

*Баландин Андрей Александрович,
учитель физической культуры,
МБОУ "ООШ№2" п. Ханымей*

ДВОРОВЫЕ ИГРЫ - ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ

Выполнена обучающейся 5 класса Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения "Основная общеобразовательная школа № 2" п. Ханымей Пуровского района Косарьковой Екатериной Владимировной

Научный руководитель – учитель физической культуры Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения "Основная общеобразовательная школа № 2" п. Ханымей Пуровского района Баландин Андрей Александрович

Аннотация

Младший и средний школьный возраст это время быстрых перемен и открытий. Одновременно школьники сталкиваются с многочисленными психологическими проблемами: учатся правильно строить свои отношения со сверстниками, вырабатывают для себя комплекс этических принципов, развиваются интеллектуально, приобретают чувство индивидуальной и коллективной ответственности. Все это происходит через современные средства массовой информации (компьютер, телефон, телевизор, радио.), в результате которого произошло изменение в структуре общения.

Куда уходит живое общение со сверстниками? Почему привычные дворовые игры, в которые играли дети из поколения в поколения ушли в прошлое?

Данное исследование посвящено дворовым играм, в которые играли разные поколения.

Предмет исследования: игра, как способ коммуникативного взаимодействия человека.

Объект исследования: игровая деятельность.

Цель: Выяснить, почему привычные дворовые игры, в которые играли дети из поколения в поколения ушли в прошлое.

Задачи:

- провести анкетирование среди сверстников как они проводят свой досуг;
- провести интервью с взрослыми, как они проводили свой досуг, будучи младшим школьником;
- дать определение игре;
- провести дворовые игры с 1-4 классами.

Гипотеза: предположим, что знакомство и вовлеченность в дворовые игры изменят взаимоотношения между сверстниками.

Теоретическая значимость работы: проанализированный материал значительно расширяет представления о значении игры в жизни человека, предоставленные в работе данные, выявляют причины появления стереотипа о дворовых играх, как прошлое.

Практическая значимость: данная работа может быть использована на уроках физической культуры.

Методы исследования: поисковый, метод анализа, анкетирование, интервьюирование, исследовательский метод.

Введение

Современные дети, существенно отличаются от тех детей, которыми являлись их родители. Школьники предпочитают сидеть у компьютера либо играть с приставкой и телефоном, и мало общаются между собой, предпочитая живому общению - виртуальное.

И это не случайно. Новое поколение растет в эпоху информационных технологий. Интернет-общение позволяет, не выходя из дома общаться, практически, с любым человеком.

Таким образом, в современном обществе всё большую актуальность приобретает проблема дефицита движения и дефицита живого общения детей и подростков между собой и со взрослыми.

Дефицит движения негативно сказывается на развитии организма. Могут возникнуть проблемы со здоровьем: потеря зрения, ожирение, неправильное развитие мышц и другие.

Современные дети практически перестали играть, как их родители, в дворовые игры, которые способствовали общению детей разных возрастов, национальностей, социальных слоёв, воспитывали такие важные качества как: умение работать в команде, умение следовать правилам, развивали коммуникативность, ловкость, смекалку и т.д

Дворовые игры – это прекрасная тренировка всех групп мышц. Существуют подвижные игры, где необходимо проявить: сообразительность, умение быстро реагировать.

Подвижные игры на свежем воздухе хороши и для физического, и для умственного развития.

Глава I. Изучение литературы

1.1. Понятие «Дворовые игры», их значение для развития детей

В различных источниках встречаются разные определения понятий «игра». По определению Р.С. Немова, «Игра - вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними, направленный на познание окружающей действительности».

В толковом словаре С.И.Ожегова и Н.Ю.Шведовой из определений следующее: «Игра- занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования».

Понятие «игра» включает в себя множество различных форм игрового фольклора. (Аниконова Г.) В народной культуре «Игрой» называли такие явления, как пляски, танцы, хождения под песни, подвижные игры и вообще веселье. Игры проникали во все сферы жизни человека. Игры сопровождали

человека от рождения до старости и в каждом возрасте имели свои особенности, выполняли определенные функции. Для детей и подростков наиболее важным в игре являются задачи физического и психического развития, для молодежи – знакомства, для взрослых – проведение досуга, для людей пожилого возраста – общение и преодоление одиночества.

