

Забытые народные игры города Ждановка (сборник игр)

Сеница Дарья, 7 кл. ОШ I – III ступеней № 1 г. Ждановки, клуб «Юные романтики»
Центра туристско-краеведческого творчества ученической молодежи г. Ждановки
Руководитель: Ступникова Кристина Игоревна

Известно, что во все времена родители учили своих детей всему тому, что умели сами, что могло бы пригодиться детям в жизни, поэтому вопрос о приобщении детей к миру взрослых является актуальным с тех пор, когда была осознана необходимость передачи опыта последующим поколениям. Из необходимости передать подрастающему поколению свое виденье мира и сформировались те традиционные приемы передачи традиций, такие как народные игры.

Народная игра – это самодостаточное произведение народного творчества, созданное и отточенное десятками поколений наших предков и вобравшее в себя опыт народа.

Все древние праздники, обряды и действия, игры (будь то хоровод или просто детские забавы, где дети меряются силой и ловкостью) всегда носят двойственный характер. С одной стороны, это некое театрализованное действие, которое интересно и самим участникам, и зрителям, а с другой стороны, почти каждый элемент такого действия несет в себе некое сакральное и обучающее начало.

Актуальность данной работы: сохранения и передача народных игр, как опыт народа последующему поколению. Объект исследования: народные игры. Субъект исследования: забытые народные игры города Ждановка ДНР. Цель работы: изучение народных игр как способ приобщения к историческому и культурному наследию города Ждановка. Задачи работы: выявить и рассмотреть забытые народные игры г. Ждановки, их цели и область воздействия.

Практическая значимость: результаты работы могут быть использованы учителями в школе и воспитателями детских садов при организации учебно-воспитательного процесса.

Игра в различных своих формах и проявлениях сопровождает человечество в течение всего его исторического развития - с древних времен и до наших дней.

Игра в разной степени касается почти всех областей народного творчества, начиная с небольших игровых песенок и заканчивая свадьбой. Другие формы игрового поведения прослеживаются в календарных обрядовых праздниках, народных играх, которые еще много поколений назад устраивали на Святки, Масленицу, Троицу и другие праздники.

Первоначально игра была не только развлечением, видом досуга, а и способом организации жизни человека (семейной, хозяйственной, общественной). Уже в те времена игра учила, наставляла человека, развивала многие его способности: сообразительность, выносливость, гибкость, умение общаться в различных ситуациях и т.д.

К примеру, образ куклы пришел к нам из глубокой древности, примерно 4 000 лет назад. Первоначально эти куклы не предназначались для детей, а были связаны только с религией и обрядами. Так было и в г. Ждановке.

С начала основания в городе Ждановка дети использовали в качестве игрушек различные подручные материалы. Использовалось все, что могли только найти. В их руках даже обычные, никому ненужные предметы, превращались в интересные многофункциональные игрушки. Например, девочкам нравилось смешивать опилки со снегом и готовить различные блюда.

В то время уже появились куклы для игр, которые делались из глины, дерева, соломы и других подручных материалов (например, из различных обрезков ткани сшивались куколки, на которых рисовали или вышивали лицо). Их очень берегли.

Мальчики отдавали предпочтение больше подвижным играм, они также занимались созданием орудий для охотничьего, рыболовного промысла (отсюда и игры, связанные с ними: всевозможное плетение корзинок, резьба и т.д.). Изготовление игрушек–самоделок очень увлекало детей. Оно удовлетворяло их любознательность, открывало «секрет» производства игрушек, знакомило интересующихся этим видом деятельности (а это были не только дети, но и взрослые!) с технологией всего процесса. Дети бережно относились к сделанным ими самими игрушкам, так как воспитывали уважение к труду не только взрослых, но и к своему тоже.

Такие педагоги, как К.Д. Ушинский, Б.А. Покровский, Э.А. Виноградова и другие ведущие педагоги призывали собирать и описывать народные игры для того, чтобы сохранить и донести до будущих поколений народный колорит обычаев, празднеств, неповторимость и оригинальность самовыражения народа, своеобразия языка и формы.

