подростков и молодёжи эта игра является школой целомудренного полового воспитания, а также развивает музыкально и пластически.

Из опыта работы семейного клуба: В семейном клубе этот хоровод водили с малышами от года до шести лет: становились в цепочку — мама (или папа) и её ребёнок, мама-ребёнок, и т.д., брались за руки и ходили змейкой под пение, на словах «Целоваться вели!» родители подхватывали своих детей на руки, целовали их и кружились с ними по комнате. Так же можно играть дома с одним малышом: водить его за ручку и петь, а потом покружить и расцеловать. Это радует малышей, развивает их эмоционально, положительно влияет на речь, воспитывает музыкальный слух и чувство ритма (см. комментарий № 6 на с. 63).

47. Корзиночки

Играющие разбиваются на пары и берут друг друга за обе руки, образуя «корзиночки». Пары стоят в произвольном порядке. Игру начинают два человека, которые бегают друг за другом как в игре в пятнашки: один убегает, а другой пытается догнать его и «запятнать», т.е. дотронуться до него рукой. Если это удалось, то бегающие меняются ролями — тот, кого запятнали, догоняет того, кто запятнал. Но любой из них может спрятаться в корзиночку — подбежать к стоящей паре (корзиночке) и взять кого-нибудь из них за обе руки. Тогда оставшийся лишним принимает на себя роль того, кто вытеснил его из корзиночки, т.е. убегает или догоняет вместо него.

Примечание. Благодаря частой смене пар, в игре происходит активное взаимодействие, что обеспечивает коммуникативный комфорт.



Азарт и психоэмоциональное напряжение, которые вызываются остротой ситуации, развивают интуитивное мышление и творческие характеристики личности.

48. Лиса

Все становятся кругом на возможно бóльшем расстоянии друг от друга (насколько позволяет помещение), а водящий ходит внутри круга, говоря речитативом и слегка раскачиваясь в такт словам:

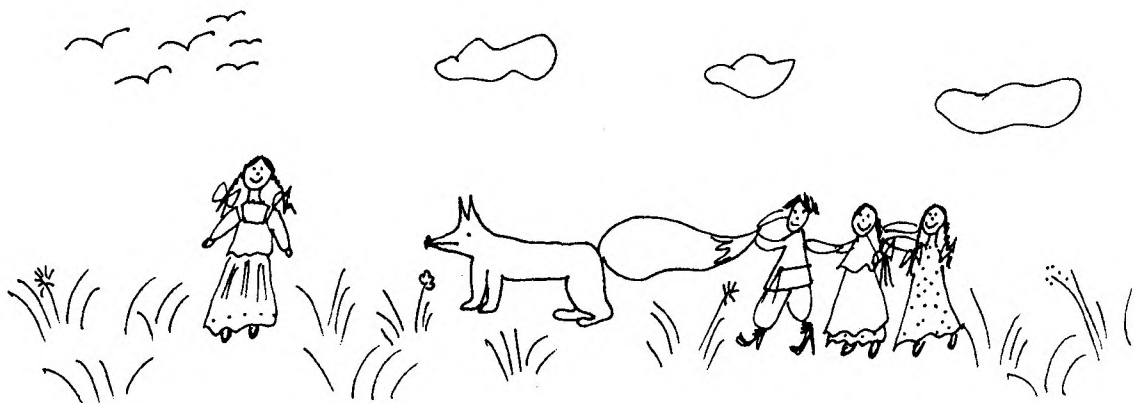
Я лиса, лиса, лиса!
Я иду, иду, иду!

С этими словами водящий останавливается перед кем-нибудь и спрашивает: «Хочешь быть моим хвостом?»

Если ему отвечают «нет!» или «не хочу!», то он подходит с этим вопросом к другому, а тот, кто ответит «да!», становится позади лисы и кладёт обе руки лисе на пояс или на плечи, образуя «паровозик». Теперь они идут уже вдвоём, хором (также слегка покачиваясь в такт словам) говорят речитативом и остановившись перед кем-нибудь спрашивают хором: «Хочешь быть моим хвостом?» и т.д., пока все не встанут в цепочку. Затем лиса начинает любоваться своим хвостом, «размахивать» им, т.е. бегать змейкой, кружиться, пританцовывать, а потом говорит: «Что-то хвост длинный получился — отщипну-ка немного, да воротник себе сделаю!» и с этими словами начинает ловить конец хвоста, а он уворачивается от лисы, стараясь не разорвать цепочку («паровозик»).

Традиционный вариант игры: играющие проползают на четвереньках по коридору составленному из широко расставленных ног «хвоста» и становятся в конце. Этот вариант подходит для игры на ковре, например, в детском саду.

***Примечание.** Ритмичная ходьба в такт словам развивает речь и способность к чтению (логоритмическое упражнение), увёртывание хвоста от головы воспитывает чувство коллективного взаимодействия (социальная координация), а также развивает моторику (ловкость, скорость, мышечное чувство).*



49. А мы просо сеяли

Если девочек и мальчиков примерно поровну, то они разбиваются на две «стенки»: одна — мальчиков, другая — девочек (в этом случае игру начинают мальчики). Стенки могут быть смешанными, если мальчиков и девочек неодинаковое количество (тогда всё равно, какая команда начнёт игру). Ребята берутся под руки, согнув руки калачиком. Расстояние между стенками примерно 7–8 шагов.

Стенки поочерёдно шагают в такт пению навстречу друг другу, отступая назад под припев.