Игры, которые устойчиво характерны, типичны для данного народа и признаются таковыми национальным сознанием, называются народными. Они передаются из поколения в поколение от старших к младшим.

Одной из разновидностью народных игр с правилами являются «Дворовые игры»: подвижные («Салочки», «Жмурки», «Прятки» и т.д.) и словесные («Съедобное – несъедобное», «Сломанный телефон»), а так же игры, в основу которых положен сюжет («Казачьи разбойники», «Гуси-лебеди» и т.п.).

Правила могут быть простыми («Салочки» или в «Городки») и с разветвленной системой правил («Классики» и «Казачьи разбойники»). Основные правила остаются неизменными, но существуют и такие, которые могут варьироваться в различных коллективах.

Дворовые игры – это игры, возникающие по инициативе детей, самостоятельные игры, не требующие участия взрослого. Дети более старшего возраста являются хранителями и носителями знаний о дворовых играх. Они учат младших играм и контролируют выполнение правил. При этом младшие играют наравне со старшими.

Дворовые игры имеют большое значение для развития детей и подростков, предоставляя широкое поле для интеллектуального развития, испытания себя и своих возможностей, понимания другого человека, сострадания и сопереживания ему. Игры способствуют развитию коммуникативных навыков, совершенствованию речи: дети учатся договариваться (ведь необходимо вспомнить правила, установить очередность и т.д.), разрешать конфликтные ситуации. Возможно, кто-то

сделал неправильный ход или сжульничал. Учатся достойно проигрывать. Победитель, как правило, один, зато остальные получают значимый урок.

Благодаря игровой ситуации замкнутые и нерешительные в обычной жизни ребята раскрепощаются.

Игры способствуют развитию физических качеств: ловкости, силы, развитию быстроты и реакции.

Существуют игры, направленные на развитие познавательных процессов: памяти, мышления, внимания, воображения («Я знаю пять имён», «Да и нет», «Города», «Море волнуется раз»).

О значении одной из популярных игр, «Лапта», очень метко сказал знаменитый русский писатель А. И. Куприн. Он отмечал, что «эта народная игра - одна из самых интересных и полезных игр... В лапте нужны: находчивость, изворотливость, глубокое дыхание, верность своей партии (команде), внимательность, быстрый бег, меткий глаз, твердость удара рук и вечная уверенность в том, что тебя не победят.»

Особенно важно подчеркнуть интернациональность и толерантность дворовых игр. Их огромный диапазон позволяет выбрать игры, в которых могут участвовать дети с разным уровнем владения языком, развития интеллекта, физическими возможностями.

Ребёнок проходя «школу дворовых игр», осваивает заложенный в ней способ и формы взаимодействия, которые в дальнейшем будут использоваться им в жизни.

В настоящее время игры во дворе или в хорошей компании дома вытесняются виртуальными развлечениями. Дети становятся все более одинокими, остаются один на один с компьютером, погружаясь в виртуальный мир. Но разве заменит компьютер общение с друзьями, разве с ним можно побегать, посмеяться, поговорить или побороться?

Таким образом, подвижные игры воспитывают в ребенке важные качества личности, которые так необходимы в современном обществе, развивают его физически.

1.2. История возникновения подвижных игр

Анализ литературы по вопросу исторического происхождения игры провел Д. Б. Эльконин, который отмечал, что «вопрос об историческом возникновении игры тесно связан с характером воспитания подрастающего поколения...»

В первобытном обществе не существовало резкой грани между взрослыми и детьми, детей рано включали в труд взрослых, и дети очень рано становились самостоятельными.

Возникновение игры происходит в результате появления сложных форм разделения труда, сделавших невозможным включение ребенка в труд взрослых.

Первоначально, игра отображала только трудовые или бытовые действия. На начальном этапе становления подвижных игр это были подражательные действия, имитирующие повадки животных и птиц, собирательство и охоту (как наиболее древние формы человеческой деятельности). Это простейшие игры с бегом и ловлей друг друга («Догонялки», «Ловишки», «Салки»), игры с прыганием и лазанием по деревьям («Подпрыгивание», «Качание на суку», «Салки по деревьям»).

