

МОСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

# ИГРЫ АРХАНГЕЛЬСКОЙ О Б Л А С Т И

50-х—80-х годов XX века

Методические рекомендации

*к. 4297472*

Малаховка 1987

## В В Е Д Е Н И Е

Одна из важнейших задач КПСС и Советского Правительства в области социальной политики — укрепление социалистического образа жизни, улучшение условий труда, быта и культуры советского человека. В решении этой первостепенной задачи определенное значение имеют мероприятия, направленные на улучшение системы организации активного досуга среди детей и молодежи нашей страны.

Особое место в организации активного отдыха детей и молодежи в системе мероприятий культпросвет учреждений занимают хорошо зарекомендовавшие себя в практике популярные игры и игровые формы.

Многообразие игр и их доступность в проведении позволяют широко применять игры для всестороннего воспитания, повышать педагогическую эффективность активного досуга.

К сожалению, в педагогической литературе практически не рассматриваются вопросы, связанные с популярностью различных игр и игровых форм у детей и молодежи. Исследования самостоятельных (не руководимых) игр детей и молодежи неразрывно связано с эффективностью их применения. На это неоднократно указывали выдающиеся советские педагоги. «Изучение самостоятельных игр современных детей — пишет М. Н. Скаткин, — позволит определить воспитывающую и развивающую возможность каждой из них и отобрать наиболее ценные для использования в педагогической работе с детьми».

В связи с актуальностью данного вопроса нами было организовано анкетирование—опрос школьников, учащихся ПТУ, учителей и родителей Архангельской области. Опрос проводился по следующим анкетам: «Я люблю играть»; «Во что любят играть Ваши ученики?»; «Любимые игры Ваших детей?». В первой анкете, проводимой с учащимися, предлагалось написать 10 любимых игр, в которые они играли в этом году (за исключением чисто спортивных игр); во второй анкете, по которой опрашивались учителя, требовалось назвать 10 любимых игр этого года их учени-

ков; в третьей анкете — родителей просили написать 10 любимых игр их детей. Опрос был проведен с 2385 учащимися, 174 учителями, 230 родителями.

Анализ анкетных данных показывает, что учащиеся обладают большим резервом любимых игр — 385 игр и их модификаций. 70% игр учащиеся организуют и проводят самостоятельно, без руководства. По составу любимые игры учащихся разнообразны. У учащихся подросткового возраста одновременно можно встретить игры, типичные для младшего школьного возраста и для взрослых. Основным ядром любимых игр подростков так же как и студентов являются игры физического воспитания —  $2\frac{1}{3}$  игр от общего числа названных игр. Анализ данных анкет учителей и родителей показывает, что они знают только 35% любимых игр своих учеников и детей. При этом учителя ошибаются, считая основными играми подростков, игры умственного развития. Данное представление у учителей сформировалось из-за того, что чаще всего учителя сталкиваются с играми своих учеников на уроке, где действительно дети «подпольно» играют в игры умственного развития, но это еще не значит, что данные игры наиболее популярны. Многие полезные для всестороннего воспитания игры такие как: «чесало», «в лужки», «изошлоты» и другие не используются педагогами в организации активного досуга детей, одновременно учителя, культпросветорганизаторы не имеют представления о количестве и составе антипедагогических и антисоциальных игр, которые среди любимых игр детей и молодежи составляют 27%. От аморальных азартных игр на деньги, «трескучка», «расшибок», десятки игр в карты на деньги, игр связанных с извращенным половым поведением, «черный демон», «ромашка», «очко на раздевание», садистских игр: «СС» (пытают и истязают несколько подростков одного); «понюхать хвост дракона» (в игровой форме заставляют нюхать наркотические вещества), до игр опасных для жизни: стрельба из «самопалов», «поджиг» и т. д.

Не требуется объяснять, что изготовление самопалов, самострелов и т. д. различной конструкции вплоть до электроударного, опасно для жизни и здоровья, но к тому же при изготовлении стволов, подростки используют стальные, латунные и медные трубки, которые как показывают наши исследования в 43% тайно вытаскиваются из двигателей действующих тракторов, что наносит существенный экономический урон промышленности и особенно сельскому хозяйству, так как по свидетельству самих подростков изготовление поджигов и самопалов происходит, как правило, весной и осенью во время «эпидемий» этих игр.

Более широкое использование педагогически ценных популярных игр детей и молодежи в организации их досуга позволит вытеснить антипедагогические и антисоциальные игры из игровой деятельности.

В наши методические рекомендации вошли наиболее распространенные игры детей 50-х—80-х годов в Архангельской области, которые с успехом могут быть использованы в других областях в целях организации досуга детей и молодежи.

Методическая рекомендация подготовлена на основе научно-исследовательского договора МОГИФК с ВНИЦНТ и КПр им. Н. К. Крупской (Министерство культуры РСФСР) и представляет интерес для организаторов массовой физической культуры, культурпросветорганизаторов, учителей, студентов институтов культуры и ИФК.

## «В КРУГУ»

(Ненецкий автономный округ, 50—60 г.г.  
реже 70—80 г.г. XX век)

Это одна из игр, которая чаще проходила под руководством педагогов, чем стихийно.

Место игры — спортивный зал, участники игры — весь класс (играли с 6 по 10 класс). Играющие, выбрав по желанию водящего, становятся в 0,5 и более метрах друг от друга, на линию заранее начерченного мелом круга. В центре большого круга чертится круг с диаметром 2 метра, который занимает водящий. Задача водящего, не выходя из своего круга, волейбольным мячом попасть в корпус одного из игроков, стоящих на линии большого круга. При удачном броске водящий меняется ролью с осаленным игроком, а при неудаче продолжает водить дальше.

Правилами игры игрокам, стоящим на линии большого круга, разрешается:

1. увертываться от мяча, не сходя с линии круга;
2. ловить брошенный мяч, если он не коснулся пола, поймавший мяч получает очко, которое при следующем осаливании дает право не меняться с водящим ролью и продолжать игру.

## «ВОДИЛЫ»

(Верхнетоемский район, 70—80 г.г. XX века)

Эта игра проходит в зимнее время года, на лыжах. 10—15 ребят 12—14 лет выбирают водящего («водилу») по желанию. «Водила» едет на лыжах впереди остальных игроков, самостоятельно выбирая маршрут движения, преодолевает разные препятствия, например: взбирается на гору, скатывается с нее, показывает новые упражнения и т. д. Идущие за ним должны повторить его маршрут и упражнения. Так продолжается до тех пор, пока «водила» не упадет или технически неправильно выполнит упражнение. Тогда «водилой» становится тот, кто шел за ним следом в колонне, а бывший «водила» становится в конец колонны. Распределение очередности игроков в колонне произвольное или по желанию участников игры. Ни победителя, ни побежденного не определяют.

Роль судьи в данной игре выполняют сами играющие.

Ребятам эта игра нравится, взрослые ее одобряют. Иногда ребята играют под руководством учителей.

## «В ОХОТНИКОВ»

(Верхнетоемский р-он, 20-е годы, 60-е годы XX века.

Пинежский р-он, 20—70-е годы XX века)

Этот вариант «салочек веером» интересен первой частью игры —жеребьевской (в данном случае выбором первого водящего). Для того, чтобы выбрать водящего, каждый из играющих изготавливает для себя палочку-прутик (длиной 25 см), на которой ставит свою метку, затем палки складываются в круг ( $D=2$  м), а играющие становятся по линии круга.

Любой из участников игры, по договоренности, войдя в круг и взяв все палочки в руку, подбрасывает их вверх, после чего все участники игры стараются поймать свою палочку или подобрать с земли и, добежав до ямки, которая заранее вырыта в 15 м от круга, воткнуть туда свою палочку. Кто последний приблизит к ямке, тот будет водящим в игре «салочки веером». Такая игра имеет несколько вариантов, в одном из них «колени колоть» водящий салит прутиком. Тот, кого он осалит, становится водящим, и вместе с предыдущим водящим салит других и т. д. до тех пор, пока не осалятся все. После чего игра начинается заново.

## «В СЛОНА»

(Архангельск—60-е—70-е г. XX века  
Пинежский р-н 20-е—50—60—70-е—80-е  
XX века  
Мезенский р-н 20—30-е—70-е г. XX века)

Командная игра, развивающая силу, выносливость к статическим нагрузкам, скоростно-силовые качества и ловкость, чувство коллективизма и волевые качества. Если игра проводится с юношами 15—16 лет, то руководителю следует обратить особое внимание на индивидуальную устойчивость к силовым нагрузкам. Площадку для этой игры выбирают с мягким покрытием—песчаный пляж, поляна в лесу и т. д. Перед игрой внимательно осматривают площадку и убирают все острые и твердые предметы. Игроки в эту игру босыми ногами или в мягкой обуви. Участники делятся на две равные по силам команды по 6—8 человек в каждой. По жребию капитаны решают, какой команде: «прыгать», а какой «везти». Игроки команды, которой выпало «прыгать», становятся в колонну у линии старта, согнувшись и обхватив друг друга руками у пояса; другая команда по очереди запрыгивает на игроков везущей команды и старается удержаться на их спинах до тех пор, пока их не доведут до линии финиша, находящейся в 7—10 метрах от стартовой линии, тогда происходит смена ролей между командами. Если какой-либо игрок «ведущей» команды расцепит руки во время движения, то смена команд не произойдет, и игра начнется сначала. Смена ролей может произойти раньше, если какой-либо игрок «прыгающей» команды упадет или коснется земли. Игра проходит до тех пор, пока участники ее не устанут или заканчивается по усмотрению руководителя.



