

Нона Гаприндашвили
Петр Новыш

Энциклопедия забытых детских дворовых игр



ЛитРес: Самиздат
Москва

УДК 371.4
ББК 74.1
Г19

Гаприндашвили Н., Новыш П.

Энциклопедия забытых детских дворовых игр / Н.
Гаприндашвили, П. Новыш — Москва: ЛитРес: Самиздат,
2020. — 217 с.

ISBN 978-5-532-07592-4

Энциклопедия предназначена в первую очередь для школьников, интересующихся физкультурой и спортом, их родителей и учителей, а также для тех, кто ностальгирует по временам СССР, кто с радостью бы вспомнил, как здорово все-таки было играть во дворах в то родное, советское время!

ISBN 978-5-532-07592-4

© Гаприндашвили Н., Новыш П., текст, 2018
© Omiko Trading LTD., оформление, 2020

Введение

«Сразу после войны у нас не было гаджетов, телевизоров, компьютеров и прочих чудес современной цивилизации. Зато была масса подвижных игр, начиная от простейших плевалок – стрелялок, заканчивая сложными, иногда продолжительностью в несколько дней, квестами, в которых участвовали десятки ребят.

Вспоминаю (П. Новыш), что наиболее распространенными массовыми подвижными играми были: Футбол, Прятки, Казаки-разбойники, Двенадцать палочек, Лапта, Круговая лапта, Штандер, Чижик, разнообразные Ножички и Скакалки, Юрта.

Эти примеры я привел для того, чтобы подчеркнуть, что все игры обычно проводились строго по жестким, хотя и неписаным правилам, но эти правила довольно быстро менялись во времени по мере изменения бытовых условий.

Кроме того, эти правила часто бывали существенно различными не только по городам, но и между районами одного города.

Об этом я узнал, когда опубликовал в Интернете мои «Разноцветные воспоминания»:

www.proza.ru/2010/01/09/225

и от десятков тысяч читателей получил массу эмоциональных отзывов, которые легко можно прочесть в моих блогах:

<http://newsland.com/community/88/content/zabytye-poslevoennye-dvorovye-sportivnye-detskie-igry/6205709#/comments>

<https://newsland.com/community/289/content/zabytye-poslevoennye-dvorovye-detskie-igry/5525354>

<https://newsland.com/community/3376/content/ischeznuvshie-dvorovye-detskie-igry/5669565#/comments>

<https://newsland.com/community/129/content/zabytye-poslevoennye-dvorovye-sportivnye-detskie-igry/5783779> »

Поэтому авторы настоящей Энциклопедии просят уважаемых читателей не сердиться, когда они обнаружат в тексте те или иные отсутствия ссылок или какие-либо несоответствия с их собственными воспоминаниями о фактуре и правилах отдельных детских игр. По нашему мнению, эти игры следовало бы называть НАРОДНЫМИ подобно тому, как существуют народные песни.

«Вот я и думаю: а не являются ли все эти эволюции детских игр прекрасными моделями развития социальных общественных отношений? Стоит ли ими пренебрегать?»

Дорогие бабушки, дедушки, мамы, папы!

Позовите своих детей во двор – там можно организовать много игр!

Играя со своими детьми, вы перенесетесь в свое детство!

А эта Энциклопедия – и справочник, и эликсир вашей молодости!

Часть 1

Игры без мяча

ПРЯТКИ

«Прятки» – самая простая и увлекательная игра без мяча.

Играли в нее любое время года и практически в любом месте (двор, дом, школа –где угодно). Встречается, что и по сей день, современная молодежь с удовольствием в нее играет.



Источник иллюстрации: <https://dropi.ru/posts/zhizn-v-r-dvorovye-igry-nashego-detstva>

В разных районах стран бывшего СССР игру называли по-разному. Например, в большинстве городов Сибири, ее называли *«Тукита»* или *«Тук-и-та»*.

Правила игры

■ Начинается игра с определения того, кто будет «водить». Для этого можно использовать любые считалки или вспомнить, кто в прошлый раз был проигравшим (в этом случае, он и «водит»). «Водящий» становится лицом к стене (дереву/столбу/забору), закрывает глаза и начинает громко считать до 50. За это время все прячутся, но не выходя за границы оговоренной территории.

■ Когда счет заканчивается, «водящий» кричит:

*«Раз–два–три–четыре–пять, я иду искать.
Кто не спрятался – я не виноват!»*

■ Открывает глаза и идет искать спрятавшихся. Когда он заметил кого-то – бежит обратно к стене/дереву/столбу/забору, у которого был отсчет, стучит по поверхности и громко кричит:

«Стук–стук за себя, пара-выра за себя»

Задача «водящего» – всех «застукать», задача спрятавшихся – вовремя заметить, что «водящий» отвлекся-отвернулся, и попытаться добежать до точки отсчета первым. Тот, кто успевает раньше «водящего» – считается «незастуканным» и ждет, пока найдут остальных. Кого «застукали» первым – становится «водящим» в следующей игре.

Те, кого уже «застукали», иногда развлекались и помогали оставшимся в укрытиях, громко крича:

«Топор-топор, сиди как вор и не выглядывай во двор».

– это означает, что сейчас неудачный момент для того, чтобы попытаться выскочить и «застукаться».

Еще могли кричать:

«Пила–пила, лети как стрела».

– это означало, что «водящий» ушел далеко в сторону и спрятавшийся может успеть «застукаться», если прямо сейчас выбежит из укрытия.

Конечно же, иногда эти присказки, наоборот, мешали игрокам (некоторые специально кричали не то, что нужно и «подставляли» ничего не подозревающих игроков в укрытиях). Иногда мешали и «водящему» (перед началом игры прятавшиеся специально договаривались не слушать подсказки, а путать ими «водящего»).

Так что игра хоть и простая, но даже в ней возможны различные ухищрения, чтобы играть было еще веселее и интереснее!



Источник иллюстрации: <http://wowfacts.buzz/articles/113/2>

Развитие навыков

- Внимание;
- Восприятие;
- Память;
- Поиск учит целеустремленности и пробуждает любопытство;
- Умение радоваться;
- Образное мышление;
- Целостное восприятие и понимание времени;
- Эта игра не только тренирует умственные способности, но и помогает адаптироваться к общественной жизни, готовит его к самостоятельности.

ЖМУРКИ

«*Жмурки*» – это малоподвижная игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других. Проводится на улице или в большом помещении.



Источник иллюстрации: <http://igra300.ru/igra-zhmurki/>

Эта игра особенно интересна тогда, когда в ней участвуют не меньше 15–20 чел. Играющие должны знать друг друга по имени, иначе забава не получится.

В народе известны и другие названия «*Жмурок*»: «*Фантомас*» или «*Слепой кот*».

Есть несколько вариантов «*Жмурок*» – обычные и в хороводе.

1 вариант. «Жмурки обычные»

Правила игры

- С помощью считалки или по жребью выбирается «водящий».
- Игроки завязывают «водящему» глаза плотной повязкой (подсматривать в этой игре нельзя), раскручивают его на месте и «рассыпаются» в стороны.
- «Жмурка» должен поймать и опознать игрока. Если «водящий» угадал – пойманный игрок становится «Жмуркой».



Источник иллюстрации: <https://myrussia.life/9814-fotografii-r-kotorye-ja-vizhu-vpervye-fotoreportazh-nomer-37.html/gallery-5705028/>

2 вариант. «Жмурки в хороводе»

Правила игры

■ Все становятся в круг и, двигаясь по кругу, поют знакомую всем песню.

В центре круга стоит «Жмурка» с завязанными глазами, с палочкой или веточкой в руке.