С развитием общества появилась потребность осуществлять эти действия в более эмоциональной форме - в форме игр и плясок, доставлявших одновременно и эстетическое удовлетворение.

Так же общество стало ставить перед детьми требования в отношении овладения и употребления необходимыми, например будущему охотнику, скотоводу, рыболову или земледельцу, навыками и привело к целостной системе упражнений. Стали появляться различного рода соревнования.

Развитие подвижных игр, обусловлено не только особенностями быта и культуры, но и необходимостью с детства готовиться к боевым действиям.

Исследователями установлено, у древних славян существовала целая система средств по развитию физических качеств и воинского искусства, в которую входили разнообразные игры и физические упражнения: «Стенка на стенку», «Палочные бои» (фехтование), метание камня в цель и на дальность, метание копья, стрельба из лука, бег, плавание, поднятие и переноска тяжестей, игры «Буй», «Чур», «Бабки», «Городки», «Горелки», хороводные игры.

Большое количество игр являлось прямым отображением семейно-бытовых и социальных отношений на разных этапах исторического развития («Ящур», «Война», «Городки», «Казачи-разбойники»).

Многие игры воспроизводили в игровой форме различные трудовые процессы, включая земледелие - главное занятие славян : «Уж мы просо сеяли...», «Лен», «Капуста».

В старые времена на Руси существовало около трех тысяч игр. Сохранились самые интересные и увлекательные.

Интересна история происхождения многих игр.

«*Лапта*» Упоминание об этой игре есть уже в древних русских летописях. Более тысячи лет живет эта игра в народе. При Петре I игру начали применять как средство физической подготовки солдат Семёновского, Преображенского и Шевардинского полков и далее для других воинских подразделений. В 1990 г. в Ростове состоялся первый официальный чемпионат России по лапте среди мужских команд. В 1994 г. лапта была включена в Единую Всероссийскую спортивную классификацию.

«*Цети кованные*» или «*Бояре*» Предполагается, что эта игра является отголоском ритуала выбора невесты или показом стремления русских людей к свободе.

«*Казакí–разбóйники*» Название игры взято из жизни, поскольку её правила имитируют действительность: в царской России казаки являлись народной обороной, охраняя мирное население от набегов разбойников. Точных данных о времени возникновения игры нет, но известно, что играли в неё ещё до революции. Существует мнение, что игра возникла в XVI веке, когда городские казаки из поселений за вознаграждение ловили «воровских» казаков.

«*Классики*» Оказывается, во что-то вроде классиков играли еще в Древнем Риме. Тогда это развлечение было доступно исключительно мальчикам. Таким образом, будущие воины тренировали устойчивость, ловкость движений, выдержку, умение держать равновесие. Протяженность линий древнеримских классиков составляла 30 метров

В средневековье игра стала популярной и в Европе - древнеримские легионеры привезли ее с собой в большинство стран, где из серьезного обучающего занятия классики быстро трансформировались в детское развлечение. Перешли в Россию в XIX веке.

«*Я садовником родился*» Игра пришла в XVIII в., когда с Петровских ассамблей пошла мода на галантность, совсем иного типа ритуальность «светских» отношений.

«*Жмурки*» Исследователи считают, что игра Жмурки произошла от боязни людей болезней и смерти. Так как некоторые болезни сопровождаются потерей зрения, а люди всегда боялись заразиться, то они обходили стороной слепцов.

«*Горелки*» - старинная народная славянская игра. Слово горелки восходит к глаголу «гореть», причем изначально, в значении «любить, страдать от любви». Горелки изначально не были детской игрой: в неё играли девушки и холостые молодые мужчины. Водящим всегда выбирался парень, и ловить он мог только девушку, так что игра давала возможность знакомиться, общаться, выбирать невесту.

1.3 Виды дворовых игр

Игры принято различать по следующим устойчивым признакам:

1. по содержанию и воспитательным задачам, т. е. по тому, что они развивают, воспитывают и формируют в ребенке, например: игры развивающие реакцию: «Море волнуется раз», «Колечко»;
2. по месту их проведения (комната, стол, вода, снег, лед);
3. по количеству игроков (1,2,3, группа, команда);
4. по объему и периоду времени (сезонные - хоккей, футбол);
5. по половому признаку - игры мальчиков и игры девочек;
6. по интенсивности движения: малоподвижные, активно-подвижные, сидячие, стоячие, с бегом и т. п.