## «В ТИГРА»

(Верхнестоемский район, 70—80-е гг.  
XX века)

Играют обычно зимой на небольшой площадке. Играют мальчики и девочки 7—12 лет, 3—8 человек. Необходим один водящий — «тигр». Его выбирают по считалке.

На площадке выбирается сугроб, им может быть и камень, засыпанный снегом, вокруг сугроба чертится круг радиусом 1 м. На сугробе стоит «тигр». Зайцы бегают в кругу. Задача «тигра»: прыгнуть на зайца и схватить его. Если «тигр» только осалил «зайца», то это считаться не будет. Если же он схватил его, тогда «заяц» становится «тигром». «Зайцы» могут уворачиваться, бегать по кругу, залезать на сугроб, когда там нет «тигра». Если «заяц» вышел из круга, то он становится «тигром».

## «ГАЛЯ ПО САДОЧКУ ХОДИЛА»

(Устьяновский р-н, Архан. обл. 60-е годы  
XX века  
Каргопольский р-н, 70-е годы XX века  
Белогодская обл. 30—70-е г. XX века)

Обычно в эту игру играют мальчики и девочки с 1 по 5 класс на перемене в школе, самостоятельно. Играет 10—15 человек. Играющие выбирают Галя (девочка, иногда ради смеха—мальчик) по личным симпатиям. Дети становятся в круг, взявшись за руки, в центре которого находится Галя. Она держит платочек в руке виизу. Дети идут по кругу и поют:

Галя по садочку ходила,  
Свой платочек там уронила.

Во время песни Галя движется в противоположную сторону и при словах: «там уронила» тихонько роняет платочек. Около кого упадет платочек, тот незаметно поднимает и прячет его. Дети продолжают движение по кругу с песней:

Под малиновым под кусточком,  
Под зелсеньким под листочком.

При словах «под листочком» Галя, пригорюнившись, приседает, подпершись рукой (жалко платочек). Дети новорачиваются в круг лицом, затем грозят Гале пальчиком и поют:

Не горюй подруженька Галя,  
Мы платочек твой отыщем.  
Под малиновым под кусточком,  
Под березовым под листочком.

Затем Галя спрашивает: «У кого платочек?» Подобравший его отвечает: «Вот платочек, догони меня дружок» и убегает. Галя выходит из круга и пытается догнать убегающего, задача которого ---обежать круг и встать на свое место.

Если Галя поймала убегающего, тогда играющие выбирают другую Галя (кто поголосней и т. д.)

## «ГОРОДКИ»

(Архангельская обл. 10-е—80-е г. XX века)

«Городки», старинная русская игра комплексного воздействия на развитие основных физических качеств человека и совершенствующая его многие двигательные навыки, необходимые в трудовой и военной деятельности. Великий русский полководец А. В. Суворов о городках говорил: «Битою мечусь — это глазомер, битую бью — это быстрота, битсю выбиваю—это натиск», а именно эти качества Суворов считал главными для воина.

Игра в городки существует уже многие столетия и в настоящее время стала игрой спортивной, приобретшей широкую популярность. Первое первенство СССР состоялось в 1936 г. В СССР, например, для любителей городошного спорта построено свыше 20 тыс. площадок, образована Федерация городошного спорта СССР, разработаны программы для секций коллективов физкультуры и спорта и т. п.

Подробное описание спортивной игры дано в книге С. С. Семёнова «Городки»: От новичка до мастера, изданной издательством «Физкультура и спорт» в 1982 году.

Однако спортивная игра «городки» требует устройства специальных площадок и дорогостоящего инвентаря. В настоящем описании даются народные варианты этой игры. Небольшая ровная естественная площадка, немного усилий и времени для изготовления простых бит и городков — все, что требуется от желающих заняться этой чудесной игрой. Русские городки, дарят людям, по словам великого русского физиолога И. П. Павлова «самое ценное, самое важное богатство — здоровье».

В России издавна существовало много народных вариантов игры в городки: рюхи, чухи, клетки и т. п.

## «РЮХИ»

Это групповой вариант игры, разновидность старинных русских городков. Играют от 5—6 до 10 человек. Рюхами называли деревянные цилиндры высотой примерно 20 см и толщиной до 7 см. На кон обычно ставят 10 рюх на расстоянии 1 м друг от друга. Позади кона чертится линия, примерно 1 м от рюх (рис). В качестве бит используются небольшие палки длиной 60 см и диаметром 6—7 см, которые бросают с расстояния 15—20 м. Еще до игры определяется очередность бросков. Первый игрок начинает сбивать рюхи с левого края. В случае попадания в середину кона бросок не засчитывается и рюхи становятся на место. Игрок сшибает рюхи до первого промаха. После, в порядке очереди, в игру вступает новый участник. Игра продолжается до тех пор, пока рюхи не будут сбиты.

Победителем считается тот, кто больше всех сбил рюх. Он получает право первым начать следующую игру. Вторым продолжает запявший вторфе место и т.д.

## КОМАНДНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ «РЮХИ»

Играют две команды по 4—10 юношей в каждой. Расстояние между ними — 25 м. Рюхи выстраиваются в два ряда по 8—20 штук в каждом.

В каждой команде по две биты. Игроки каждой команды делают по очереди по два броска. Бросают в рюхи противники, которые стоят ближе к другой команде. Если игрок случайно собьет свою рюху (ближнюю), то она засчитывается в пользу соперника. Если каждый игрок команды сделал по 2 удара, а на кону еще осталось несколько рюх, то игроки начинают броски по новому кругу.

Побеждает команда, которая быстрее собьет рюхи противника.

Правило: сбитой рюха считается тогда, когда она выбита за линию «кона».



оо — расположение рюх

ОО — игроки команд

## ГОРОДКИ (вариант назван «ДВОЙНЫЕ РЮХИ»)

В этом командном варианте игры городки (рюхи) принимают участие обычно 2—4 или 8 ребят старшего подросткового и юношеского возраста. Разделившись на две равные команды, участники игры подготавливают площадку и инвентарь к игре.

На ровной земляной площадке чертятся два квадрата, в каждый из которых ставится по 15 рюх (три раза по 5 рюх), обозначаются зоны попадания рюх, а рядом с квадратами чертятся круги «бросков» так как это показано на рис.

Определив по жребию какой из команд первой бить, команды занимают каждый свой круг броска. Задача игроков каждой команды сбить битой рюхи так, чтобы они попали в нарисованный «котел», «мост», «кашу». При этом каждая рюха попавшая в «котел», приносит команде 5 очков, в «мост» — 10 очков, в «кашу» — 5 очков и право на повторный бросок. Команда, набравшая 50 очков, переходит на промежуточный круг, а 100 очков на центральный круг броска. В команде игроки бросают по очереди, которую устанавливают по желанию, но если игрок одной команды, бросив биты, не поладит по рюхам, то эта команда передает право на бросок игрокам другой команды. В ситуации, когда рюха сбита, но не попала ни в «кашу», ни в «мост», ни в «котел», она возвращается в квадрат снова, при этом право на удар передается другой команде, а команда, бросавшая биты, наказывается штрафными очками за каждую рюху по 10 штрафных очков, которые вычитаются из набранных командой очков. При этом, если было набрано 100 очков, а от них отняли 10 штрафных очков, то команда с центрального круга должна вернуться на «промежуточный» круг «броска».

Побеждает та команда, которая наберет большее число очков за один кон игры. Игра длится до тех пор, пока из одного из квадратов не будут выбиты все рюхи, после чего подводится подсчет очков между командами, и побежденные везут на себе победителей три круга вокруг площадки.

## «ДЯДЮШКА АБРОМА»

(Верхнетоемский р-н, 70—80-е годы XX века)

Играют в сухую погоду. Число играющих обычно 10—15 человек. Играют девочки и мальчики 7—13 лет. Игра проходит стихийно. Все встают в круг, поют песню:

«У дяди Аброма 12 сыновей,  
12 сыновей у дяди Аброма,  
Они не ели, они не пили,  
Не скучали никогда  
Правая рука».

После этого играющие трясут правой рукой в такт песни. Потом вместо слов «правая рука» поют «левая рука» и трясут левой рукой, но продолжают трясти и правой рукой. Затем говорят «правое плечо», «левое плечо», «правая нога», «левая нога», и т. д.

Порядок устанавливается заранее по договоренности. Если игрок сбивается с ритма, то он выходит из игры. Темп песни ускоряется. Победителем считается тот игрок, который не ошибся ни разу.