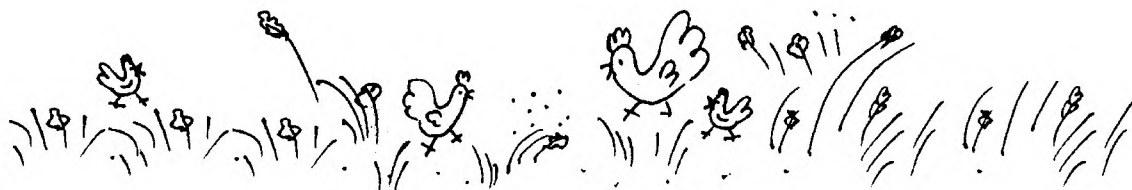
(М — мальчики; Д — девочки.)

- М: А мы просо сеяли, сеяли! — шагают вперёд
Ой-де млада, сеяли, сеяли! — отступают назад
- Д: А мы просо вытопчем, вытопчем! — шагают вперёд
Ой-де млада, вытопчем, вытопчем! — отступают назад
- М: А чем же вам вытоптать, вытоптать?
Ой-де млада, вытоптать, вытоптать?
- Д: А мы коней выпустим, выпустим!
Ой-де млада, выпустим, выпустим!
- М: А мы коней в плен возьмём, в плен возьмём!
Ой-де млада, в плен возьмём, в плен возьмём!
- Д: А мы коней выкупим, выкупим!
Ой-де млада, выкупим, выкупим!
- М: А чем же вам выкупить, выкупить?
Ой-де млада, выкупить, выкупить?



- Д: А мы дадим сто рублей, сто рублей!
Ой-де млада, сто рублей, сто рублей!
- М: Нам не надо тысячу, тысячу!
Ой-де млада, тысячу, тысячу!
- Д: А чего ж вам надобно, надобно?
Ой-де млада, надобно, надобно?
- М: А нам надо девицу, девицу!
Ой-де млада, девицу, девицу!
- Д: У девицы имя есть, имя есть!
Ой-де млада, имя есть, имя есть!
- М: А нам надо Олечку, Олечку!
(предварительно договариваются, кого выбрать)
- Д: Она у нас дурочка, дурочка! *(значит, неумеха, а не глупая)*
- М: А мы её выучим, выучим!
Ой-де млада, выучим, выучим!
- Д: А чем же вы вывчите, вывчите?
Ой-де млада, вывчите, вывчите?
- М: А мы её плёточкой, плёточкой!
Ой-де млада, плёточкой, плёточкой!
- Д: Она будет плакати, плакати!
Ой-де млада, плакати, плакати!
- М: А мы её пряничком, пряничком!
Ой-де млада, пряничком, пряничком!
- Все девочки с именем Олечка переходят в другую стенку.
- Д: В нашем полку убыло, убыло!
Ой-де млада, убыло, убыло!
- М: В нашем полку прибыло, прибыло!
Ой-де млада, прибыло, прибыло!
- Д: В нашем полку слёзы льют, слёзы льют!
Ой-де млада, слёзы льют, слёзы льют!
- М: В нашем полку пир горой. Пир горой!
Ой-де млада, пир горой, пир горой!

Примечание. В старину это был весенний обряд, который исполняли, чтобы обеспечить плодородие земли и получить хороший урожай. Затем, со сменой верований, он стал игровым хороводом, который водят дети и молодёжь чаще всего весной и летом. В этой игре имеют место логоритмическое упражнение (слова в такт ходьбе), развивающее речь, коммуникативное взаимодействие (стенки ходят ровно, поют дружно), дающее ощущение психологического комфорта, доброжелательные положительные эмоции.



50. Княгини, а мы к вам пришли

Стенка мальчиков (баяре) и стенка девочек (княгини) стоят напротив друг друга на расстоянии 7–8 шагов. Стенки образуют, взявшись под руки и согнув руки калачиком. Стенки шагают поочерёдно в такт пению:



- Княгини, а мы к вам пришли! — *шагают вперёд*
- Молодые, а мы к вам пришли! — *отступают назад*
- Бояре, вы зачем пришли? — *шагают вперёд*
- Молодые, вы зачем пришли? — *отступают назад*
- Княгини, мы невесту выбирать!
- Молодые, мы невесту выбирать!
- Бояре, вам которая мила?
- Молодые, вам которая мила?
- Княгини, нам вот эта мила! — *показывают рукой на «невесту»*
- Молодые, нам вот эта мила!
- Бояре, она дурочка у нас! — *«дурочкой» в народе называли неумеху*
- Молодые, она дурочка у нас!
- Княгини, а мы выучим её!
- Молодые, а мы выучим её!
- Бояре, а чем будете учить?
- Молодые, а чем будете учить?
- Княгини, а мы плёточкой её!
- Молодые, а мы плёточкой её!



- Бояре, она плёточки боится!
Молодые, она плёточки боится!
- Княгини, мы конфетку дадим!
Молодые, мы конфетку дадим!
- Бояре, у ней зубки болят!
Молодые, у ней зубки болят!
- Княгини, а мы к доктору свезём!
Молодые, а мы к доктору свезём!
- Бояре, она доктора боится!
Молодые, она доктора боится!
- Княгини, отворяйте ворота!

После этих слов «бояре» не отступают назад, а остаются перед стенкой девочек, скандируют: «Отдавайте нам невесту навсегда!», забирают «невесту» в свою стенку и всё повторяется сначала.

Примечание. Эта игра пришла из старинного свадебного обряда, имитирующего выбор невесты, сватовство и выкуп. Она относится к логоритмическим играм, развивающим речь, и ориентирует молодёжь на правильный выбор пары, раскрепощает и формирует навыки общения.