Игры с бегом «Царь горы», «Казачьи разбойники», «Прятки» «12 палочек», «Выше ноги от земли», «Знамя», «Сифа», «Лапта», «Салки», «Палочка-выручалочка»

Игры с прыжками: «Игра в резиночку», «Классики»,

7. по наличию атрибутов (мячи, скакалки, и так далее); по возрасту играющих, степень подготовленности к игре. Например, игры с мячом: «Штандер-стоп», «Ассоциации», «Вышибалы», «Картошка с мячом», «Вышибалы», «Десяточка», «Съедобное-несъедобное», «Лапта».

8. по стихийности и управляемости (участие старшего в игре).

Таким образом, изучив литературу можно сделать следующие вводы:

- ✓ подвижная игра является естественным спутником жизни ребенка, источником радостных эмоций, и обладает великой воспитательной силой;
- ✓ «Дворовые игры» являются разновидностью народных подвижных игр;
- ✓ «Дворовые игры» игры воспитывают в ребенке важные качества, стороны личности, которые так необходимы в современном обществе, развивают его физически.

Глава II. Проектная деятельность

2.1. Анализ анкетирования взрослого поколения

Чтобы посмотреть, как проводили свой досуг взрослые, будучи младшим школьником, мы провели анкетирование.

На вопрос: Как проводили свой досуг, будучи младшим школьником?

- 60% - гуляю;
- 10% - читаю книги;
- 20% - хожу в секцию;
- 5% - смотрю телевизор;
- 5% - слушаю музыку;

На вопрос: В какие игры играли во дворе?

- 30% - резинка;
- 25% - классики;
- 20% - скакалка;
- 20% - прятки;
- 5% - волейбол, футбол, лапта, вышибалы;

На вопрос: Как долго проводили время на улице?

- 60% - сделал дело, гуляй смело;
- 20% - не более 5 часов в день;
- 15% - не более 3 часов в день;
- 5% - не более 1 часа в день;

На вопрос: Какие были любимые дворовые игры?

- 25% - резинка;
- 20% - скакалка;
- 20% - классики;
- 20% - лапта
- 15% - прятки;

Как видим, среди взрослых больше тех, кто отдал предпочтение проводить свой досуг гулянию со своими сверстниками, не ограничивая себя во времени. У взрослых богат багаж знаний дворовых игр. Самыми

популярными и возлюбленными среди женщин резинка, скакалка, классики, профессия, прятки; среди мужчин – «войнушка», футбол, хоккей, лапта.

2.2. Анализ анкетирования учащихся

Чтобы посмотреть, как проводят свой досуг мои сверстники, мы провели специальное анкетирование среди 2-4 классов школы. Всего опрошенных 50 человек.

На вопрос: Как ты обычно проводишь свободное время? Среди опрошенных:

- 9% - гуляю;
- 42% - играю в компьютер;
- 8% - хобби;
- 14% - смотрю телевизор;
- 7% - читаю книги;
- 13% - хожу в секцию;
- 7% - слушаю музыку;

На вопрос: Как часто и долго ты играешь в компьютер? Среди опрошенных:

- 10% - каждый день по 2 часа;
- 5% - 1 раз в неделю по 2 часа;
- 5% - каждый день по 30 минут;
- 15% - выходные дни по 3 часа;
- 65% - каждый день, не ограничивая себя во времени;

На вопрос: Какие компьютерные игры ты знаешь?

Любимые:

Девочки Мальчики

- 60% - «Аватария» 15% - «Митфорспид»
- 15% - «Мяу Сим» 60% - «ГТА»
- 15% - «Винкс» 15% - «КонтрСтрайк»
- 10% - другие; 10% - другие;

На вопрос: Какие не компьютерные игры ты знаешь?

40% - прятки;

20% - догонялки;

10% - шахматы;

6% - лото;

10% - волейбол;

14% - футбол;

На вопрос: Играешь ли ты в игры, когда гуляешь во дворе? Какие?

