

*Муниципальное казенное учреждение культуры
«Корочанский районный Дом культуры»*

КЛАДОВАЯ МУДРОСТИ НАРОДА

Методическое пособие



Короча, 2016

*Составитель: Н.П. Псарёва – зав. сектором народного
художественного творчества МКУК РДК,*

Остался ли фольклор в современном мире?

**Нужен ли нам сегодня фольклор? А нужны ли
дереву корни, дому фундамент, ребенку колыбельная?
Что делает разрозненное множество чужаков единым и
крепким народом?**

Народное творчество стоит у истоков культуры. По
нему можно судить об особенностях нации, проследить
пути ее развития.

Русское гостеприимство, прямота и простота, как и

массовая любовь к хмельному, ставшая притчей во языцах, явны в нашем фольклоре.

Человеческий голос — самый совершенный музыкальный инструмент и в народных песнях он звучит во всей красе, солирует, ведь их особенность — мелодичность, напевность, плавность. Недаром говорят — и затянули «Ой мороз, мороз», например. Согласитесь, так скажешь не про каждую песню.

Все течет, все меняется. Человечество взрослеет, наука и техника совершают прорыв за прорывом. Коммерция идет в ногу. Говорят, спрос рождает предложения. И то, под каким соусом сейчас преподносят фольклорную музыку — сильно сдобренную ударными и басами, оттесняющими волшебство вокала на задний план, «осовремененную», даже «опопуляризованную» — этот продукт выдают за некое заказанное нами же блюдо. Желаете поностальгировать? Пожалуйста. Но делайте это правильно, на новый лад.

Иначе как воспримет вас поколение next? Историзмами, динозаврами, мамонтами, в конце концов. Вспоминайте, тештесь, но не увлекайтесь, вы же живете в новой эпохе, где искусственное, созданное, синтезированное порой не отличишь от настоящего, исходного. Виртуальная реальность. Одиночество в толпе. Общество одиноких чужаков. Мир разгоняет нас по углам. А фольклор?

Вспомните традиционные русские гулянья. Голоса сливались в песне, хоровод в самом прямом смысле делал людей близкими друг другу — плечо к плечу, рука в руке — круг жизни. И это в каждом из нас, в глубине, впитано с молоком матери. Это та самая широта души русской.



Фольклор не уйдет из нашей жизни, это ее неотъемлемая часть. Его можно любить или не любить, с ним можно соглашаться или спорить. И то, в каком виде его принимать — личное дело каждого. Но мы с первых дней слышим звуки колыбельной, и ни одно празднество не обходится без застольных песен, от которых «душа сначала развернется, а потом свернется». Наши песни добрые, жизненные, искренние и светлые. Они мостик из прошлого в будущее. Народное творчество — наше наследие, цените, храните, не отрекайтесь от него.

Фольклор, в переводе, означает «народная мудрость, народное знание». Фольклор — народное творчество, художественная коллективная деятельность народа, отражающая его жизнь, воззрения и идеалы, т.е. фольклор — это народное историческое культурное наследие любой страны мира.

Произведения русского фольклора (сказки, легенды, былины, песни, частушки, танцы, сказания, прикладное искусство) помогают воссоздавать характерные черты народной жизни своего времени.

История возникновения образа

Образ Снегурочки не зафиксирован в русском народном обряде. Однако в русском фольклоре она фигурирует как персонаж народной сказки о сделанной из снега девочке, которая ожила.



Творчество в древности было тесно связано с трудовой деятельностью человека и отражало мифические, исторические представления, а также зачатки научных знаний. Искусство слова было тесно связано с другими видами искусства — музыкой, танцами, декоративным искусством. В науке это называется «синкретизмом».

Фольклор был искусством, органически присущим народному быту. Различное назначение произведений породило жанры, с их разнообразными темами, образами, стилем. В древнейший период у большинства народов бытовали родовые предания, трудовые и обрядовые песни, мифологические рассказы, заговоры. Решающим событием, проложившим рубеж между мифологией

и собственно фольклором, стало появление сказок, сюжеты которых основывались на мечту, на мудрость, на этический вымысел.

В античном и средневековом обществе складывался героический эпос (ирландские саги, русские былины и другие). Возникали также легенды и песни, отражающие различные верования (например, русские духовные стихи). Позднее появились исторические песни, изображающие реальные исторические события и героев, такими, какими они остались в народной памяти.

Жанры в фольклоре отличаются также и способом исполнения (соло, хор, хор и солист) и различным сочетанием текста с мелодией, интонацией, движениями (пение и пляска, рассказывание и разыгрывание).