51. Мак маковистый

Игровой хоровод для дошкольного возраста. Дети, взявшись за руки идут кругом и поют:

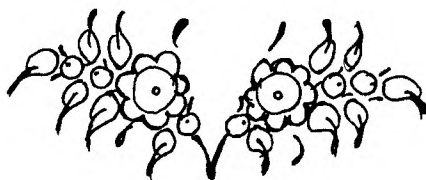


Мак ма - ко - вис - тый, тон - кий, во - лок - нис - тый.



Как се - ют мак? Как се - ют мак? Вот и

Мак маковистый,
Тонкий волокнистый!
Как сеют мак? Как сеют Мак?



Останавливаются, поворачиваются лицом в круг и показывают, как сеют мак — левой рукой держат воображаемое решето, а правой берут из него мак, разбрасывают перед собой и поют:



Вот и эдак, вот и так!
Вот и эдак, вот и так!
Так сеют мак!
Так сеют мак!

Затем берутся за руки, идут кругом и поют:

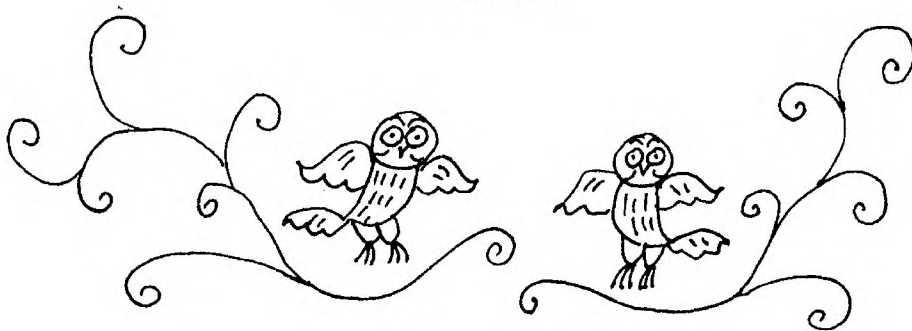
Мак маковистый,
Тонкий волокнистый!
Как растёт мак?
Как растёт мак?

Останавливаются и показывают, как растёт мак: приседают на корточки, затем в такт пению постепенно приподнимаются, руки согнуты в локтях, ладони повёрнуты вниз, выпрямившись во весь рост, поднимаются на носочки, руки вытягивают вверх, вращают кистями, сопровождая все движения пением:

Вот и эдак, вот и так!
Вот и эдак, вот и так!
Так растёт мак!
Так растёт мак!

Опять пошли хороводом и запели:

Мак маковистый,
Тонкий волокнистый!
Как полют мак?
Как полют мак?



Останавливаются и под пение:

Вот и эдак, вот и так!
Вот и эдак, вот и так!
Так полют мак!
Так полют мак!

Изображают прополку мака: наклонившись вырывают обеими руками и бросают за спину воображаемые сорняки.

Мак маковистый!
Тонкий волокнистый!
Как рвут мак? Как рвут мак?
Вот и эдак, вот и так!
Вот и эдак, вот и так!
Так рвут мак!
Так рвут мак! —

рвут правой рукой и кладут на согнутую левую руку.

Мак маковистый,
Тонкий волокнистый!
Как едят мак? Как едят мак?
Вот и эдак, вот и так!
Вот и эдак, вот и так!
Так едят мак! Так едят мак! —

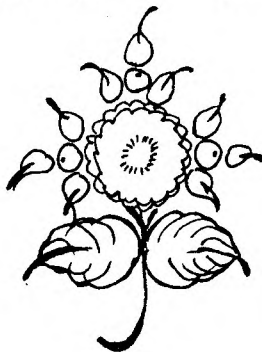
высыпают зёрна мака из коробочки на ладошку и ладошкой забрасывают в рот.

Мак маковистый,
Тонкий волокнистый!

Хоровод останавливается и кто-нибудь спрашивает: «А где же мак?» и все хором отвечают: «Съели ребята мак!».

На этом игра заканчивается.

Примечание. Игра обеспечивает ребёнку музыкальное, ритмическое, речевое и моторное развитие. Элементы театрализации способствуют свободному общению и корректируют нарушения межличностных отношений.



52. В чижика

По считалке выбирают чижику, вокруг которого водят хоровод и поют:

По дубочку постучишь —
Вылетает сизый чиж!
У чижа, у чижику
Хохолочек рыженький!
Чижику по морю летал,
Правой ножкой всё махал.

Затем все останавливаются, поворачиваются лицом в круг и громко с расстановкой говорят хором: «Чижику, чижику, прилетай — себе пару выбирай!»

После чего все разбиваются на пары, чижику тоже ловит себе пару, а оставшийся лишним становится чижом и игра продолжается. Если лишнего не будет (играющих — чётное число), то нового чижику выбирают по считалке.

Когда водят хоровод, чижику изображает то, о чём поётся в песне: стучит по дубочку, показывает хохолочек на голове, машет крыльями, «летает», машет правой ножкой

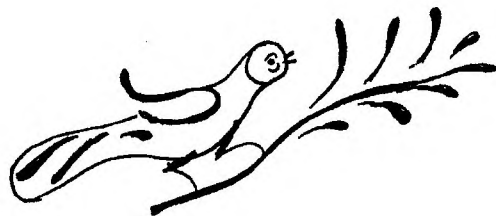


По дубочку постучишь, вылетает сизый чиж.



У чижа, у чижику хохолочек рыженький.

Примечание. Игра тренирует самообладание (у водящего), развивает музыкальный слух, чувство ритма, скорость реакции (когда ищут пару, чтобы не остаться лишним) и вызывает положительные эмоции.



52. В чижика

По считалке выбирают чижику, вокруг которого водят хоровод и поют:

По дубочку постучишь —
Вылетает сизый чиж!
У чижа, у чижику
Хохолочек рыженький!
Чижику по морю летал,
Правой ножкой всё махал.