60% - играю;

40% - не играю;

40% - прятки;

45% - догонялки;

15% - футбол;

Как видим, среди моих сверстников больше тех, кто проводит свой досуг за игрой в компьютер, тратя на это безграничное количество времени. Любимыми компьютерными играми среди девочек это «Аватария», среди мальчиков «GTA». Сверстникам известны и не компьютерные игры, но выбор не велик, наиболее известны, такие как прятки, догонялки, футбол. Ребята любят играть, когда гуляют во дворе. Из игр известных им особой популярностью пользуется игра в догонялки.

2.3. Мероприятия по ознакомлению учащихся с подвижными играми прошлых лет

Для того чтобы познакомить учащихся школы с подвижными играми, в которые играли наши мамы и папа, мы провели ряд мероприятий:

1. Создали и распространили среди учащихся брошюру «Подвижные игры прошлых лет». В неё включили: сведения из истории развития дворовых игр, описали правила самых популярных игр наших родителей.

2. Провели беседу на тему «Игра и общение», на которой рассказали о нашем исследовании, разучили игры малой подвижности, которые можно

проводить в условиях здания школы на переменах: «Колечко», «Резиночка», «Глухой телефон», «Классики», «Цепи кованы».

3. Разучили данные игры с учащимися начальных классов. Хочется отметить, что не все школьники сразу проявили интерес к играм. Многие сначала наблюдали со стороны. Но постепенно включились в игровую деятельность. Мальчикам больше понравилась игра «Цепи кованы», «Жмурки». Девочкам - «Классики», «Резиночка».

Заключение

В ходе работы цель, поставленная нами в самом начале, была достигнута. В процессе создания проекта мы узнали различные народные игры, в которые играли наши мамы и папы. Узнали их влияние на развитие ребёнка, выяснили, что игры несут не только развлекательный, но и познавательный характер. Игры объединяют, укрепляют чувство команды, дают возможность подружиться ребятам разного возраста, разных национальностей. Игры воспитывают у детей чувства солидарности, товарищества и ответственности за действие друг друга. Правила игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, честности, выдержки, умению «взять себя в руки» после сильного возбуждения, учат сдерживать свои эгоистические порывы.

Проведённые мероприятия подарили нам радость общения со сверстниками и взрослыми. Живое общение лучше компьютерных игр.

Чтобы возродить любимые игры наших родителей, дать им вторую жизнь, нужно не только рассказывать детям о дворовых играх родителей, но и научить детей в них играть, организовать игры в свободное от учёбы время!

Список литературы

1. Аниконова Т.Г. Народные игры. Учебное пособие. – Белгород: ИПЦ «ПОЛИТЕРРА», 2004.
2. Григорьев В. Народные игры и традиции в России. – М.: Просвещение, 1994.
3. Покровский Е. Детские игры, преимущественно русские. – СПб: «Астрель-СПб». 1996.
4. Смирнова Н. Народная игра как феномен культуры. Петрозаводск, 1997.
5. Эльконин Д. Психология игры. - М., Владос, 1999.
6. <http://www.merrygame.blogspot.ru/p/blog-page.html>

Приложение №1

Каталог дворовых игр

1. Считалочки
2. Активные игры
3. Посиделочные
4. Игры для ума

1. Считалочки

Аты-баты, шли солдаты,
Вышел месяц из тумана,
Вынул ножик из кармана.
Буду резать, буду бить -
Всё равно тебе водить!

Сидел король на лавочке,
Считал свои булабочки,
Раз-два-три,
Королевой будешь ты!

2. Активные игры

«Резиночка»

Для игры нужно 3-4 участника и та самая резиночка длиной не меньше 4 метров.

Правила игры в резиночку:

Два игрока становятся "в резиночку". Один игрок прыгает (выполняет ряд упражнений – простые, бегунчики, ступеньки и т.п) - по очереди на всех уровнях. У нас обычно каждое упражнение выполнялось на всех уровнях по очереди, после чего переходили на следующее упражнение и начинали его прыгать с 1 уровня - так игра была разнообразнее. Иногда прыгалось по-другому - все упражнения сразу выполнялись сначала на 1, затем на 2,3 и так далее уровнях. На 5-6-7 уровнях сложные упражнения отменялись (об этом напишу ниже).