Кумушки голубушки мои

(песня Белгородской области)

Ой, кумушки-голубушки мои,

Сёстрицы Поранюшки.

О-о-й и лююли лююлиля ой ли ле алилëли.

Сёстрицы Поранюшки.

Вы придите, посидите у мене,

О-о-й и лююли лююлиля ой ли ле алилëли.

Вы придите, посидите у мене,

Подумайте, побалакайте.

О-о-й и лююли лююлиля ой ли ле алилëли.

Подумайте, побалакайте,

Про моё горе-несчастьеце.

О-о-й и лююли лююлиля ой ли ле алилëли.

Про моё горе-несчастьеце,

Мое горе-гореваньеце.

О-о-й и лююли лююлиля ой ли ле алилëли.

Налетал буен ветер по дубам,

Широки мои ворота растворял.

О-о-й и лююли лююлиля ой ли ле алилëли.

Широки мои ворота растворял,

Подворотня не подкольчата была.
О-о-й и лююли лююлиля ой ли ле алилели.
Подворотня не подкольчата была,
Сера утица с двора сошла.
О-о-й и лююли лююлиля ой ли ле алилели.



С изменениями в социальной жизни общества в русском фольклоре возникали и новые жанры: солдатские, ямщицкие, бурлацкие песни. Рост промышленности и городов вызвал к жизни: романсы, анекдоты, рабочий, студенческий фольклор.

Сейчас новых русских народных сказок не появляется, но старые по-прежнему рассказываются и по ним снимают мультфильмы и художественные фильмы. Поют и многие старые песни. А вот былины и исторические песни в живом исполнении уже практически не звучат.

Трудно переоценить значение трудового воспитания в общей системе народной педагогики, оно действительно является её сердцевиной. С древнейших времён трудовое воспитание детей и молодёжи являлось важнейшей

обязанностью родителей, а затем и учебных заведений и других общественных институтов. Именно поэтому пословиц, восхваляющих труд и высмеивающих лень великое множество у народов всего мира.

Не тот хорош, кто лицом пригож, а тот хорош, кто на дело гож (русская пословица).

Велик телом, да мал делом (русская пословица)

Маленькое дело лучше большого безделья (русская пословица)

Любишь кататься – люби и саночки возить (русская пословица)

Нужно наклониться, чтоб из ручья напиться (русская пословица)

Гультай за работу, а мазоль за руку (белорусская пословица)

Любовь к родине, своей родной земле – важнейшая тематика в воспитании патриотизма.

Глупа та птица, которой свое гнездо не мило.

Родина – мать, умей за нее постоять.

У чужой еды и вкус чужой.

Каждый кулик свое болото хвалит.

Где выросла сосна, там она и красна.

Лебедю степь ни к чему, дрофе – озеро.

В своем болоте и лягушка поет.

Дома и стены помогают.

На своей улице и собака – тигр.

Свая хатка, як родная matka.

Пословицы и поговорки в художественных образах зафиксировали опыт прожитой жизни во всем его многообразии и противоречивости.

Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение самостоятельно делать выводы, умозаключения, умение четко выделить наиболее характерные, выразительные признаки предмета или явления, умение ярко и лаконично передавать образы предметов, развивает у детей «поэтический взгляд на действительность».

Отражая живописные пейзажи родины, полные красок, звуков, запахов, загадки способствуют воспитанию эстетических чувств.

Пушистый ковер

Не руками ткан,

Не шелками шит,

При солнце, при месяце

Серебром блестит (снег)

Загадки помогают детям познавать окружающий мир, знакомят их с миром вещей.

Вот примеры загадок о предметах домашнего обихода.

Два кольца, два конца, посередине гвоздик (ножницы)

Ног нет, а хожу, рта нет, а скажу, когда спать, когда встать, когда работу начинать (часы)

Загадки обращают на повадки животных, в загадках об овощах и фруктах, растениях и ягодах указывается особое внимание на особенности внешнего вида.

Зимой спит, летом ульи ворошит (медведь)

Мохнатенькая, усатенькая, по кладовкам рыщет, сметанку ищет (кошка)

Круглое, румяное с дерева достану я (яблоко)

Низок да колюч, сладок да пахуч, ягоды сорвешь – все руки обдерешь (крыжовник)

Ценность загадки в том, что она в высокопоэтической форме отражает хозяйственную и трудовую деятельность человека, его быт, опыт, флору, фауну, мир в целом и до сегодняшних дней имеет огромное художественное значение в воспитании детей.

Веселые подвижные игры – это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, жмурок, догонялок, салочек?

Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как песни и сказки, созданы народом. Они отлично закаляют тело и душу, заставляют много двигаться и требуют находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Проводятся они обычно на свежем воздухе на открытой площадке. Участвовать в таких играх могут ребята самых разных возрастов – от дошкольников до старшеклассников. Правила их просты и понятны.



Салки

Сюжет игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков.

Но у этой игры есть несколько усложняющих ее вариантов.

1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он

должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили.

Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.

2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован». «Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть двое или трое.

Прятки

Эта игра вам наверняка знакома, у нее, однако, много различных вариантов.

Основные правила таковы: один человек водит, а другие – прячутся.

Водящий должен отыскать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома».

Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон».

Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся.

Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево.

Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры.

Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков.

В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым).

Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона,

спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

Гуси

На площадке на расстоянии 10–15 метров проводят две линии – два «дома».

В одном находятся гуси, в другом их хозяин.

Между «домами», «под горой», живет «волк» – водящий. «Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

– Гуси, гуси!

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да-да-да!

– Так летите!

– Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой!

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит.

Пойманный игрок становится «волком».

Горелки

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки.

Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

Гори-гори ясно,

Чтобы не погасло.

И раз, и два, и три.

Последняя пара беги!

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. А водящий стремится опередить их и занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим.

Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара» или «Вторая пара». В этом случае всем

играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

У медведя во бору

На площадке чертят две линии на расстоянии 6–8 метров одна от другой.

За одной линией стоит водящий – «медведь», за другой «дом», в котором живут дети.

Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды.

Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру.

А медведь не спит,

Все на нас глядит.

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в свой дом детей.

Осаленный «медведем» игрок становится «медведем».

Красочки

Выбирается водящий – «монах» и ведущий – «продавец».

Все остальные играющие загадывают в тайне от «монаха» цвета красок. Цвета не должны повторяться.

Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит: «Я, монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой».

Продавец: «За какой?»

Монах называет любой цвет, например: «За голубой».

Если такой краски нет, то продавец говорит: «Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси да назад принеси!»

«Монах» начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет.

Если догнал, то «краска» становится водящим, если нет, то краски загадывают вновь и игра повторяется.

Жмурки

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий.

Водящему завязывают глаза, или он просто зажмуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих.

Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос – называют водящего по имени или кричат: «Я здесь».

Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

Аленушка и Иванушка

Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза.

Они находятся внутри круга.

Играющие встают в круг и берутся за руки.

Иванушка должен поймать Аленушку.

Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!»

Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону.

Движения водящих комичны и иногда неожиданны.

Случается, Иванушка принимает за Аленушку кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку.

Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

Казаки-разбойники

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая – разбойников.

У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников.

Игра начинается с того, что казаки, оставаясь в своем доме, дают возможность разбойникам спрятаться. При этом

разбойники должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки.

Следы могут быть и ложные, для того чтобы запугать казаков. Через 10–15 минут казаки начинают поиски.

Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки.

Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории.

По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

Удочка

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего.

Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки.

«Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих.

«Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра.

«Рыбки» не должны сходить со своих мест.

Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

Кошки-мышки

Для игры выбираются два человека: один – «кошка», другой – «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» бывает и больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки, и образуют «ворота».

Задача «кошки» – догнать «мышку» (то есть дотронуться до нее рукой). При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи.

Стоящие в кругу сочувствуют «мышке» и, чем могут, помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, то есть опустить руки, закрыв все «ворота».

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.

Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

Али-Баба и разрывные цепи

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров.

Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!»

Вторая команда хором отвечает:

«О чем, слуга?»

Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!»

Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков.

Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки.

Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника.

Игру команды начинают по очереди.

Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Двенадцать палочек

Для этой игры нужна дощечка и двенадцать палочек.

Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. На нижний конец дощечки кладут двенадцать палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

Пол, нос, потолок

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и произнесите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с вами, а называть будете вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то нос упал на пол и там лежит. Давайте

поможем найти отвалившийся нос».

Игра может повторяться много раз с убыстрением темпа.

В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

«Укротители диких зверей»

Возьмите небольшие листы бумаги, напишите на каждом название животного.

Листы раздайте детям и попросите их нарисовать то животное, которое они получили.

Пока они этим заняты, поставьте в круг стулья, на один стул меньше, чем детей.

Дети занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей.

Он медленно идет по кругу и называет подряд всех животных.

Тот, чье животное названо, встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем.

Как только укротитель произносит слова: «Внимание, охотники!», все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья.

Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.

«Достань яблоко»

Для игры необходим большой таз с водой.