1294472



## «ЗЕВАХА»

(Лещуконский р-н, 10—20—70-е гг. ХД в.  
Коми АССР, Усть-Цильмский р-он,  
30—80-е годы XX века)

С «посиделок», «пгрищ», «горок» двадцатых годов дошла до наших дней эта замечательная пляска-игра.

В просторной русской избе вдоль стен на лавки рассаживалось 30—40 девчат и парней. Гармонист громко объявляет — «зсвах» и начинает играть «Барыню» или «Жомаринскую». Вскочив с лавки, самая бойкая девушка («зсвах»), пританцовывая (элементы из пляски «русского») шла по кругу против часовой стрелки и останавливалась напротив того парня, который ей больше нравился, кланялась ему и взяв его правой рукой за левую руку, приглашала следовать с ней по кругу, пританцовывая, иногда даже вприсядку, он останавливался, перед девушкой, которая ему больше нравилась кланялся ей, брал ее правой рукой за левую руку и, пританцовывая, начинал двигаться по часовой стрелке и т. д. Когда на лавках не остается ни одного сидящего игрока, гармонист начинал играть плясовую в более быстром темпе, все отпускали руки друг друга и начинали русский перепляс. Гармонист неожиданно переставал играть, после чего все девушки должны были отыскать тех парней, которых они приглашали в круг, взять их правой рукой за левую руку и сесть с ними на лавку. Девушка из последней нары, ссвшей на лавку, становилась «зсвахой» и игра начиналась заново.

Если было неодинаковое количество парней и девчат, то в паре иногда девушка выбирала девушку, а парень парня.

## «ЗЕМЛЯ-ВОДА»

(Архангельск 60-е—70-е—80-е г. XX века  
Онега 70-е—80-е г. XX века)

Игра, развивающая быстроту реакции, скоростно-силовые качества, активизирующая внимание и повышающая эмоциональное состояние. Проводить игру можно на открытой площадке или в спортивном зале. Количество игроков от 10 до 40, в зависимости от вариантов проведения (групповой или командный).

**Групповой вариант.** Играющие 10—15 человек выстраиваются в шеренгу у черты лицом к ведущему. По команде ведущего «Земля», играющие делают прыжок на месте, «Вода» — перепрыгивают через черту, проведенную впереди на расстоянии 1 метра. При команде «земля» игроки прыжком возвращаются назад. Ведущий быстро меняет название «земля», «вода»; тот, кто неправильно выполнит команды, выбывает из игры. Есть вариант игры, при котором используются два сигнала: поднятая рука и команда голосом «земля», опущенная рука — «вода». Ведущий может давать несогласованный сигнал. Поднятая рука — «вода», но при этом должен предупредить играющих о ведущем сигнале — рука. Кто ошибется, получает штрафное очко. Побеждает игрок, набравший меньшее количество штрафных очков.

Введение двух сигналов требует от играющих активизации внимания, существенно увеличивает нервно-психические нагрузки и вместе с тем, тренирует реакции выбора и переключения.

**Командный вариант.** Играющие делятся на 2 команды и строятся в две колонны лицом к руководителю вдоль проведенных линий «земля» слева от одной команды и справа от другой проводятся еще 2 линии на расстоянии от линий «земли» примерно в 1 м.

Руководитель дает команду «земля», играющие подпрыгивают на месте, «вода» — прыгают вбок за линию. Если руководитель в этом положении командует «вода», то игроки подпрыгивают на месте, если «земля» — прыжком возвращаются назад. Для усложнения игры и тренировки процессов внимания и сложных двигательных реакций, также как и в групповом варианте, можно ввести два сигнала: «поднятие руки» и «голос».

Несогласованность сигналов еще более усложнит игровые действия, заставит играющих принимать решения и осуществлять дви-

гательные действия в кратчайшие промежутки времени. Побеждает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

**Правила:** 1. Действия играющих осуществляются только по команде руководителя. 2. Играющие должны быстро реагировать на команды руководителя, замедленность ответных действий считается ошибкой и игроки получают штрафное очко. 3. Выполняя команды руководителя, прыгать необходимо на черту или за черту. Если игрок не допрыгивает до черты, то он получает штрафное очко. 4. Если игроки при выполнении команд ошибаются, то они получают штрафное очко.

## «ИГРАТЬ В ЛУНКИ»

(Лещуконский район, 20-е—30-е—60-е—70-е гг. XX века)

Эта игра проходила в особо снежные зимы. На площадке с утрамбованным снегом (высота снежного покрова не менее 1 метра) 10—12 подростков, участников игры, рыли лунки. Лунки рылись по кругу, на одинаковом расстоянии одна от другой, глубина и ширина лунок делалась такая, чтобы в нее по колено мог встать играющий. В центре круга рылась большая лунка, для водящего, которого выбирали по жребию. Водящий вставал в лунку по пояс. Игра заключается в том, что по сигналу водящего (громкий свист) игроки должны поменяться лунками, а водящий должен во время смены лунок игроками запятать любую лунку. Если водящему это удалось, он меняется ролью с игроком, оставшимся без лунки.

В случае неудачи водящего, он продолжает водить дальше, и игра продолжается.

## «ИЗ КРУГА»

(Онега 60-е—70-е г. XX века)

Игра, развивающая силу, силовую выносливость, ловкость и вслевые качества. Играть можно в спортивном зале или на открытой площадке. Игра может носить групповой или командный характер. Количество участников 18—20 человек, подросткового и юношеского возраста.

Для командного варианта игры все участники делятся на две команды, после чего от каждой команды отбирается по одному игроку близкого уровня физической подготовленности и развития. Они образуют отдельные пары, для которых чертятся круги диаметром 2,3 м. Для игры нужны крепкие гладко отструганные круглые палки длиной 2 м. Игроки отдельных пар берутся за палки двумя руками и по сигналу руководителя начинают борьбу (рис.

). Задача игроков вытолкнуть противника за пределы круга.

**Правила:** 1. Побежденным считается игрок, заступивший черту круга. 2. Побеждает команда, набравшая большое количество очков. 3. Игроки не имеют право отпускать палку даже одной рукой, нарушивший правило считается побежденным.

## «КАРТОШКА»

(Архангельская обл., 40—80-е г. XX века, Котловский р-он,  
50—60—70-е г., 80-е годы XX века)

Групповая игра, развивающая точность удара, глазомер, скоростно-силовые качества, ловкость, хладнокровие, решительность и смелость. Количество игроков 10—20 человек подросткового возраста, юношей или взрослых, проводится в спортивном зале и на открытой площадке.

Игроки образуют круг соответственно количеству играющих и начинают «пасовать» волейбольный мяч друг другу. Игрок, совершивший ошибку, в результате которой мяч коснулся земли, садится в центре круга. Игроки, продолжающие перебрасывать друг другу мяч, имеют право время от времени сильным ударом по мячу рукой послать мяч в сидящих в центре (штрафников). Если бьющий игрок не попал в сидящих, он сам садится в центр круга. Если он попал в кого-нибудь, то этот игрок возвращается в круг. Если кто-либо из сидящих в центре игроков ловит, посланный в них мяч, то все они возвращаются в число «пасующих» мяч, а в центр круга садится игрок, пробивавший неудачно мяч.

## «КОМАНДНЫЕ СОБАЧКИ»

(Приморский р-н 60—70-е г. XX века г. Котлас 70-е—80-е г. XX века)

Игра, направленная на развитие скоростно-силовых качеств, ловкости и быстроты реакции. Место проведения: спортивный зал или открытая площадка. Количество играющих 8—20 человек. Играющие выбирают 2 водящих. Для игры на полу или земле чертятся две параллельные линии на расстоянии 8—10 м и длиной 8—12 м. Водящие размещаются между линиями, а игроки разделившись на две части, встают командами за линиями одна слева, другая справа. По сигналу руководителя игроки команд начинают перебрасывать, друг другу ударом о землю волейбольный мяч, а водящие его ловят. Если водящим удастся поймать мяч, то бросавший игрок получает штрафное очко и меняется с водящим ролью. Побеждает игрок, набравший меньшее количество штрафных очков.

Для повышения интенсивности и объема нагрузок при большом количестве игроков (20 человек) можно играть в два мяча.

Правило: Бросать мяч можно только, не заступая за линию.

## «КОМАНДНАЯ ЧЕХАРДА»

(Онежский р-н. 10-е—20-е—50-е—60-е—70-е г. XX века.

Мезенский р-н 20-е—60-е г. XX века)

Играют в основном юноши, от 10 до 40 человек. Все играющие делятся на две равные по силе и весу команды. Игроки каждой из них выстраиваются в колонну по одному на расстоянии 4—5 метров один от другого. Каждая команда выбирает своего «всадника» (наиболее ловкого и легкого игрока), который становится последним в колонне. Расстояние между колоннами 8—10 метров. По сигналу руководителя «всадник» вскакивает на «копя»—на спину последнего игрока своей колонны, и тот бежит к следующему впереди себя игроку. Здесь «копь» останавливается, а «всадник» перепрыгивает на спину впереди стоящего. При перескакивании новый «копь» должен наклониться так, чтобы «всаднику» было удобнее прыгать, а предыдущий «копь» наклоняет только голову. Такая «верховая езда» продолжается до первого «копя» в колонне, который должен с «всадником» на спине добежать до финишной черты. Побеждает команда, чей «всадник» первым достиг финиша. Расстояние от первого «копя» в колонне до финиша составляет 10—15 м.