Если игра идет втроем: как только прыгающий ошибается (сбивается, цепляется за резинку, наступает на резинку и т.п.) - он становится "в резиночку", и следующий игрок начинает прыгать. Продолжают прыгать всегда с того места, где сбились. Если игра идет вчетвером: когда игрок сбился, его может выручить партнер по команде. Когда и он сбивается, пары меняются местами (сбившаяся команда становится "в резиночку"). Продолжают прыгать команды всегда с того места, где они в последний раз сбились.

Уровни игры в резиночку:

- первые - когда резиночка находится на уровне щиколоток держащих
- вторые - резиночка на уровне колен
- третьи - резинка на уровне бедер ("под попой")
- четвертые - резинка на уровне пояса
- пятые - резинка на уровне груди
- шестые - резинка на уровне шеи
- и даже седьмые - резинка держалась руками на уровне ушей.

«Вышибалы»

Для игры в вышибалу необходима достаточно просторная ровная площадка и мяч среднего размера. Играть в нее можно компанией от трех человек, но гораздо интересней играть большой компанией. Задача вышибающих: перебрасываясь мячом, попасть им в вышибаемых игроков. Те, в свою очередь, должны пытаться увернуться. Игрок, которого вышибли, выбывает из игры (отходит в сторонку). Но его могут "спасти" его товарищи, если им удастся поймать мяч в руки. Ловить мяч можно только на лету, ни в коем случае не от земли. Кто поймал мяч от земли - выбывает. Если выбиты несколько человек, то игрок поймавший мяч, сам выбирает из них того, кому следует вернуться в игру. Когда в команде "вышибаемых" остается один игрок, то он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. В

случае удачи вся его команда возвращается в игру, в противном случае команды меняются местами.

«Классики»

Для игры понадобится нарисовать мелом на асфальте фигуру с квадратами.

Верхний полукруг называется "котел". Также нужно найти битую - это может быть камушек среднего размера, баночка из-под крема для обуви или конфет (в них для весу можно насыпать песок или землю).

Игроки намечают очередь (кто за кем). Дальше первый игрок кидает битую на первый квадрат и прыгает туда. Дальше есть два варианта этой игры:

Вариант 1. Обычный.

"Простые" классики. Прыгаем на одной ноге на 1, потом 2, потом сразу двумя ногами на 3-4, одной на 5, двумя на 6-7, одной на 8, двумя на 9-10, поворачиваемся на 180%, при этом оказываясь вновь двумя ногами на 9-10, и обратно тем же ходом.

Дальше кидаем на 2 квадрат (это - "второй класс") и снова прыгаем сначала. И так далее, кидая битую все дальше и дальше, но всегда начиная прыгать с первого квадрата. На "обратном пути" нужно наклониться и поднять свою битую (если в этот момент игрок стоит на одной ноге, нужно все равно наклониться - тут главное не потерять равновесие). Если не попадаем битой в нужный квадрат, происходит переход хода - прыгает следующий игрок. Выигрывает тот, кто первый "осилит" 10 (десятку). Если битая вдруг попадает в "котел", то сгорает один "класс" (надо будет кидать битую на 1 квадрат меньше, чем до этого "набрали").

«Казачьи разбойники»

Для игры нужна достаточно большая компания (не меньше 6 человек, лучше гораздо больше). Дальше делимся на две команды ("казачьи" - их может быть чуть меньше, и "разбойники"), желательно выбрать заодно и атаманов. Все вместе договариваемся, в пределах какой площади можно

прятаться и играть (двор, два двора, пара подъездов или вся улица). "Разбойники" совещаются и загадывают секретное слово (пароль-фразу).

Дальше "казаки" отходят в сторонку (так чтобы не видеть "разбойников" и их передвижения) - в идеале спрятаться в подъезде или за углом дома.