В таз бросают несколько яблок, а затем игрок встает на колени перед тазом, держа руки за спиной, и пытается зубами поймать яблоко и достать его из воды.

Поскольку дети почти наверняка расплескают воду и забрызгаются сами во время игры, лучше проводить ее на улице, а детей одеть в что-то, что не линяет и не промокает.

«Брось предмет в цель»

Это достаточно старая игра, в ней используется по

традиции предмет, который дети, возможно, раньше никогда не видели.

Прищепку для белья можно заменить монетой, конфетой или другим небольшим предметом.

Дети по очереди становятся но колени на стул и пытаются забросить небольшой предмет (который вы выберете для игры) в коробку или корзину.

Тот, кто смог забросить большее количество предметов в корзину, победил.

Если в игре используются конфеты, ребенок в конце игры забирает все, что попало в корзину, в качестве приза.

«Утки и гуси»

Эту игру лучше проводить на улице, в просторном и ровном месте, и желательно, чтобы играло побольше народу.

Дети выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг.

Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока и говорит слово «утка» или «гусь».

Если игрока назвали уткой, он продолжает спокойно сидеть, если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего, пока тот не успел занять свободное место гуся.

Если ведущему это удастся, в следующем кону водит «гусь».

«Отыщи пуговицу»

В качестве подготовки к игре возьмите пуговицу, проденьте в нее леску или проволоку и сделайте кольцо такой величины, чтобы дети могли сесть вокруг этого кольца и взяться за него руками.

Один из игроков – ведущий, он находится вне круга.

По сигналу дети начинают передавать друг другу пуговицу по проволоке таким образом, чтобы ведущий не догадался, у кого она в данный момент.

Кого поймают с пуговицей в руке – тот водит в следующем кону.

«Угадай, кто главный!»

Дети выбирают ведущего, он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «главного».

Когда ведущий возвращается, по его команде «главный» начинает делать различные движения, например, качать головой или топать ногой, а дети должны повторять эти движения за «главным». Они должны это делать так, чтобы ведущий не догадался, кто эти действия придумывает.

Задача ведущего – попытаться быстро отгадать, кто «главный», и если это ему удалось, то «главный» становится ведущим в следующем кону.

«Быстрее, пожар!»

Это эстафета, она похожа на игру «Собери коробочку».

Дети делятся на две или более команд, каждой команде выдается пластмассовый стаканчик с водой.

На определенном расстоянии от старта устанавливается большая кастрюля или ведро.

По сигналу участники обеих команд начинают эстафету.

Они бегут со стаканом воды в руках к кастрюле и выливают в нее воду. Затем игроки как можно быстрее бегут к своим командам и передают стаканчики следующему участнику.

Стаканчик наполняется водой из шланга или другого источника (обе команды используют один шланг для большего веселья), и игрок снова бежит к кастрюле.

Выигрывает команда, первая наполнившая ведро водой.

«Делай, как я!»

Игра предназначена для малышей, в нее лучше играть на улице, где много места.

Дети выбирают ведущего. Его задача состоит в том, чтобы придумать и выполнить такие действия, которые было бы

трудно повторить остальным играющим, например, перепрыгнуть через что-то, попрыгать 50 раз на одной ноге и т. д.

Кто не сумел повторить за ведущим – выбывает из игры. Можно также ввести правило, что дети водят по очереди, тогда из игры никто не выбывает, все играют просто ради веселья.

«Испорченный телефон»

Дети садятся в круг. Один из игроков получает лист бумаги с написанным на нем предложением или кто-либо из взрослых говорит ему это предложение на ухо (в случае если ребенок не умеет читать).

Далее игрок шепчет на ухо соседу то, что он услышал или прочел, тот – следующему и так далее, по кругу.

Последний игрок произносит предложение вслух, а потом вы зачитываете первоначальный вариант.

То, что получилось у детей, обычно сильно отличается от вашего варианта!

«Ха-ха-ха»

Это очень простая игра, и, что самое главное, в нее никто не проигрывает. Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться.

Дети садятся или становятся в круг, и один из игроков произносит как можно более серьезно: «Ха!».

Следующий говорит: «Ха-ха!», третий – «Ха-ха-ха!», и так далее.

Тот, кто произнесет неправильное количество «Ха» или засмеется – выбывает из игры.

Игра продолжается, а те, кто выбыл, стараются делать все, чтобы рассмешить оставшихся в кругу игроков (только не дотрагиваясь до них).

Кто засмеется последним – победил.

Борьба «вручную»

Игроки становятся напротив друг друга, ноги на ширине плеч, правая нога одного участника находится рядом с правой ногой второго участника.