Правила. 1. Бегущий «копь» может поддерживать руками сидящего на его спине «всадника».



## «КОНУС КРУТИТЬ»

(Котласский р-он, 60-е годы XX века).

(Шенкурский р-н, 50—60-е годы XX века)

В общении между девушками и парнями большую роль игра-ла и эта игра, которая обычно собирала большое количество уча-стников, 20—30 человек.

Парней и девушек в игре должно быть равное количество. Для игры нужен выточенный из дерева конус, высотой 20—25 см. и ди-аметром у основания 10—15 см и покрытая льдом площадка: ка-ток, замерзшее озеро или река.

Играющие становятся в круг так, чтобы девушки и парни сто-яли через одного; становится близко друг от друга. Любой из пар-ней выходят в центр круга и закручивает конус так, чтобы он вра-щался на своем остром конце. Играющие образовывали широкий круг диаметром 5—7 м., чтобы не мешать вращению конуса. Ког-да конус упадет, то девушка, на которую он показывает своим ост-рым концом уходит из круга «разговаривать» с тем парнем, кото-рый крутил конус. Парень, стоявший справа от девушки, идет кру-тить конус. Если конус показал острием на парня, то он идет кру-тить, а девушка, стоящая от него справа уходит с тем, кто вращал конус до этого. Каждая пара имеет право «разговаривать» до тех пор, пока их не сменил следующая пара. Во время игры требуется, чтобы парни и девушки обязательно отвечали на вопросы друг друга.

Есть шенкурский вариант этой игры, парень закручивающий конус, запевает куплет из песни, и все вместе его поют; после чего он идет разговаривать с девушкой.

Игра очень веселая, играющие шутят по поводу уходящей пары.

## «КУЛИ ВЕШАТЬ»

(Каргопольский р-н 20—50—60-е г. XX века  
г. Архангельск. 60—70-е XX века)

Различные варианты этой игры направлены на преимущественное развитие силы, силовой и статической выносливости. Важное воспитательное значение имеет повышение в процессе игры морально-волевой закалки, что становится возможным благодаря острой эмоциональной окраске игровых ситуаций, в которых игрокам приходится проявлять максимум усилий для достижения как личной, так и командной победы.

На Русском Севере издавна славились богатыри, выходившие помериться силовой и молодецкой удалью. Один из таких поединков описывается в былинне: «Илья Муромец и Добрыня Никитич».

«Поехал государь Илья Муромец,  
Приехал ко Добрынюшке Никитичу.  
Кричит-то, зычит крычным голосом:  
«Тебе плохо, богатырь, потешатся,  
Нам пора с тобой потягаться».

У подростков, юношей, мужчины игры конкурсного содержания, выявляющие уровень развития физических качеств и навыков, пользуются особой популярностью.

Играет 10—20 человек на открытой площадке или в спортивном зале. Играющие разбиваются на две команды, и каждый выбирает себе противника из другой команды, равного ему по силе. Капитаны устанавливают очередность выхода на середину площадки. По сигналу руководителя выходит первая пара. Они, стоя спиной друг к другу, сцепляются локтями, и каждый пытается поднять своего соперника, оторвав его ноги от пола. Причем, оба они находятся в положении полуприседа. Поднявший соперника побеждает. Выигрывает команда, одержавшая больше побед.

## «ОГУРЧИКИ СОЛЕННЫЕ»

(вар. названия «ПУТАНИЦА»)

(Лещуконский р-он, 80-е годы XIX века)

«Огурчики соленые» — это интересный вариант выбора водящего при игре в путаницу. Обычно играют 7—15 человек: девочки и мальчики 7—8 кл. Все игроки идут по кругу, повернувшись спиной к центру, взявшись за руки. Г.ри этом поют:

«Огурчики соленые с картошечкой вареные,

Ап-чи, чхи, чхи. Переверточки (переворачиваются лицом к центру). А, солдатики стоят, зубы не показывают».

Кто засмеется, тот водит, т. е. будет распутывать «путаницу». Засмеялись двое—водят двое.

## «ОЙ ЛЯ КАЛИНА...»

(Верхнестоемский район, 70—80 годы XX века)

Играют в небольшом помещении или на площадке на улице. Играют 7—15 человек: мальчики и девочки 7—12 лет.

Все встают в круг. Поют песню:

«Ой ля калина  
ой ля ку-ку (4 раза) бэц»

Когда произносится слово «бэц», водящий, который выбирается по жребью, показывает на пальцах одной руки какое-то число. После этого все поют ту же песню, но «ку-ку» произносят столько раз, сколько показал водящий. После этого игра начинается снова.

Кто ошибся, тот выходит из игры. Играют до тех пор, пока не надоест. Двое, трое последних игроков без водящего становятся победителями.

## «ОТБИВАЛЫ»

(Шинжежский р-он, 60-70-е годы XX века)

Игра, развивающая скоростно-силовые качества, быстроту реакции, ловкость. Играют 10—20 человек старшего подросткового возраста в спортивном зале или на открытой площадке.

Инвентарем в этой игре является волейбольный мяч, которым перекидываются стоящие в кругу игроки. Каждый принимая мяч, стремится отбить его резким неожиданным ударом любому игроку, стоящему в кругу, но не ниже колен и не выше поднятых рук. Нарушивший условие — получает штрафное очко. Мяч можно задерживать в руках и посылать резким и сильным движением от груди. Тот, кто не поймал мяч, получает штрафное очко. Набравший три очка бежит за улетающим мячом, пока кто-то другой не заберет 3 очка и не сменит его. Отработавший 3 очка возвращается в круг на равных правах с другими игроками.

## «ОТОМКНИ КОРОБЕЙКУ»

(Верхнетоемский район, 40—70 годы XX века)

Вечером, когда еще не зажигали свет, собирались в избе девушки 18—20 лет.

Одна из девушек говорила «отомкни коробейку». Другая спрашивала, «что в коробейке?». Первая девушка отвечала: «А в коробейке сидит красный молодец, одет (описывает, в чем одет красный молодец). Кто он?». Девушка должна отгадать, кого задумала ее подруга. Если она отгадала, тогда загадывает она, если нет, то снова загадывает та же девушка. При описании она может приукрасить молодца, но должна сохранить то, что характерно для этого юноши.

Есть еще один вариант слов: «В коробейнике сидят три красных молодца». Описывает всех трех, а девушка, которая отгадывает, может выбрать любого. Этот вариант более старый.

Эта игра девушкам нравилась и нравится.

## «ПОЕДИНОК»

(г. Архангельск 60-е—80-е г. XX века  
г. Мезень 30-е - 60-е—80-е г. XX века)

**Вариант 1.** Количество участников 10—14 человек. Место проведения игры спортивный зал или открытая площадка. Игроки делятся на команды, выбирают капитанов и устанавливают очередность выступления каждой пары игроков.

Для игры нужна крепкая палка (можно гимнастическую) длиной до 1 метра. Пара садится на землю (мат), приставив подошвы ног друг к другу и оба берутся за палку. По сигналу руководителя каждый тянет палку на себя. Задача: оторвать противника от земли или рывком перебросить его через себя. Проигрывает также тот, кто выпустит палку из рук.

**Вариант 2.** Играть в эту игру может 10—14 игроков. Разбившись на 2 команды, капитаны определяют очередность выступлений. Соперники становятся на одну ногу боком друг к другу. Подняв правую или левую по договоренности ногу, они цепляются ступнями. Задача каждого из них: заставить соперника встать на обе ноги. Не удержавший равновесие и вставший на обе ноги проигрывает. Теперь соревнуются победители и т. д. Проигрывает команда, у которой не осталось ни одного победителя.

Для игры «Поединок» можно отбирать другие конкурсные упражнения. При этом следует также использовать упражнения, направленные на развитие силы левой руки и правой ноги, добиваясь повышения симметричности движений юношей и более оптимального развития слабых конечностей.

## «ПОЛУПРЯТКИ»

(Верхнестоемский район, 70—80 гг. XX века)

Место для игры выбирается: в летнее время года — лес, густой парк; в зимнее — любая площадка с большими сугробами. Участники игры мальчики 12—14 лет и девочки 9—12 лет, разделившись на две равные команды (по желанию), определяют по жребию, какой команде прятаться, а какой искать. Команда, выпавшей по жребию искать, громко считает до определенного числа, а в это время другая команда, на глазах у своих преследователей, уходит прятаться. С момента поиска задача игроков каждой из команд: увидеть на любом от себя расстоянии, по пояс или во весь рост игрока противоположной команды и громко прокричать «шиф-шиф» и назвать имя игрока: «шиф-шиф-Петя». После этих слов названный игрок выбывает из игры и идет на заранее обозначенное место сбора. Если игрока видно менее, чем по пояс, то его называть нельзя, а он может передвигаться в любом направлении. Команда, в которой за определенное время останется большее число игроков, считается победившей. Спорные моменты возникают крайне редко, так как ребята договариваются играть «на честность». В спорном случае все играющие устанавливают, мог ли игрок с указанного места видеть своего противника по пояс или нет.