Разбойники в это время рисовали мелом на асфальте круг (обозначая "начало движения") и дальше от него стрелочки по направлению своего движения. Рисовать стрелочки можно было везде куда руки дотянутся. Время на прятанье "разбойников" оговаривалось заранее, но обычно было не меньше 15-20 минут ("казаки" в это время развлекали себя другими играми и искали и обустривали "темницу", куда приводили потом пойманных разбойников). После "Казаки" искали "разбойников", ориентируясь на нарисованные стрелочки (часть из них заводила в тупик). Когда "разбойника" находили, его нужно было для начала поймать (запятнать) - он имел право убежать от казаков. Если его запятнали, брали за рукав (или руку) - он уже не имел права сопротивляться, и вели к "темнице". Если по дороге по любым причинам казак выпустил руку разбойника - он считался свободным и мог убежать снова. Приведя одного пойманного разбойника в темницу, казак оставался его там сторожить. Разбойника можно было "пытать" (самый распространенный вид пыток - щекотка, вовсю использовались кидание насекомых в девчонок или выкручивание рук (в т.ч. "крапивница" мальчишкам). Остальные в это время шли дальше искать. "Казаки" считались победителями, если они выводывали пароль, либо если отыскивали и доставляли в "тюрьму" всех разбойников.

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

3. Посиделочные игры

«Колечко»

Игроки садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Водящий зажимает в ладонях какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "лодочку" свои сложенные "лодочкой" руки и приговаривая:

Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю

и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков.

Затем произносит:

Колечко-колечко, выйди на крылечко!

- и «отмеченный» игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удержать убегающего в своих рядах, поэтому "избранный" старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет.

«Съедобное – не съедобное»

Игру, как обычно, начинаем с выбора ведущего.

Все игроки садятся на лавочку в ряд (как вариант - становятся в круг).

Ведущий кидает мяч любому игроку и одновременно называет какой-либо предмет. Если "это" съедобное - игрок должен поймать мяч. Если несъедобное - отбить его.

Если кто-то "съел" несъедобное, он становится ведущим.

Конечно, игра интересна при большой скорости кидания мяча и загадывания слов, причем задача ведущего - как можно быстрее запутать игроков.

«Города»

Игроки садятся по кругу (по квадрату, на скамеечку и т.п. - главное определить и не сбивать очередность хода), и первый игрок называет любой город. Следующий игрок обязан назвать город, который бы начинался с последней буквы предыдущего города.

Например:

Москва - Астрахань - Норильск - Кемерово - Омск - Краснодар- ...

Как правило, очень быстро "заканчивались" города на букву А, и игрокам приходилось несладко - вспоминали и зарубежные города, и выдумывали какие-то несуществующие или называли малоизвестные - и тогда были споры до хрипоты - существует такой город или нет, называли его уже или нет.. Те кто помладше, иногда играли просто в "Слова" по тем же правилам: каждое следующее слово начинается с буквы, на которую заканчивалось предыдущее.

4. Игры для ума

«Крестики-нолики»

Рисуем на листике в клеточку простое поле из девяти клеток. Решают, кто играет "крестиками", кто "ноликами". Обычно первым ходит "крестик".

Дальше игроки по очереди ставят свои "крестики" и "нолики" в клетках. Основная задача игры - поставить три "своих" фигурки в ряд и не дать поставить их противнику.

«Морской бой»

Нам потребуются листы из тетради в клеточку, ручки и два игрока. Поле для игры состоит из двух частей: "свое" и "чужое" поле, каждое размером 10 на 10 клеточек.

Поле слева - "свое", справа - "чужое". Тетрадки кладут так, чтобы противник не видел поля.

Дальше на своем поле рисуют корабли:

четыре - однапалубных (одна клеточка);

три - двухпалубных (две клетотчки);

два - трехпалубных (три клеточки);

один - четырехпалубный (четыре клеточки).

Далее игроки по очереди "стреляют" (называют клеточку, куда должен попасть снаряд). Если в тебя "попали", ты говоришь "попал", и зачеркиваешь

эту клеточку. Если угаданы все квадратики одного корабля - говоришь "убил", и зачеркивашь весь корабль. Если игрок попал в цель, он продолжает стрелять до первого промаха.

Все свои выстрелы игрок помечает точками на "чужом" поле, все чужие - на своем. Побеждает тот игрок, кто первый "убил" все корабли противника.