Затем все останавливаются, поворачиваются лицом в круг и громко с расстановкой говорят хором: «Чижику, чижику, прилетай — себе пару выбери!»

После чего все разбиваются на пары, чижику тоже ловит себе пару, а оставшийся лишним становится чижом и игра продолжается. Если лишнего не будет (играющих — чётное число), то нового чижику выбирают по считалке.

Когда водят хоровод, чижику изображает то, о чём поётся в песне: стучит по дубочку, показывает хохолочек на голове, машет крыльями, «летает», машет правой ножкой



Примечание. Игра тренирует самообладание (у водящего), развивает музыкальный слух, чувство ритма, скорость реакции (когда ищут пару, чтобы не остаться лишним) и вызывает положительные эмоции.



53. Открытый космос

Хороший отдых после подвижных бурных игр. Ребята становятся кругом, руки разомкнуты. Если играют первый раз, то педагог объясняет, что в космосе нет воздуха (а звук может передаваться только в воздушной среде) и поэтому там царит полная космическая тишина — на Земле такой не встретишь.

Затем все готовятся к старту и хором считают от 10 до 1 (обратный счёт), после «один!» говорят «пуск!» и замолкают, а педагог смотрит на секундомер и сообщает ребятам, сколько секунд они были в космосе (сколько простояли молча).

Можно продолжить игру, изображая состояние невесомости: бесшумно ходить по комнате, плавно двигая руками и наклоняясь из стороны в сторону.

Примечание. Игра уравнивает нервную систему (соотношение процессов возбуждения и торможения), т.к. возбуждённые предыдущей игрой (или какой-либо активной деятельностью) дети быстро переключаются на космическое безмолвие и на медленные плавные движения, имитирующие состояние невесомости. От играющих требуется волевое усилие и внимание, чтобы не заговорить, не засмеяться и двигаться бесшумно — таким образом, в игре тренируется воля и умение контролировать себя.

54. Сигнал

Играющие становятся кругом, берутся за руки. Кто-нибудь начинает игру: по часам засекает время и правой рукой легко и быстро сжимает руку соседу, сосед сжимает (тоже легко и быстро) руку следующему и так сигнал передаётся по кругу, пока не вернётся к левой руке игрока, который начал игру. Он по часам определяет время прохождения сигнала и сообщает всем. Обычно сигнал посылают несколько раз, чтобы добиться наибольшей скорости прохождения его.

Примечание. Игра развивает самоконтроль, внутреннюю сосредоточенность, внимание, умение быстро переключаться с активной деятельности на спокойную, так как в «сигнал», как и в «открытый космос», часто играют, чтобы успокоить возбуждённых бурной игрой детей.



55. Телеграмма

Играющие становятся как и на «сигнал» — кругом и взявшись за руки. В центре круга стоит водящий и внимательно наблюдает за руками игроков. Кто-нибудь восклицает: «Посылаю телеграмму!» «Кому?» — спрашивает водящий. «Тане!»

Таня спешит «отправить» телеграмму дальше, сжимая легко и быстро руку соседу справа или слева. А водящий, наблюдая за руками, должен угадать, у кого сейчас телеграмма, т.е. назвать игрока, который в данный момент передаёт сигнал. Если он угадает, то этот игрок становится водящим, а если не угадает, то продолжает водить. И теперь уже Таня восклицает: «Посылаю телеграмму!» и называет имя того, от кого пойдёт сигнал.

Примечание. Игра достаточно остросюжетная и требует сосредоточенности, внимания и выдержки не только от водящего, но и от остальных игроков.

56. Ходит палочка по кругу

Играющие стоят кругом, прижавшись друг к другу плечами и спрятав за спиной согнутые в локтях руки. Водящий кружится в середине круга с закрытыми глазами, а игроки в это время начинают передавать за спиной друг другу палочку (это может быть также карандаш, линейка, варежка, носовой платок и т.д.). Сделав несколько оборотов, водящий останавливается, открывает глаза и пытается угадать, у кого палочка: тот, на кого он указывает, должен показать обе руки одновременно. Игрок, у которого обнаружится палочка, становится водящим.

Примечание. Игра вырабатывает умение координировать свои действия с другими участниками игры, что является важным социальным качеством. Палочку надо брать у одного соседа и передавать другому быстро, незаметно и «вслепую», руки при этом находятся в непривычном положении (согнуты в локтях и заведены за спину) и поэтому требуются значительные усилия, ловкость и тонкая мышечная координация, чтобы не выронить палочку, и это является прекрасной гимнастикой для кистей рук.



57. Волки и овцы

Для игры лучше всего подходит поляна с кустами. По считалке выбирают волка, остальные — овцы. Овцы отворачиваются, а волк прячется и кричит: «Пора!». Волк может сначала крикнуть, а потом уже бежать к намеченному укрытию и там притаиться. После этого овцы осторожно идут его искать. Овца, которая первой заметит волка, кричит: «Волк!», все овцы бросаются врассыпную, а волк старается поймать зазевавшуюся овцу. Пойманная овца становится волком, а волк — овцой, и игра начинается сначала.

Примечание. Игровое проживание неопределённой и внезапной опасности тренирует нейрогуморальные механизмы, включающиеся в экстремальных ситуациях, спонтанность реагирования и развивает интуицию.

58. Почта («откуда и куда?»)