Игроки одной команды прячутся все вместе с небольшой территорией рассредоточения. Поиск ведется всей командой сразу.

Ребятам очень нравится.

## «РЕМЕНЬ»

(Верхнестомский р-он, 70—80-е годы XIX века)

Играют летними вечерами, сидя у костра. Играют девушки и юноши от 14—25 лет. Собираются по 10—20 человек. Все сажаются в круг, кладут ремень у костра. Любой из играющих встает, берет ремень и кидает под ноги одному из сидящих игроков, и говорит: «Тонет», называя имя или фамилию. Если его кто-либо хочет спасти, тогда поднимает ремень, если нет, то считают до трех, дают подумать. Если ремень не поднят, тогда бьют по ладони ремнем три раза, тому чье имя было названо. После этого водящий берет ремень и уходит. В следующий раз водящим будет этот же играющий или ктонибудь другой по желанию.

## «РУССКАЯ ЛАПТА»

(РСФСР и др. республики СССР, все районы  
Архангельской обл. 10—80-е годы XX века)

История применения этой русской игры в физическом воспитании молодежи насчитывает многие столетия. Лапта — эффективное средство развития ловкости, быстроты, силы, выносливости, смелости взаимовыручки. Известный русский писатель А. И. Куприн так писал о лапте: «Эта народная игра — одна из самых интересных и полезных игр. В лапте нужны: находчивость, глубокое дыхание, верность своей партии, внимательность, изворотливость, быстрый бег, меткий глаз, твердость удара и вечная уверенность в том, что тебя не победят. Трусам и лентяям в этой игре нет места. Я усердно рекомендую эту царскую русскую игру не только как механическое упражнение но и как безобидную забаву, в которой вырабатывается товарищеская спайка: «своего выручай».

В наши дни лапта по-прежнему остается массовой подвижной игрой, прекрасно развивающей все основные физические качества и совершенствующей функциональную подготовленность организма. Скоростные рыбки, быстрые, сильные и точные удары, ловкие увертывания от мяча — все это требует от участников высокого уровня физической подготовленности и устойчивости к психическим нагрузкам. Комплексный характер воздействия игры на организм игроков способствует все большему росту приверженцев удачной русской игры. Есть немало энтузиастов спортизации этой игры, превращения ее в вид спорта. Так, еще в пятидесятые годы в ряде городов СССР стали проводиться спортивные соревнования по лапте, и были унифицированы правила игры, сделавшие ее более динамичной, атлетической и зрелищной.

Лапта распространена не только в РСФСР, но в других республиках Союза, правда с незначительным изменением правил. Известно, что широко эта игра была распространена в прошлом веке в странах Западной Европы, также со своими особенностями в правилах.

В лапту играют на свежем воздухе в теплое время года. Количество участников колеблется от 8 до 30 человек. Площадка для игры должна быть ровной и иметь не менее 80—100 м в длину, а ее ширина может быть произвольной. Для игры, например, можно воспользоваться футбольным полем, лесной поляной или просторной лужайкой.



На одной из сторон площадки проводится линия «копа», на другой — линия «города».

Инвентарь для игры прост и доступен: небольшой мяч (теннисный) и бита. Бита или как еще называют «лапта» представляет собой обыкновенную палку круглой формы, желательна из крепких пород деревьев. Ее длина от 70—80 до 100—120 см, диаметр 3—4 см, при этом ручку для удобства делают тоньше, так, чтобы она легко захватывалась кистью.

Перед началом игры выбирают двух капитанов и, используя любой способ, осуществляют разделение игроков на команды. По жребию одна команда становится за «линию города», другая (водящая) произвольно размещается в «поле» (пространстве между линиями «копа» и «города»). Одна из игроков водящей команды по разрешению капитана отправляется в «город» для подачи мяча («подавальщик»). В команде «города» по сговору определяется очередность удара по мячу (очередность «метальщиков»), после чего подавальщик подбрасывает мяч, а метальщик, находящийся в «центре» города, битой посылает его как можно дальше в «поле». Если он промахнулся, то право удара предоставляется следующему метальщику. Иногда возможен неудачный бросок подавальщика, тогда метальщик может пропустить удар, а подавальщику делается замечание. В случае трех замечаний водящая команда получает штрафное очко. После удачного удара мяч находится в воздухе всего несколько секунд. В течение этого времени пробивший должен перебежать поле по линии «копа» и вернуться в «город», а что получает очко. При желании перебежать поле могут и остальные игроки «города», причем, в случае удачи, каждый приносит команде 1 очко. Однако, выполнить перебежку совсем непросто, так как этому мешают игроки «поля». Во-первых, они пытаются поймать мяч с лету, и тогда вся команда водящих переходит в «город», а прежние «горожане» становятся водящими, во-вторых, игроки поля могут поднять мяч с земли и осалить им игроков «города», перебегающих поле. В случае удачи все игроки поля бегут в «город», а «команда «города» в «поле» и, поймав мяч, пытаются осалить игроков поля, еще не успевших достичь линии «города». Когда им это удастся, то они вновь возвращаются в «город» (если конечно их опять не осалит противник). Так идет острая напряженная борьба за «овладение» городом и очками.

Побеждает тот, кто наберет большее количество очков в течение установленного времени. Обычно играют 60 минут (2 половины по 30 минут).

В правилах игры предусмотрена возможность отдыха игроков за линией «кона», если возникает опасность быть осаленным при возвращении к линии «города». Бывает и так, что в команде бьющих все, кроме капитана, пробили, а перебежать или возвратиться с линии «кона» не сумели. Наступает острый психологический момент, когда от удара капитана зависит судьба всей команды. В этом случае, после удара капитана, обязательно кто-нибудь из «горожан» должен вернуться в город, в противном случае, «полевые» игроки становятся бьющими, а «горожане» уходят в «поле».

Правила. 1. Метальщики (игроки «города») отбивают мяч в «поле» согласно очередности, установленной капитаном. 2. Каждый метальщик бьет по мячу 1 раз, а капитан 3 раза. 3. При плохой подаче мяча бьющий может отказаться от удара. 4. Подавальщик после трех плохих подач заменяется, а команда «водящих» получает штрафное очко. 5. В случае удачного удара бьющий должен оставить битку за чертой «города» и после этого начать перебежку. 6. При осаливании перебегающих игроков удар от земли или других предметов не засчитывается. 7. Подающий может осалить перебегающих. 8. В случае слабого удара метальщик может не бежать на конь, а ждать хорошего удара следующего игрока. 9. Ожидать удачного удара можно также за линией кона. 10. Игроки, ожидающие удачного удара, могут осуществлять перебежку одновременно с метальщиком. 11. Игроки, перебежавшие поле до кона и обратно в город, получают очко и право удара по мячу. 12. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

## «БЕГОВАЯ ЛАПТА»

(В пионерлагерях, пригороды г. Онеги 70--80-е годы XX века)

Это один из вариантов известной у многих народов игры «Ланпта». Он удобен тем, что игра может проходить при участии всего 3 человек. Играют на ровной площадке 30 на 40 метров. Требуется теннисный мяч и бита — круглая палка длиной 60-70 см. и диаметром 3 см.

На площадке чертят две параллельные линии длиной по 30 м (линию подачи и линию возврата), расположенные в 40 м одна от другой. Играющие выбирают (по жребию) водящего, который идет в поле ловить мяч, бьющего, который посылает мяч в «поле», и накидывающего, который подбрасывает мяч бьющему. Бьющий направляет ударом биты мяч в «поле» так, чтобы его поймал водящий, и бежит до линии возврата и обратно. Водящий старается поймать мяч на лету. Если это ему удалось, то он меняется с бьющим местами, если не удалось — поднимает мяч с земли и старается осалить им перебегающего. Осаленный перебегающий становится водящим, роль бьющего переходит к накидывающему, а его заменяет бывший водящий. Если же бывший по мячу не был осален при перебегании, то он получает запасное очко, что позволяет ему при осаливании во время бега в следующий раз оставаться бьющим. Игра продолжается до тех пор, пока все бьющие не побывают водящими.

Правила. 1. Главное отличие этой игры от наиболее распространенных видов «ланты» в том, что после удара необходимо перебежать «поле» туда и обратно без остановки, не ожидая на противоположной стороне удобного момента. 2. Бывший по мячу должен перебежать «поле» в любом случае, даже если он промахнулся.

Второй вариант игры, распространен в Приморском крае, (20-30-е годы XX века).