В народных играх, которые имели место в г. Ждановка, каждый ребенок имел возможность проявить свою индивидуальность, самовыразиться. Хотя выявленные народные игры присущи большинству регионов постсоветского пространства, в них всегда чувствовался привкус той общности, коллективного труда, душевной доброты, которые зародились во времена первых заселений города Ждановка. Рассмотрим некоторые из игр, которые ранее были известны в городе Ждановка.

Поначалу многие народные игры нашего города были связаны с календарными праздниками и разнообразием человеческого труда, в которых воспроизводилась взрослая жизнь: жатва, посев, охота и так далее. В этих играх ребенок знакомился с нелегким трудом, учился ценить и уважать его. Так, в играх «Кто с нами?», «Воробушек» изображены были различные виды деятельности человека (работа в поле, молотьба колосьев и выпекание хлеба, работа рыбака, пастуха, грибника и др.). Дети выполняют образные движения в роли ведущего в течение всей игры.

Как разновидность детских игр широко были известны народные потешки и пестушки. Пестушками взрослые сопровождали уход за ребенком, а слова потешек были своего рода забавой, игрой взрослого с ребенком, с его ладошками и пальчиками, что способствовало установлению и формированию добрых, доверительных отношений между ребенком и взрослым.

Сюжетно–ролевая игра отражала взрослый мир, а также различные предметы, используемые детьми в игре, которые придавали большей схожести с жизнью взрослых. Это игры во врача, водителя, пилота и так далее. Так же, игры с куклами, среди которой игра в «Семью», которая помогала осваивать навыки культурного быта, семьи, где присутствует элемент подражания матери в ее заботе о ребенке.

Игры с предметами развивало у детей умение обращаться с предметами, манипулировать ими. В Ждановке популярными были и есть футбольные матчи, а также другие игры с мячом, которые были очень разнообразными.

После выбора игры дети распределяли роли с помощью считалок и жеребьевок. Вот пример считалки, которая, по результатам опроса ждановцев, была наиболее популярной:

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.

Выплывает белый месяц.

Кто до месяца дойдет,

Тот и прятаться пойдет.

После того как все роли распределены, идет сама игра своими правилами. Так вносился элемент организации, дисциплины, ответственности за отведенную роль.

В игре «Салки» характерными особенностями для нашего региона являлись «Салки с домиками» и «Салки. Ноги от земли». В этих разновидностях игры дети искали домики, или убежища подняв ноги от земли. При этом никогда не использовались вариации игры «Салки - пересекалки» и «Салки. Давай руку», распространенные в ближайших населенных пунктах.

Для «Прятки» или «Жмурок» дети Ждановки использовали палочки. Ввода располагал палочки на одном конце палки, а на другой конец прыгал сам, палочки разлетались. Пока ввода не соберет все палочки, он не может начать искать других участников игры. На данный момент этот способ детьми не используется. Так же существовала и другая разновидность этой игры – «Командные прятки». Команда пряталась на стройках, в кустах, за деревьями или в других подходящих местах. В основном игра проходила в летнее время. Команде соперников нужно найти всех игроков другой команды, пока один из них не постучал по заранее оговоренном месте.

В игре «Два мороза» вводы замораживают игроков, и они остаются стоять на месте, а другие участники стараются их разморозить. Эта любимая детская игра,

в которой дети сообща выручали своих друзей, придумывая как обхитрить «морозов».

Сейчас дети продолжают играть в «Красную ленточку, белое перо», «В войнушки», «Ладю» или «Догонялки», «Выбивного», различные игры на меткость, выносливость, гибкость, силу и другие.

«В «Лапте» ценились такие качества как находчивость, изворотливость, верность своей команде, внимательность, быстрый бег, меткий глаз, твердость удара рук и уверенность в том, что тебя не победят» - рассказывает нам о своей любимой игре Погорелова Ольга Ивановна. А так же Ольга Ивановна поведала нам о «Шаровках», «Кот и мышь», «Городках», «Чиж» и многих других. Вот некоторые из них:

«Лапта»

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта - круглая палка (длиной 60 см, с ручкой толщиной 3 см, ширина основания 5-10 см).

На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой - кон. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются «запятнать» бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии.