Играющие сидят или стоят вдоль стен. Каждый громко называет какой-нибудь город или другой населённый пункт. Кто-нибудь начинает игру, изобразив звуки почтового колокольчика: «Динь-динь-динь!» Любопытствующий спрашивает: «Кто едет?» — «Почта». — «Откуда и куда?» — «Из Киева в Новосибирск», — может ответить начавший игру, если он выбрал перед этим Киев, а среди других играющих есть выбравший Новосибирск. Тот, чей город Новосибирск, спрашивает:

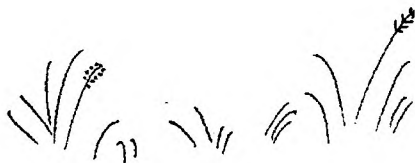
— А что там делают в Киеве?

— Все ходят с зонтиками под дождём (поют, пляшут, ездят на велосипедах, плавают и т. д.).

Все играющие, кроме «приехавшего», начинают изображать, как в Киеве ходят под зонтиками (поют, пляшут, ездят на велосипедах, плавают и т. д.). Кто не сможет этого изобразить, с тех «приехавший» берёт фант и кладёт на виду у всех.

Затем выбравший Новосибирск говорит: «Динь-динь-динь!» и игра повторяется. В конце игры разыгрываются фанты.

Примечание. Игра развивает внимание, память, сообразительность, находчивость, чувство юмора, умение свободно общаться. Театрализация и разыгрывание фантов раскрепощают, веселят и дают психическую разрядку.



59. Земля-небо-вода

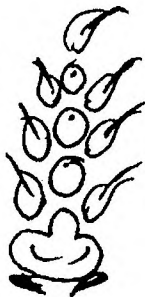
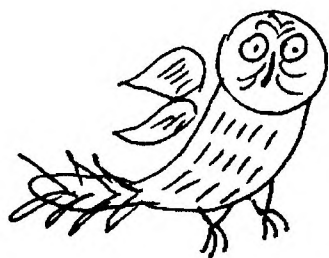
Играющие стоят или сидят кругом, а водящий стоит в середине круга, произносит одно из трёх слов — «земля», «небо» или «вода» и сразу же бросает мяч кому-нибудь (бросать мяч прежде, чем произнесёшь команду, нельзя). Тот ловит мяч, называет животное на слово «земля», птицу на слово «небо» и рыбу на слово «вода», а затем возвращает мяч водящему, который перебрасывает его другому игроку, называя одну из трёх стихий. Водящий старается бросать мяч игрокам неожиданно, чтобы держать их в напряжении.

С ответивших невпопад берутся фанты, которые разыгрываются в конце игры.

Примечание. Игра развивает память, внимание, быстроту реакции, физическую ловкость. При разыгрывании фантов кроме обычных заданий (прокукарекать, спеть, попрыгать на одной ноге, рассказать стихотворение), можно предложить разыграть сценку или пантомиму сразу нескольким проигравшим: это оживит игру и позволит ребятам творчески проявить себя.

60. Считалки

1. Аты-баты, шли солдаты,
Аты-баты, на базар,
Аты-баты, что купили?
Аты-баты, самовар.
Аты-баты, сколько стоит?
Ата-баты, три рубля.
Аты-баты, он какой?
Аты-баты, золотой!
2. Ехал грека через реку,
Видит грека — в реке рак.
Сунул грека руку в реку,
Рак за руку греку — цап!
3. Ехал Ваня из Рязани,
90 рублей сани,
25 рублей дуга,
Мальчик девочке — слуга.
Ты, слуга, подай карету,
А я сяду и поеду.
Ты, слуга, подай метлу —
Я в карете подмету.
Ты, слуга, подай лимон —
Выходи скорее вон!
4. Шла собака через мост
Четыре лапы — пятый хвост.
Если мост обвалится —
То собака свалится.



5. Дора, дора, помидора —
Мы в саду поймали вора.
Стали думать и гадать,
Как нам вора наказать.
Завязали руки, ноги
И пустили по дороге.

Вор шёл, шёл, шёл
И корзиночку нашёл.
В этой маленькой корзинке
Есть помада и духи,
Ленты, кружево, ботинки —
Что угодно для души?

Тот, на кого выпало последнее слово, называет любой предмет из корзинки, например, кружево, после этого считалка начинается сначала и заканчивается на слове «кружево».

Тот, на ком считалка заканчивается, становится водящим.

6. 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 —
Потерял там рукавицу.
Привезли его в буфет —
Он объелся там конфет.
Привезли его домой —
Оказался он живой!..

7. Тили-бом, тили-бом,
Загорел у козы дом;
Коза выскочила,
Глаза выпучила,
Побежала к Машке,
Насопелась кашки,
Побежала к Маньке,
Выпарилась в баньке.
Побежала в хоровод,
Распугала весь народ.

8. Тани, Вани, трикадоры,
Сахар, махар, помидоры,
Аз, бас, трибас,
И выходит кислый квас.

9. Ниточка, иголочка,
Синенько стеклочко,
Рыба карась,
Ты убирайся!

10. Тара-бара,
Домой пора
Коров доить,
Тебе водить.

11. стакан, лимон —
Выйди вон!
Из окошка кувырком!
Лимон покатился,
Стакан разбился!

12. Раз, два, три —
Полетели комары!

13. Таря-Маря
В лес ходила,
Шишки ела —
Нам велела.
А мы шишки
Не едим,
Таре-Маре отдадим!

14. Шишел-вышел,
Вон пошёл —
Красну шапочку
Нашёл!



15. На зелёном кусту,
На дубовом мосту.
По лебедю крылатому,
По волку лохматому.
Волк в лес бежит,
Лебедь за море летит!

16. Раз, два, три, четыре!
Жили мышки на квартире.
Чай пили, чашки били,
По три денежки платили.
Кто не хочет платить —
Тому и водить!