Затем они сжимают правые руки и по сигналу начинают толкать или тянуть друг друга, пытаясь заставить другого потерять равновесие.

Кто первый сдвинулся с первоначальной позиции – проиграл.

«Руки вверх!»

В этой игре принимает участие 8 или более человек.

Необходимо иметь 1 монету в 10 рублей или 1 рубль (для маленьких).

Дети делятся на две команды и садятся напротив друг друга за длинный стол.

Одна команда получает монету, и дети передают ее друг другу под столом.

Командир противоположной команды медленно считает до десяти (можно про себя), а затем говорит: «Руки вверх!»

Игроки команды, передававшей монету, тут же должны поднять руки вверх, причем руки сжаты в кулаки.

Затем командир говорит: «Руки вниз!», и игроки должны положить руки ладонями вниз на стол.

Тот, у кого монета, старается прикрыть ее ладонью.

Теперь игроки противоположной команды совещаются, решают, у кого монета.

Если они отгадали правильно, монета переходит к ним, если нет – остается у той же самой команды.

Выигрывает та команда, которая большее число раз правильно угадало, у кого находится монета.

Скользкая цель

Из плотной материи шьют пять-шесть мешочков размером 6х9 см.

Мешочки туго набивают недробленным горохом и

зашивают их через край.

На пол ставят табуретку и в 4–5 шагах от нее отмечают черту.

С черты играющий бросает три мешочка, по одному, с таким расчетом, чтобы мешочек упал на табуретку и остался на ней.

Каждый раз, когда играющему удастся это сделать, ему засчитывается 1 очко.

Организатор игры стоит возле табуретки и, если на ней остается мешочек, немедленно снимает его.

Выигрывает тот играющий, который раньше других наберет 10 очков.

Шапка-невидимка

Держа руки за спиной, играющие становятся плечом к плечу по кругу. У одного из них в руках «шапка-невидимка» – треуголка, сложенная из листа бумаги.

Водящий – в середине круга.

По сигналу участники игры начинают передавать за спиной шапку друг другу, стараясь делать это так, чтобы водящий не знал, у кого она находится.

Водящий ходит по кругу и зорко следит за движениями играющих. Время от времени он останавливается и, указывая на одного из игроков, громко говорит: «Руки!» Тот, к кому обращается водящий, должен сейчас же вытянуть руки вперед.

Если при этом шапка окажется у игрока, он сменяет водящего.

В минуту опасности нельзя бросать шапку на пол.

Нарушивший это правило выходит из игры.

Любой участник игры, когда к нему попадет шапка, может надеть ее себе на голову, если только водящий не обращает на него внимания или находится не очень близко.

Секунду покрасовавшись в шапке, надо снять ее и пустить по кругу.

Если водящий запятнает, когда шапка на голове, придется уступить ему свое место, а самому водить.

«Горячий картофель»

Традиционно в игре использовался настоящий картофель, но его можно заменить на теннисный мячик или волейбольный мяч.

Дети садятся в круг, ведущий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза.

Дети перебрасывают ее друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (будто это натуральная горячая картошка).

Вдруг ведущий командует: «Горячий картофель!»

Тот, у кого в данный момент оказалась в руках «горячая картошка» – выбывает из игры.

Когда в кругу остается один человек, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

«Беги, если не хочешь остаться без ужина!»

Эту игру, как и другие подвижные игры, лучше проводить на улице, с большим количеством игроков.

Дети встают в круг, берутся за руки, а ведущий медленно идет внутри круга.

Внезапно он останавливается у любых двух игроков, разжимает их руки и произносит: «Беги, а то останешься без ужина!»

Двое игроков начинают бежать вокруг круга детей в противоположных направлениях, а ведущий – становится в круг вместо одного из игроков.

Кто первый заполнит пустое место в кругу – победил, второй же игрок становится ведущим.

«Сельди в бочке»

Эта игра – противоположный вариант «прятков».

Игроки закрывают глаза и считают до 10, пока ведущий

убегает и прячется.

Через некоторое время один из игроков идет на поиски ведущего и если не находит его за одну минуту – выбывает из игры. Если же он нашел ведущего, то прячется вместе с ним.

Далее на поиски ведущего выходит следующий участник, и тоже, если находит его, прячется, если нет – выбывает.

Игра продолжается до тех пор, пока из игры не выйдет последний человек или пока все не спрячутся вместе с ведущим, словно сельди в бочке.

Главное при этом – не засмеяться!

Фольклор - неотъемлемая составляющая национальной культуры, которая в концентрированной форме представляет одновременно народную философию, этику и эстетику, создавая неповторимый, уникальный национальный образ мира.