Если игрокам поля удастся «запятнать» бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. Все играющие бьющей команды по очереди выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч. Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок, - тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

Особенности правила игры:

- Подавальщики не должны переступать черту города.
- Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой.
- Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

«Шаровки»

Принимают участие две команды: одна в «поле», а вторая бьёт по шарикую «шаровкой» (битой). Основная цель тех, кто бьёт по шарикую, чтобы он улелел далъше, и чтобы его не поймал игрок из «полевой» команды.

Если соперники ловят шарик или шаровку, то команды меняются местами.

«Кот и мышъ»

Играющие (не более пяти пар) встают в два ряда лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход - нору. В одном ряду стоят коты, в другом - мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышъ, а та бегаел вокруг играющих. В опасный момент мышъ может спрятаться в коридоре, образованном сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышъ, играющие встают в ряд. Начинает игру вторая пара. Игра продолжается до тех пор, пока коты не переловят всех мышей.

Особенности игры: коту нельзя забегать в нору, кот и мыши не должны убегать далеко от норы.

«Городки»

Чертят квадрат, в котором выстраивают «городки» из круглых брусочков. «Городки» могут быть любой формы. Каждый игрок по очереди кидает палку и старается сбить «городок». Если игрок сбил городок, считают, сколько брусочков вылетело из зоны квадрата. Они и приносят очки.

Потом палка передаётся другому игроку, и он выполняет то же самое. В случае, если игрок промахнулся, он должен передать палку (биту) следующему. Выигрывает тот, кто больше всех наберёт очков.

«Чижъ»

Понадобятся «чижъ» и две палки. «Чижъ» – это короткая палочка с заостренными концами. На земле чертят круг диаметром в 1 м – кон, в центре кладут «чижъ» и определяют поле, куда следует направлять полет «чижа».

Играют двое. Один из играющих (метальщик) ударяет палкой по заостренному концу «чижа», стараясь выбить его в поле (можно сначала подбросить его вверх, а потом вторым или третьим ударом выбить подальше). В случае промаха или если «чижъ» ляжет слишком близко от кона (на расстоянии меньшем, чем длина палки) метальщик может повторить удар, но после третьего промаха меняется с водящим ролями. Второй игрок – водящий – старается поймать «чижъ» на лету или задержать его палкой и с того места, куда упадет «чижъ», ударом палки забросить его обратно в кон. Метальщик препятствует этому, стараясь отбить «чижъ» и снова направить его в поле. Если «чижъ» попадет в круг или водящий поймает его на лету, игроки меняются ролями.

Сеница Анна Борисовна, поделилась с нами воспоминаниями о таких играх:

«Штандеръ»

Водящему вручается мяч. Игроки собираются вокруг водящего. Водящий подбрасывает мяч вверх и выкрикивает имя одного из играющих.

Названный игрок ловит мяч на лету или поднимает его с земли и старается попасть им в кого-либо из разбегающихся в стороны остальных игроков. Поймав мяч на лету, игрок имеет право крикнуть: «Штандер!» Тогда все участники должны замереть, а игрок с мячом может спокойно прицелиться и «запятнать» мячом любого.

Пойманный в воздухе мяч дает также право сразу бросить мяч вверх и выкрикнуть имя кого-либо из играющих.

Если тот, кого пытались «запятнать», сумеет поймать брошенный в него мяч, он получает право «запятнать» им другого игрока. «Запятнанный» выбывает из игры.

Правила игры разрешают замиравшим игрокам, в которых целятся мячом, присесть, уклоняться от мяча, но сходить с места они не имеют права.

«Казак-разбойники»

Некогда очень популярная среди детей дворовая игра. Предварительно играющим надо обговорить границы, в которых можно перемещаться, прятаться (двор, квартал, микрорайон). Затем играющие разбиваются на команды, одна из которых – казаки, а другая – разбойники. Разбойники разбегаются прятаться, а казаки находят и отмечают место для «темницы», куда будут отводить пойманных разбойников. «Темницей» может быть лавочка, угол двора, песочница или просто место под деревом.

Казак будет охранять «темницу», поэтому она должна быть не слишком большой, но и не тесной. Если игра происходит на сравнительно большом пространстве, разбойники должны помечать свой путь нечастыми метками-стрелками мелом на асфальте.