17. Шла торговка мимо рынка,
Спотыкнулась о корзинку.
И упала в яму — бух!
Раздавила сорок мух.

18. Заря-заряница,
Красная девица
По морю ходила,
Ключи обронила.
Ключи золотые,
Вещи дорогие.

19. Ехал барин в тарантасе,
Таракана раздавил.
И за это приключенье
Три копейки заплатил.

20. По дороге на Кавказ
Едет старый тарантас.
В тарантасе сидит котик,
У него болит животик.

21. Куба, куба, кубака —
Очень яма глубока.
В этой яме жили мышки —
У них синие штанишки —
Одна мышка околела —
Всеми миру надоела.

22. Суп, суп, супанэ,
Абуль, фабуль, думанэ,
Рики, тики, граматики,
А блин — прыг один!

23. Шла машина тёмным лесом
За каким-то интересом.
Инте-инте-интерес,
Выходи на букву С.

24. Раз, два, три, четыре, пять,
Вышел зайчик погулять,
Но охотник не пришёл,
Зайчик поле перешёл.

25. Шла собака через мост,
Четыре лапы, пятый — хвост
Если мост обвалится,
То собака свалится.

О считалках см. комментарий № 7 на с. 63.



Комментарии

Игры 1, 2, 20–28, 39, 47–49 взяты из фонд-архива Областного центра русского фольклора и этнографии.

Игры 3, 6–15 взяты из книги М. Ю. Новицкой и Г. М. Науменко «Раз, два, три, четыре, пять — иду тебя искать!»

Игры 4, 5, 16, 31, 32, 34–36, 38, 42, 43, 53–57 записаны в разные годы от фольклористов, этнопедагогов и на фольклорных фестивалях — более подробных данных об информаторах не сохранилось.

Игра 17 записана от Костиной Г. Н. (впервые опубликована в Хрестоматии сибирской народной песни, авторы В. И. Байгуганов и Т. Ю. Мартынова, Новосибирск: Книжица, 2002).

Игры 18, 19, 44 взяты из сборника М. А. Булатова «Тридцать три пирога».

Игра 29 записана от этнопедагога И. Черемных из г. Магнитогорска.

Игры 30, 41, 50, 51 записаны на ежегодных фольклорных фестивалях в Новосибирске от фольклорного ансамбля НГУ «КрАсота» (рук. О. И. Выхристюк).

Игра 33 записана от Е. Мельниковой — фольклориста из Санкт-Петербурга.

Игра 37 записана от этнопедагога Т. Е. Потехиной, г. Новосибирск.

Игра 45 записана от детей в с. Морозово, НСО Н. А. Тарасевич.

Игра 46 записана от фольклорного ансамбля «Пересек» г. Томска (руководитель М. Аржаникова).

Игры 40, 52 записаны от Е. Герасимовой — руководителя фольклорного коллектива из г. Белореченска Краснодарского края.

Игра 57 взята из сборника С. К. Якуба «Вспомним забытые игры».

Игры 58, 59 взяты из сборника В. М. Григорьева «Народные игры и традиции в России».

1. (к стр.4). В классическом труде по общей психологии С. Л. Рубинштейн даёт следующее определение детской игры: «Игра является деятельностью, в которой разрешается противоречие между быстрым ростом потребностей и запросов ребёнка и ограниченностью его оперативных возможностей. Игра — способ реализации потребностей и запросов ребёнка в пределах его возможностей». Какие же потребности и запросы позволяет удовлетворить подвижная детская игра? В первую очередь — потребность в общении и чувстве принадлежности к группе сверстников, которое особенно ярко выражено в возрасте от 10 до 16–18 лет. Неудовлетворение этой потребности вызывает у детей и подростков чувство скуки, одиночества, душевного дискомфорта и формирует низкую самооценку, что в свою очередь приводит к асоциальному поведению, как способу самоутверждения и преодоления коммуникативных комплексов. Подвижная игра задаёт такую модель поведения и общения, которая обеспечивает ребёнку активное и свободное взаимодействие со сверстниками, раскрепощает его, формирует и тренирует социальные навыки и умения. Ситуация подвижной игры наиболее органично соответствует коммуникативным возможностям ребёнка, поскольку обеспечивает ему разнообразное и всегда положительно окрашенное взаимодействие со сверстниками.

2. (к стр.7). «Эмпатия (от англ. *empathy* — сочувствие, сопереживание, умение поставить себя на место другого) — способность индивида эмоционально отзываться на переживания других людей» — Психологический словарь, М., 1983, с.413.

Беседуя с несовершеннолетними преступниками, жестоко избившими свою жертву, психологи часто выносят диагноз «эмоциональная тупость», т. е. неспособность представить себя на месте этого человека, эмоционально отозваться на его переживания. Отсутствие эмпатии, помимо многих других причин, может быть обусловлено недоигранностью ребёнка. Все функции, умения, навыки и чувства человека формируются, созревают и тренируются только в деятельности. Ян Коменский писал, что научиться рисовать можно только рисуя, танцевать — танцуя, и т. д. Очевидно, что научиться сочувствовать другому человеку можно, когда попадаешь в ситуацию, в которой возникает это чувство. А такой ситуацией для ребёнка является игра, т. к. в силу особенностей детского восприятия и воображения, он практически идентифицирует себя с другими игроками, и с большим сочувствием наблюдает за их действиями.