Играющих от 10 до 40 человек. Для игры необходима большая площадка, которую делят чертой на 2 части, ланпта-бита — круглая или плоская и теннисный мяч. Игроки разбиваются на две команды, одна из которых становится за чертой (а), а другая за чертой (в) (см. рис.). По жребию определяют, какая команда бьет. Предположим бьет команда (а). Игроки этой команды встают за черту (а). Любой игрок команды, встав на середине черты (а) отбивает в поле мяч, который накидывает ему стоящий в поле, в 3 м. от черты игрок противоположной команды. Задача игро-

ков команды (а), как только произведен удар, добежать до черты (б) (см. рис.) и обратно. Сбегавший туда и обратно получает право бить еще раз. Команда (в) до того, как произведен удар, стоит за своей чертой, но сразу же после того, как мяч упадет на поле после удара, выбегает в поле. Их задача: схватить мяч и осалить им перебегающих противников. Команда (в), меняется с командой (а) местами, если ее игроки поймали мяч или осалили кого-то из перебегающих. Если после удара мяч упал на территории (1), то удар не засчитывается и бьющий повторяет его до 3 раз, через три попытки следует смена ролей между командами.

Основные правила игры как в «Русской лапте».

## «ЛАПТА В КРУГУ»

Групповая игра, развивающая глазомер, точность удара, скоростно-силовые качества. Играющих обычно 10—15 человек, каждый из них имеет палку длиной до 1 м (кроме водящего, у которого в руках только теннисный мяч). Игроки располагаются на игровой площадке в кругах (1,5 м в диаметре), расстояние между которыми 3—4 м. Водящий стоит в центре и после сигнала с начала игры бросает мяч в кого-то из игроков, который отбивает его палкой, не допускается прикосновения к себе. Если кому-то не удалось уберечься, и мяч попал в игрока, последний получает штрафное очко и меняется ролью с водящим. Если мяч отбит, то в следующий раз водящий бросает с того места, куда он попал. Побеждают игроки, набравшие меньшее количество штрафных очков.

Правила. Если водящий попадает мячом в игрока, то они меняются местами.

## «ДОЛГАЯ ЛАПТА»

(Верхнетоемский р-он, 20-е г. XX века,  
Пинежский р-н, 30-е годы XX века)

Этот вариант известной русской игры лапта поражает испытаниями на выносливость, которым подвергались игроки и водящие. Игра проходила зимой и летом на хорошо укатанной сельской дороге. Играющие 10—15 человек мальчиков-подростков, выбор по жребию водящего (шарящего), а по желанию капитана («вожака»), занимали позиции для игры. Капитан и игроки становились по всей ширине дороги на линии села. Водящий, встав в двух метрах от капитана, накидывал ему мяч. Мяч для игры делался из бересты и обшивался тканью, а сверху кожей. Капитан должен был пробить по мячу лаптой так, чтобы мяч улетел как можно дальше вперед, но упал на дорогу. После удачного удара все игроки «села» и капитан бегут до линии кона, которая находится в 150 метрах от линии «села». Задача водящего добежать до мяча, схватить его и водящим, если не сможет «отсалигься» т. е. схватить мяч и осалить любого другого игрока, бегущего от линии «села» к линии «кона». В случае, когда водящий не осалил ни одного игрока, то игра начинается заново и игроки бегут обратно в сторону от линии «кона» к линии «села». В ситуации, когда капитан, сделав три удара по мячу, не смог попасть, он меняется ролью с водящим. Игра длится до тех пор, пока все участники игры не устанут.

## «ЛАПТА ПРОСТАЯ»

(Лещуковский р-он, 70—80-е годы XX века)

Игра проходит летом. Обычно 7—10 мальчиков подросткового возраста; выбрав по жребию водящего и определив территорию игры (примерно 60 на 90 метров), самостоятельно проводят игру в течение нескольких часов.

Водящий берет в руки теннисный мяч, все остальные игроки разбегаются по территории, держа в руке «лапту» (плоская доска с ручкой, длина 40—50 см., ширина — 4—6 см.).

Задача водящего: догнать любого игрока (но не приближаться к нему более, чем на 3 шага) и «осалить» его, т. е. попасть в него мячом. Игроки могут защищаться от мяча лаптой и бегать в пределах территории. Игрокам разрешается «разыгрывать» водящего, перепасовывая друг другу мяч лаптой. Осаленный мячом игрок меняется ролью с водящим.

### Правила:

1. Мячом водящий может осалить игроков, только в туловище и ноги.
2. Игрокам разрешается касаться мяча, только лаптой, в противном случае игрок считается осаленным.

## «ЛАПТА КРУГОВАЯ»

(Лещуковский р-н, 20—30—40-е г. XX века. Каргопольский р-н, 30-е г. XX в. Котласский р-н, 20-е г. XX века)

Известно несколько вариантов «лапты». Этот интересен тем, что включает в себя элементы старинной русской игры «в котел». На широком, ровном месте роются по кругу (Д=10 м) на равном расстоянии друг от друга лунки, диаметр которых чуть больше теннисного мяча. У каждого из играющих, кроме водящего, своя лунка. Водящий выбирается следующим образом: встав на одной линии, все играющие бросают свои палки (каждая длиной около 1 м) как можно дальше. Кто бросит ближе всех — тот водящий. Водящий становится в центр круга, у него, кроме палки, имеется теннисный мячик. Другие игроки занимают каждый свою лунку.

Задача водящего: метким броском мяча попасть в одну из лунок на выбор или в игрока, «защищающегося» палкой. Игроку, стоящему возле лунки, разрешается отбивать мяч только за пределы круга. Когда мяч отбит неудачно и оказывается опять в кругу, игрок кладет свою палку у своей лунки, а водящий из центра круга рукой кидает мяч в палку. При попадании происходит смена водящего. Если же мяч пролетел мимо, то игрок быстро берет палку и выбивает мяч за пределы круга. Водящий с того места, где упал мяч гонит его палкой к кругу, стараясь загнать его в чью-нибудь лунку. Игроки могут выбегать навстречу водящему и отбивать мяч еще дальше. В чью лунку попадет мяч, тот и будет водящим, если не успеет переложить его в другую лунку, не запятую палкой, тогда водящим становится тот, в чьей лунке оказался мяч. Играли в данную игру подростки 14—16 лет зимой и летом без руководства,



## «ИЗОШЛОТЫ»

(Верхнетоемский р-н, 20—30-е годы XX века,  
Приморский р-н, 30—40-е г. XX века)

«Ланга» игра давняя, хорошо известная на территории всей России. Описание интересного варианта этой игры, распространенного на Русском Севере в начале нашего века, мы приводим ниже.

На ровной площадке делают три параллельные друг другу линии по 16 метров каждая. Первой делают — линию «пристань» (вар. названия «кона»), в метре от нее приводят линию «сала» (вар. названия «бега»), а 11 метрами дальше — линию «конец моря». Названные выше линии с каждой стороны площадки соединялись площадку квадратной формы со стороной 15 м. Для игры своевременно изготавливался мяч — свалянная шерсть, обшитая тканью или кожей. Играющие, обычно 10—20 ребят подросткового возраста, разделившись на две команды, жеребьевкой решали, какая команда остается на пристани, какая идет в море. Один из игроков команды моря накидывает мяч, игрокам команды «пристань», которые по заранее установленной очередности, бьют по нему ладонью правой руки. Задача игроков команды «пристань» пробить мяч так, чтобы он перелетел за пределы «сала», но не улетел за пределы площадки, и чтобы его не поймали игроки противоположной команды. Если игроку такой удар удавался, то он переходил на линию «сала», так деляют все кроме капитана, который бьет последним. Когда и он удачно пробьет по мячу, то все игроки команды «пристань», стараясь быть не осаленными, перебегают за линию «конец моря» и получают одно очко. Следующий кон они начинают на линии «пристань». Задача игроков команды «моря» схватить мяч, осалить им любого бегущего игрока из команды «пристань», в случае удачи они меняются с этой командой местами. Команда «моря» может поменяться местами с командой «пристань», если сможет поймать летящий мяч, или в случае не точного удара по мячу игроком команды «пристань», когда мяч, не коснувшись площадки, покидает ее пределы. Команды также меняются местами, если мяч после удара игрока команды «пристань» не перелетел через линию «сала».

Командой победительницей считается та, которая за определенное время игры наберет большее количество очков.

## «САМОВАРЧИК»

(Верхнестоемский район. 70—80 г.г. XX века)

Это одна из самых любимых игр 8—11 летних мальчиков и девочек. Игра обычно проходит стихийно, но иногда ее используют учителя физической культуры как элемент, организуемых ими, эстафет.

Летом игра проходит на улице, зимой в просторном помещении. Число играющих должно быть таким, чтобы можно было разделиться по трое играющих (3, 6, 9, 12 и т. д.). Наименьшее число играющих трое. Двое ребят становятся друг к другу лицом. Каждый из них правой рукой берется за запястье своей левой руки, а левой рукой за запястье правой руки своего напарника. Таким образом получается «замок». Третий играющий садится на руки и держится за шеи своих партнеров. Так ребята могут соревноваться, кто быстрее добегит до черты или, если играют втроем, то по очереди носят друг друга. Ребятам эта игра нравится.

## «СКОВОРОДА»

(Приморский р-он, 70—80-е годы XX века).