Казак выходит на поиск и ловит разбойников. Их задача – найти, догнать, запятнать и отвести в темницу разбойников. Казак отводит разбойника в темницу, держа его за руку или рукав. Пойманный и «запятнанный» разбойник не должен по правилам игры вырываться. Но если казак случайно разжал руку, разбойник может убежать. Разбойники могут выручать своих товарищей по дороге в темницу (неожиданно подбежать и осалить казака) – тогда казак должен отпустить пленного, и оба разбойника убегают. Казак, в свою очередь, может первым «запятнать» разбойника, пытавшегося освободить пленного. Если ему это удастся, то он приведет уже двух пленников.

Кроме того, разбойники могут освобождать своих товарищей из «темницы». Но для этого им надо, миновав сторожа, «запятнать» самого пленного в темнице. Сторож в это время может запятнать самих освободителей. Для ловли разбойников и охраны пленников можно разбиться на пары или на группы (этот вариант усложнит игру).

Игра заканчивается, когда все разбойники пойманы и находятся в темнице. После этого казаки и разбойники могут поменяться ролями.

«Городки»

Для игры нужно подготовить биты и рюхи. Рюхи изготавливают из круглых деревянных брусков 5 см диаметром, 15 см длиной. Длина бит – 80 см, диаметр – 5 см. Для каждой команды на земле размечают линии кона, половины кона и городов. Участвуют две команды. Играть можно и с меньшим количеством участников – 2–3 человека.

Задача игроков – меньшим количеством ударов выбить из своего города наибольшее количество фигур, в которых сложены рюхи. Каждая фигура состоит из пяти рюх. Всего их 15 (1 – «пушка», 2 – «звезда», 3 – «колодец», 4 – «артиллерия», 5 – «пулеметное гнездо», 6 – «часовые», 7 – «тир», 8 – «вилка», 9 – «стрела», 10 – «коленчатый вал», 11 – «ракетка», 12 – «рак», 13 – «серп», 14 – «самолет», 15 – «письмо»).

Для начала можно использовать заранее оговоренное число фигур – 3 или 5 для младших игроков, 10 – для ребят постарше. После тренировок можно переходить на полный набор фигур.

В городках, как правило, фигуры устанавливаются и выбиваются в той же последовательности, в какой они пронумерованы. Все фигуры устанавливаются на передней линии города. Каждая команда получает по жребию правый или левый город. Каждому игроку дается по две биты для двух бросков по фигурам.

Сначала метают биты все участники одной команды, затем другой.

Рюха считается выбитой, если она полностью вылетела за линию кона. Если же она легла на черту или откатилась в пригород, ее продолжают выбивать. Удар не засчитывается, если игрок заступает за линию кона или половины кона. Первый удар всегда делается с кона. Если игрок не промазал и выбил какое-либо количество рюх из установленной фигуры, следующий удар он наносит с половины кона. Следующий игрок тоже начинает броски биты с кона, при успешном попадании переходит на полкона. Команда, затратившая на все фигуры меньшее количество бит, получает очко.

Периодов в игре обычно несколько, игроки договариваются об их количестве заранее. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

Из рассказов жительницы г. Ждановки Филипповой Екатерины Станиславовны, мы узнали о таких играх:

«Я знаю 5 имен...»

По земле чеканят мячом (ладонью), при каждом ударе произносятся очередное слово: «Я знаю 5 имен девочек (мальчиков, названий цветов, птиц): «Маша – раз, Таня – два, Катя – три, «Соня – четыре, Ира – пять (и т.д. до бесконечности).

Если игрок ошибается или делает долгую паузу, мяч переходит к другому игроку. Когда мяч сделает круг и возвращается к какому-либо игроку, игра для данного игрока возобновляется с того места, где он прервался (как это делается в «Классиках») - при этом заранее лучше договориться, в каком порядке будут называться предметы.

«Домики»

На поле рисуются кружки - «домики», ровно на один меньше количества игроков. «Вода» обходит «домики», собирая игроков в цепочку, уводит их дальше, при этом рассказывая, куда она их ведет.

После команды “По домам!” все бросаются обратно, и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим.

Вот один из вариантов начала присказки:

“Пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков). Пошли они в лес да заблудились, долго-долго ходили...”.

Затем (в любом месте рассказа!) следует неожиданная команда “По домам, что развивает внимание и реакцию играющих.