3. (к стр.10). Механизм влияния подвижной игры на умственное развитие ребёнка можно представить следующим образом. Благодаря ритмическим движениям,

часто сопровождаемым пением или скандированием высокохудожественных рифмованных приговорок, попевок и т. д., игра обогащает ребёнка эстетическими впечатлениями, которые возбуждают подкорковые центры. Выдающийся русский физиолог И. П. Павлов ещё в 10-е годы XX века впервые высказал предположение о том, что подкорка обеспечивает энергетический баланс коре больших полушарий. Позднее это было подтверждено экспериментально. Возбуждённая эстетическими впечатлениями подкорка даёт нервную энергию коре и приводит её в активное рабочее состояние — между центрами коры устанавливаются новые связи, кроме того, под воздействием возбуждения специализируются, изменяются структурно нейроны коры и подкорки, т. е. идёт умственное развитие за счёт анатомического и функционального созревания мозга.

4. (к стр. 16). Даже в педагогически благополучной, многолетней и трёхпоколенной семье ребёнок не может осуществить всю полноту социальных отношений, в которые ему придётся вступать в «большом мире» уже будучи взрослым. Именно в подвижной игре ребёнок впервые попадает в ситуацию внешнего по отношению к семье, «большого» социума, учится подчиняться и руководить, уступать и настаивать на своём, т. е. встраиваться в социальную иерархию, вступает в разнообразные отношения с играющими, формируя и отшлифовывая навыки общения, которые нужны ему сейчас и будут необходимы во взрослой жизни.

Ниже приводим выдержки из исследования ЮНЕСКО «Дети и игра: теоретический подход и методы обучения», опубликованные в журнале «Курьер ЮНЕСКО» (1980, № 2).

«В силу заложенного в ней организующего начала, произвольного характера её правил, которые передаются, по сути дела, в обязательном порядке, а также в силу иерархической структуры её участников игра является своего рода микрообществом, в рамках которого дети получают первоначальную подготовку в области общественного поведения.

В ходе групповых игр ребёнок учится находить своё место по отношению к другим в рамках определённой иерархии. Таким образом, он учится оценивать своё положение как члена группы, определяя свой личный статус и в конечном счёте воспринимая группу в отношении себя и в отношении других коллективов. Именно в ходе игры принимают или отвергают новичка, усваивают этические ценности общества, членами которого они являются. Поэтому группе, коллективу детей отводится важнейшая роль».

В этих исследованиях этнограф Пьер Эрни следующим образом описывает групповую функцию игры у африканских детей:

«Дети со всей деревни и даже со всей округи начинают общаться в очень раннем возрасте. Индивидуальные различия сталкиваются лицом к лицу; вначале дети занимаются своими делами по отдельности, затем постепенно взаимодействуют в играх и, наконец, быстро взрослея, начинают делить свои функции. Таким образом, развивается нечто вроде процесса взаимного образования в рамках юного общества, так или иначе стоящего у порога в мир взрослых; и вряд ли будет преувеличением сказать, что в этом образовании таится элемент социализации, который доминирует в традиционных обществах.

В группе сверстников, которая, по существу, организована как воспитательное учреждение, ребёнок сталкивается со средой, отличной от его семьи, где он получает возможность готовить себя к жизни в обществе, не будучи связан сковывающими его узлами привязанности, принадлежности и зависимости. В игре он находит зачатки той атмосферы, которая позже будет характерна для жизни в обществе взрослых. Он увидит общество в ином свете и шаг за шагом подготовит себя к вступлению в это общество со всеми его требованиями».

Само собой разумеется, что воспитательный институт игры является носителем как культурного наследия, так и определённых социальных норм, которые могут устареть, поэтому педагог, отдавая должное игре, может вносить в неё свои коррективы.

5. (к стр. 35). Механизм эмоционального развития в игре хорошо объясняется при помощи закона двойного выражения чувств, описанного В. В. Зеньковским в «Психологии детства». Чтобы закрепиться в душевной жизни, чувство должно быть выражено физически и психически. Физически чувство выражается движением, мимикой, изменением мышечного тонуса и других физиологических параметров, а психически — через внутреннее проживание при помощи образов. Эти два способа выражения чувств не могут быть заменены один другим: если эмоция не будет прожита в образе — она не сможет закрепиться в душевном строе ребёнка. В сюжетно-ролевой игре условны предметы, с которыми играет ребёнок (кукла-ребёнок, стул-машина, палка-конь, «волк» и «медведь», от которых надо убежать, и т. д.), но всегда подлинны чувства, переживаемые в воображаемой ситуации игры (см. С. Л. Рубинштейн. Основы общей психологии: с. 489). То же можно сказать и о подвижных играх: условная ситуация игры имитирует социальные отношения, но возникающие при этом чувства, подкреплённые условными образами, подлинны — это широкий спектр положительных эмоций (дружелюбие, радость, сочувствие, сопереживание, чувство единения, защищённости и др.), которые составляют фундамент личности ребёнка.

6. (к стр. 46). Дети раннего возраста (от года до трёх лет) окружены большим количеством непонятных предметов, явлений и слов (смысл многих слов нашей речи им неясен) — это компенсируется вниманием, заботой и любовью взрослых, а также прогнозируемыми ситуациями: именно поэтому ребёнок слушает по многу раз одну и ту же сказку — ему нравится узнаваемость и предсказуемость событий, каждый раз переживаемых им как игра. С возрастом, по мере «обживания» окружающего мира, эта потребность в повторах проходит. Многие игры моделируют такие предсказуемые ситуации, позволяя осваиваться и чувствовать себя уютно в этом огромном и часто непонятном мире. Например, в игре «Кри-кри-кри...» (№46) ребёнок знает, что после слов «Целоваться вели!» его подхватят на руки, обнимут, закружат, он радостно смеётся в ожидании этого и испытывает чувство состоятельности и контроля над ситуацией, и это является профилактикой различных комплексов, которые могут возникать в пубертатный период.