Летом в сухую погоду или в школе на перемене мальчики и девочки играют в «сковороду». Играющие делятся на 2 команды по 5 человек. Играют ребята 7—12 лет. Кто-то из ребят предлагает сыграть в «сковороду». Игроки распределяются по командам по желанию. Ребята строятся по командам. Команды становятся в шеренги друг против друга на расстоянии 4—5 м., держась за руки. Одна из команд (перед игрой договариваются какая) говорит: «Вожатый, вожатый, дай пнонера», другая отвечает: «Какого вам?» Первая команда, посоветовавшись, называет кого-либо из команды противника, ребята этой команды стаут шире, не разжимая рук. Человек, которого они выбрали, разбегается и старается разорвать «цепь»; если ему это удастся, то он забирает игрока из команды противника, (причем любого). Если же он не разорвал «цепь», то он остается в команде противника. Команда, приобретшая нового игрока, вновь начинает. Так продолжается до тех пор, пока в одной из команд не остается 1 человек (сковородка). Здесь начинается 2-ой этап игры. «Сковородке» завязываются глаза, остальные встают вокруг него (круг Д-5 м.) «Сковородку» раскручивают и он ловит кого-нибудь из ребят, причем когда «водящего» раскручивают они могут меняться местами, но как только «сковородка» остановилась, двигаться никто не имеет права. Водящий — «сковородка» выбирает кого-либо из круга (это может быть любой человек, водящий даже не отгадывает, кто перед ним). Затем, его вновь раскручивают, и он вновь выбирает игроков; так продолжается до тех пор, пока «сковородка» не наберет себе в команду 4-х человек. Теперь получилось две команды по 5 человек, и вся игра начинается снова. (Хотя чаще, именно на этом месте и заканчивается игра).

## «СУГРОБИКИ»

(Верхнетосмский район 70—80 годы XX в)

Играют зимой, когда выпадает много снега, играют девочки и мальчики 7—12 лет. Может быть любое число играющих, но чаще играют 7—10 человек. Играющие встают каждый у своего сугроба и по команде начинают вырывать ходы. Если сугроб обвалится, то этот играющий выходит из игры. Количество нор определяется по договоренности, их может быть 2—3. Победителем в этой игре считается тот, кто первый пророев норы. Эта игра ребятам нравится, играют с удовольствием. Одежда детей должна быть теплой и не быстро промокающей. После игры дети идут в помещение, передеваются. Взрослые должны следить за тем, чтобы дети в данной игре не переохлаждались.

## «ЧЕРЕПКИ»

(Котласский район, 70—80 г.г. XX в.)

Эта игра проводится на проводах русской зимы, на площади большого села, куда съезжаются жители из окрестных деревень. Играющие: юноши и взрослые мужчины от 10 до 30 человек. Встают в круг выбирают водящего по желанию, которого ставят в центр круга с завязанными глазами. После чего в круг ставится глиняная ваза. Задача водящего ориентируясь на слова играющих «огонь» (направление выбрано правильно, прямо к вазе) или «вода» (направление выбрано неправильно) подойти и по сигналу «стоп» остановиться в 0,5 м вазы и по сигналу «бей» разбить вазу палкой.

Водящий, разбивающий вазу, получает приз. Если нескольким играющим удалось разбить вазы, а приз один, то считают, у кого большее количество черепков, тот и получает приз. Игра веселая, шумная. Судьями обычно бывают зрители.

## «ЧЕСАЛО»

(вариант названия «В КОЗЛА»)

(Верхнетоемский район, 60—80 г.г. XX век)

Варианты игры в чехарду распространены у разных народов и в разных местностях. Один из вариантов этой игры — игра в «козла», который отличается от обычной чехарды набором прыжковых упражнений и началом игры. Обычно в данной игре участвуют 8—10 мальчиков одного возраста (13—15 лет). По жеребьевке выбирают водящего, которого нередко называют «козлом». Жеребьевка: встав на одну линию, игроки прыгают, толкнувшись двумя ногами, тот, кто прыгнул ближе всех, становится водящим. Водящий становится, согнув спину и упершись руками в колени в 70—10 м от линии. Остальные играющие прыгают через него, выполняя различные упражнения.

1. просто перепрыгивают, сказав: «Привет водящему».
  2. «Лапта водящему» — говорят, прыгая (упираясь пальцами о спину).
  3. «Колесный трактор водящему» — упор кулаками.
  4. «Гусеничный трактор водящему» — упор соединенными в запор пальцами рук.
  5. «Петух с одной шпорой водящему» — прыгает, ударя одной ногой.
  6. «Петух с двумя шпорами водящему» — перепрыгивает через водящего, оттолкнувшись и не касаясь руками.
  7. «Всадник без рук водящему» — перепрыгивает через водящего любым способом, не касаясь руками.
  8. «Всадник с одной рукой водящему» — касаясь одной рукой.
  9. «Всадник с двумя руками водящему» — запрыгивает и спидит пока водящий его не скинет, подкидывая его всем телом вверх (руками подкидывать нельзя).
- После всех этих упражнений игра начинается сначала. Игра может прерваться и раньше, если кто-нибудь из играющих неправильно выполнит прыжок или забудет поприветствовать водящего; тогда водящий меняется ролью с этим игроком сразу.

## «ЧЕХАРДА РУССКАЯ»

(г. Каргополь 20-е—60-е—70-е г.г. XX века,  
г. Архангельск 60-е—70-е г.г. XX века)

Групповая игра, развивающая скоростно-силовые качества и ловкость, воспитывающая смелость, эмоциональную устойчивость и волю.

Игра «чехарда» в различных вариантах была издавна распространена у различных народов и народностей СССР, что свидетельствует о большом значении этой игры в физическом воспитании подрастающего поколения и ее военно-прикладной направленности.

Место проведения — открытая площадка или спортивный зал, количество участников 4—10 человек.

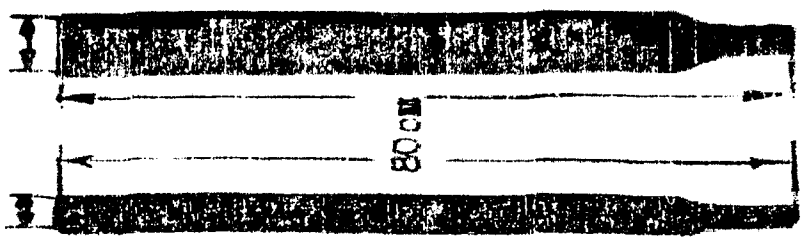
Участники определяют водящего и оговаривают условия игры. На площадке проводятся две линии на расстоянии примерно 1 м (по договоренности). Одна линия старта, на другой располагается водящий, который становится в полусогнутой позе, опираясь руками о колени (по договоренности). Остальные игроки по сигналу руководителя начинают прыжки. Их задача: оттолкнувшись двумя ногами у линии старта, перепрыгнуть через водящего с опорой руками о его спину. Если никто не ошибся, то последний игрок определяет новое место водящего (водящий переходит на место приземления последнего игрока). Если кто-либо ошибся или не смог перепрыгнуть водящего, он занимает его место.

**Варианты.** Последний игрок может изменять способы прыжков или позу водящего, а остальные игроки должны повторить его прыжок. Можно также во время прыжка на спину водящего положить какой-либо предмет, а следующий игрок должен его взять и т. д.

«РУССКАЯ  
ЛАПТА»