«Я садовником родился»

Водящий становится садовником, остальные выбирают название цветка по вкусу и только на него откликаются. Водящий дает старт словами: “Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели кроме ... (называется временное имя любого из игроков, например, “роза”).

«Роза» должна тут же отреагировать: «Ой!».

Садовник: “Что с тобой?”

Роза: “Влюблена”.

Садовник: “В кого?”

Роза: “В тюльпана”

(Тюльпан должен отреагировать так же: “Ой”)...

И далее диалог продолжается. Среди выбранных полноправно может оказаться садовник. Кстати, на него ложится основная нагрузка, так как имена цветов забываются быстро, а садовника помнят и называют чаще всего.

Тот, кто ошибся (откликнулся на чужое имя, не откликнулся на свое, или сделал большую паузу – забыл “имена” цветов) выбывает, и снова садовником дается старт. Игра продолжается до тех пор, пока не останется два игрока.

Как вариант игры: игроки не выбывают, а отдают “фанты” (какую-нибудь личную вещь), которые впоследствии разыгрываются. «Фанты» разыгрываются следующим образом: один достает «фант», другой (отвернувшись!) назначает задание хозяину «фанта», которое тот должен выполнить, чтобы получить вещь обратно: спеть песню, рассказать стихотворение, прокукарекать, попрыгать на одной ножке и т.д. - все зависит от фантазии играющих).

Два Мороза.

Перед детьми стоят два водящих, два Мороза.

- Мы Морозы удалые, братья молодые:

Я Мороз Красный нос,

Я Мороз Синий нос.

Кто из вас решится в путь – дороженьку пустится?

Дети отвечают:

- Не боимся мы угроз и нестрашен нам Мороз.

После этого дети должны пробежать на другую сторону и не попасться Морозам.

Народные игры направлены на духовное совершенствование личности, расширение его культурно – исторического кругозора и повышения уровня национального самосознания.

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

Ждановские народные игры просто и интересно приобщают к родной культуре. Они знакомят с действительностью и жизнью через активную деятельность и предметный мир, а так же предоставляет возможность определения своей роли во взаимодействии с коллективом, усвоить нравственные нормы и особенности менталитета. Незаслуженно забытые Ждановские народные игры, в которые играли наши дедушки и бабушки, могут быть не менее увлекательными, чем современные компьютерные стратегии и «экшн». Они подарят спортивный азарт, возможность проявить ловкость и смекалку в реальной жизни, а не на экране монитора.



Новогодние народные гуляния, 1958 год.
Из архива Погореловой О.И.



Дети нашего двора.



Игры детей нашего двора.

Улица Ленина, Ново – Ждановка, 1970г.

Из архива Чаевской А.А.



Игнатенко Оксана и Ирина
игра в профессию (врач)
(пилот),
детский сад «Василек»
год.



Игнатенко Оксана
игра в профессию

август 1972 год октябрь 1975

Из архива Игнатенко Г.П.



Футбольный матч в Ново – Ждановке 1960 год. Из архива Погореловой О.И.



Футбольный матч в г. Ждановка
Школьная, г.
2015 год.
Из архива Исайкиной О.Г.



Игра в войнушки, август 2015 год, ул.
Ждановка.



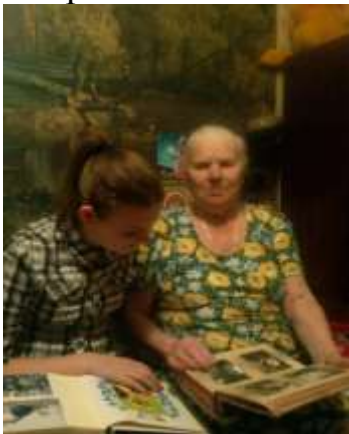
Стрельба из лука, август 2015 год,
ул. Школьная, г. Ждановка.
Из архива Исайкиной О.Г.



Игры с воздушным змеем, июнь 2015 год



Фото 12. Игры с мячом, июнь 2015 год, ул. Школьная, г. Ждановка.
Из архива Исайкиной О.Г.



Сеница Анна Борисовна,
1962 год.
пенсионер г. Ждановки.



Дети, игравшие в игру «Казачи – разбойники»,

Из архива Сеницы А.Б.



Дети, игравшие в игру «Два мороза», 1970 год. Из архива Филипповой Е.С.