7. (к стр. 58–60). У М. Н. Мельникова в книге «Русский детский фольклор» даётся определение считалки: «Считалками (народные названия: счётушки, счёт, читки, пересчёт, говорушки и др.) принято называть короткие рифмованные стихи, применяемые детьми для определения ведущего или распределения ролей в игре». Считалка позволяла соблюдать справедливость при выборе водящего и защи-

щала робких детей от произвола лидеров — в этом заключается её этическая функция. Эстетическое воздействие считалки на ребёнка очевидно — достаточно вслушаться в ритм, в художественно отточенную лаконичную форму, чтобы понять, почему этот жанр один из наиболее любимых и распространённых в детском фольклоре. Считалки с уверенностью можно отнести к собственному детскому творчеству, так как большинство из них сочиняют сами дети, а те считалки, которые заимствованы из взрослой поэзии (песен, стихов и др.), многими поколениями детей переделаны соответственно детскому мышлению, восприятию и оптимизму. Например, стихотворение Ф. Миллера, ставшее популярной считалкой, заканчивается словами «Умирает зайчик мой», но дети, не желая мириться с фактом смерти, оживили зайчика и даже наделили его бойким характером.

Исследователи указывают на то, что считалки или произносили хором все участники игры, или один считающий. Наибольшее воздействие оказывает считалка, когда её скандируют хором, подчёркнуто ритмично и достаточно громко. Во-первых, ритмичная и рифмованная речь активизирует речевой центр в коре головного мозга, а, во-вторых, громкое хоровое скандирование стихов (как и хоровое пение) даёт ощущение полноты жизни, которое не исчерпывается данным моментом, но закрепляется в душевном строе ребёнка, обеспечивая ему душевные силы не только в детстве, но и взрослому.



ЛИТЕРАТУРА

1. Булатов М. А. Тридцать три пирога. М., 1968.
2. Выготский Л. С. Педагогическая психология. М., 1999.
Выготский Л. С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка. Журнал «Вопросы психологии». 1966, № 6.
3. Григорьев В. М. Народные игры и традиции в России. М., 1994.
4. Дети и игра. Курьер ЮНЕСКО, 1980, № 2, с. 4.
5. Зеньковский В. В. Психология детства. М., 1996.
6. Мельников М. Н. Русский детский фольклор. М., 1987.
7. Младенчество, детство: жизнь человека в русском фольклоре. Под редакцией: В. П. Аникина, В. Е. Гусева, Н. И. Толстого. М., 1991.
8. Новицкая М. Ю., Науменко Г. М. Раз, два, три, четыре, пять — мы идём с тобой играть! Русский детский игровой фольклор. М., 1995.
9. Покровский Е. А. Детские игры, преимущественно русские. СПб, 1994.
10. Психологический словарь. Под редакцией В. В. Давыдова и др. М., 1983.
11. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб, 2000.
12. Словарь физиологических терминов. Под редакцией акад. О. Г. Газенко. М., 1991.
13. Сухомлинский В. А. Об умственном воспитании. Киев, 1983.
14. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1999.



ОГЛАВЛЕНИЕ

Детство дано для игры (вступительная статья) 3

ИГРЫ

1. Растяпа.....	6	31. Снежный ком.....	33
2. Номера.....	7	32. Коршун.....	33
3. Дедушка Мазай.....	7	33. Стригу овечек.....	35
4. Все домой.....	8	34. Гусь.....	36
5. Зеркало.....	8	35. Рыбаки.....	36
6. В подкиды.....	9	36. День — ночь.....	37
7. Метелица.....	9	37. Воевода.....	37
8. В перевёртушки.....	10	38. Соседи.....	38
9. Мельница.....	11	39. Как у дядюшки Федота.....	39
10. Я по горенке шла.....	11	40. У Маланьи.....	40
11. Жмурки.....	12	41. У дедушки Трифона.....	41
12. В уголки.....	13	42. Как у дяди Нестера.....	42
13. Чурилки.....	14	43. Шишки, жёлуди, орехи.....	43
14. Капуста.....	15	44. Кыш, воробей.....	44
15. В ушки.....	15	45. Перебежки.....	45
16. Завирушки.....	16	46. Кри-кри-кри.....	45
17. Весёлая ткачиха.....	17	47. Корзиночки.....	46
18. Корабль плывёт.....	17	48. Лиса.....	47
19. Плыла утенья.....	19	49. А мы просо сеяли.....	48
20. Кумок, продай уголок.....	22	50. Княгини, а мы к вам пришли.....	50
21. Круговые горелки.....	22	51. Мак маковистый.....	51
22. Золотые ворота.....	24	52. В чижика.....	54
23. Селезень.....	25	53. Открытый космос.....	55
24. Ой, некуда зайныке выскочить... ..	26	54. Сигнал.....	55
25. Воробьи-вороны.....	27	55. Телеграмма.....	56
26. Дрёма.....	28	56. Ходит палочка по кругу.....	56
27. В ремешок.....	29	57. Волки и овцы.....	57
28. Пузырь.....	29	58. Почта («откуда и куда?»).....	57
29. Продажные пеньки.....	31	59. Земля-небо-вода.....	58
30. Гончары.....	32	60. Считалки.....	58
<i>Комментарии</i>			61

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

Составитель Н. А. Тарасевич

Художник М. В. Моисеева
Технический редактор А. В. Коваленин

Подписано в печать 20.08.2002. Усл. п. л. 7,47. Уч.-изд. л. 4,0.
Бумага офсетная. Печать офсетная. Формат 60×84¹/₈. Гарнитура Антикva.

Издательство Книжница
г.Новосибирск, тел. (383-2) 25-90-40