ВНЕШНИЙ  
ДИАМЕТР

3-4 см 5-8 см



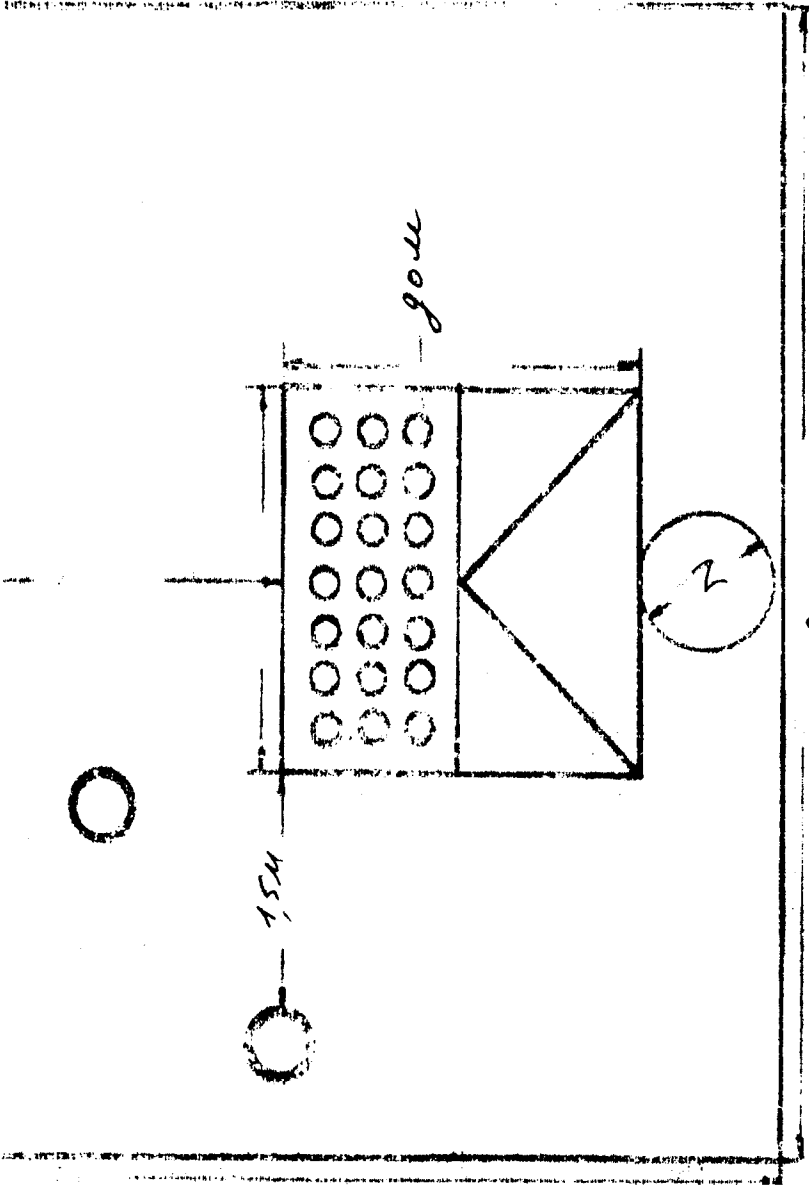
ЛАПТА-БИТА

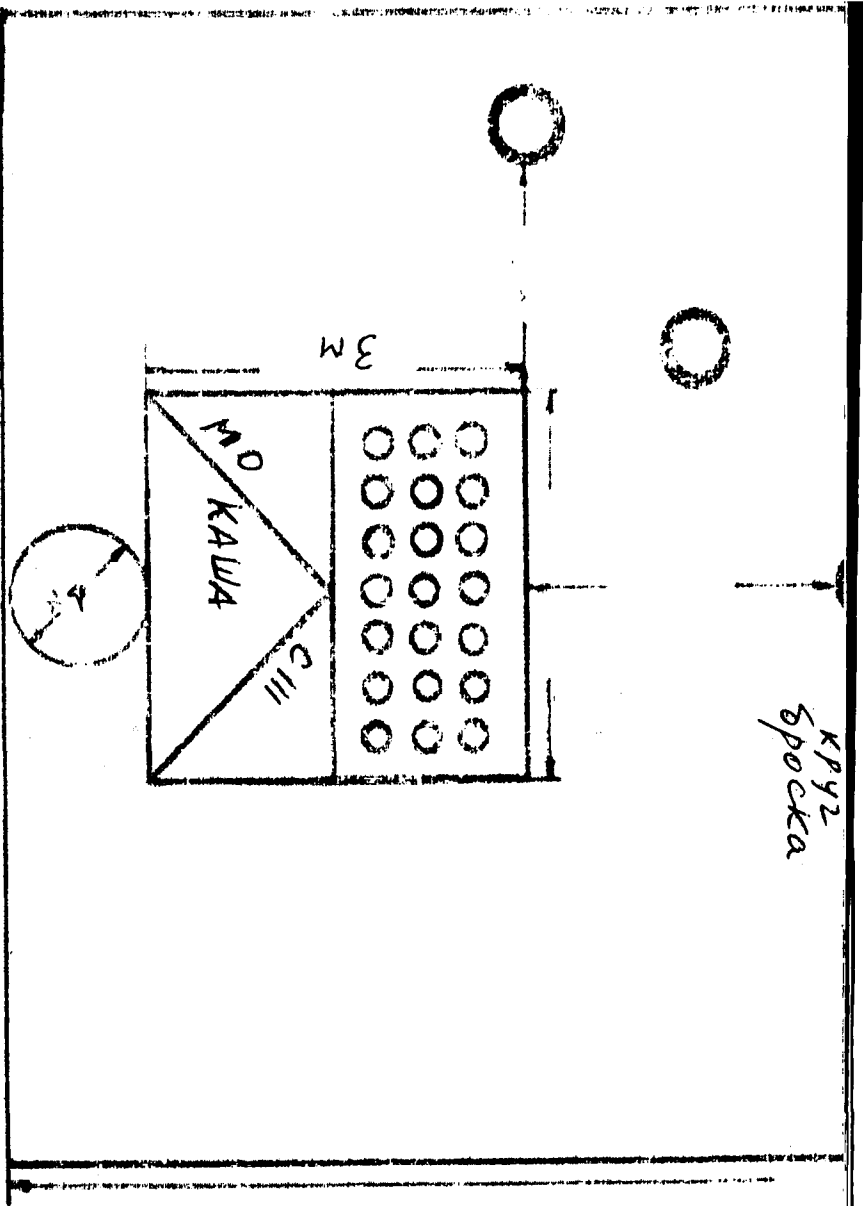
диаметр 6-10 см



ВНУТРИ

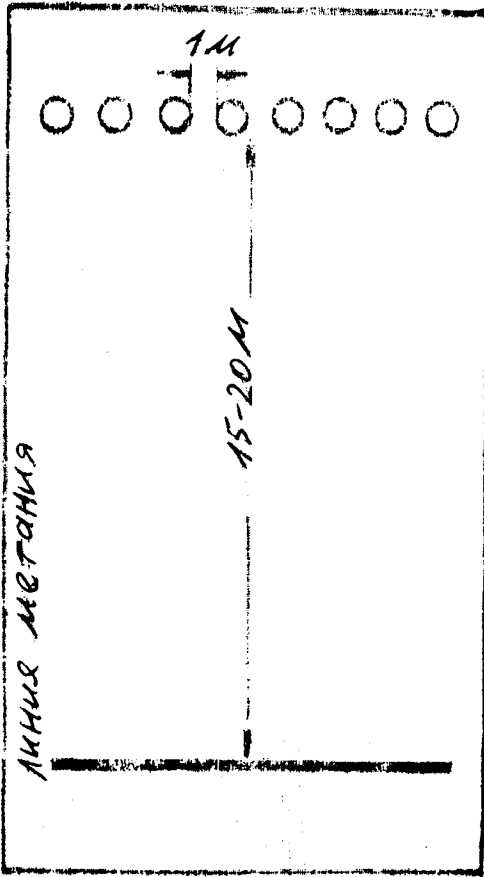




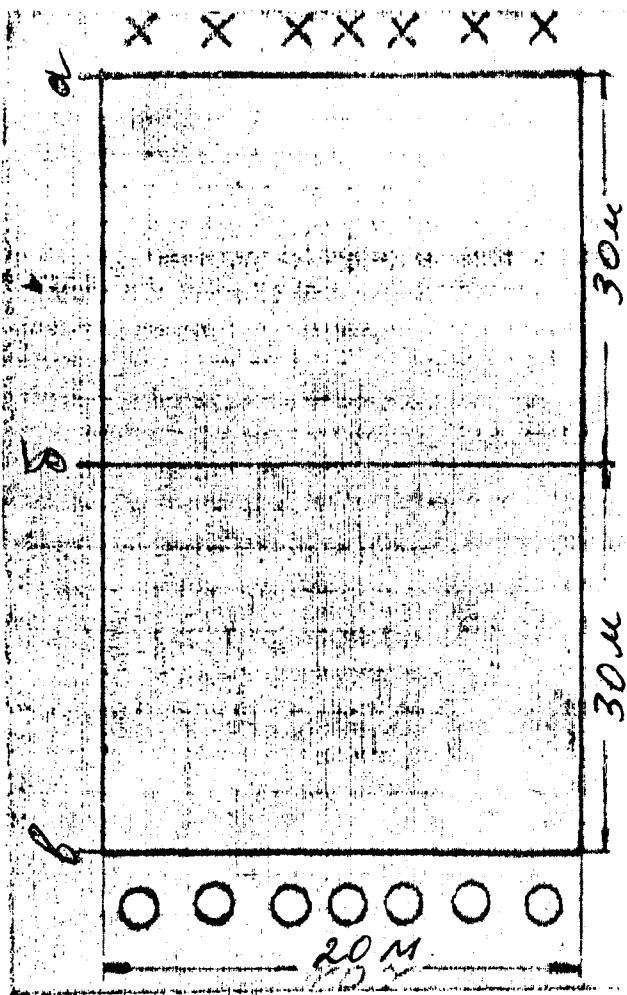


Торозки (вар 960111) /

Городок (печи)



00 — расположение заборов / печи /



Договариваем

## СОДЕРЖАНИЕ

Стр.

Введение	3
Описание игр	
1. В кругу	6
2. Водилы	7
3. В охотников	8
4. В слона	9
5. В тигра	10
6. Галя по садочку ходила	11
7. Городки (с вариантами)	12
8. Дядюшка Аброма	17
9. Зеваха	18
10. Земля - вода	19
11. Играть в лунки	21
12. Из круга	22
13. Картошка	23
14. Командные собачки	24
15. Командная чехарда	25
16. Корпус крутить	26
17. Кули вешать	27
18. Огурчики соленые	28
19. «Ой ля калина»	28
20. Отбивалы	29
21. Отомкни коробейку	29
22. Поединок	30
23. Полупрятки	31
24. Ремень	32
25. Русская лапта (варианты)	33
26. Самоварчик	43
27. Скворода	44
28. Сугробики	45
29. Черепки	46
30. Чесало	47
31. Чехорда русская	48