

Настольные игры народов России

Народные игры не устареют никогда. У них простые правила, несложный реквизит, они легки в организации для взрослых и интересны детям. А настольные игры удобны еще и тем, что могут проводиться в помещении. Настольные игры выручат в плохую погоду или вечером, когда уже поздно гулять, но надо занять малышей и успокоить их перед сном. Приведенные ниже настольные игры предназначены для детей 7 – 12 лет. Библиотекари Еманжелинской сельской библиотеки им. С. Чекмарева собрали их для своих читателей и посетителей сайта учреждения. Играйте на здоровье!

Русские настольные игры



Бирюльки

Наиболее известная игра. В старину для нее использовали миниатюрные игрушки-инструменты или игрушечную утварь, все предметы были вырезаны из дерева. Играли небольшими крючками. Сейчас для игры в бирюльки продаются специальные наборы. Но играть можно и спичками.

Спички из 2 коробков перемешивают в ладони, их нужно потрясти и горкой высыпать на стол. Играют от 2 до 6 человек, но оптимальное число не более 3, так как при большом количестве игроков нужно долго ждать своего хода. Если детей много, лучше разделить их на несколько групп. Когда в каждой группе выявится победитель, провести игру между лучшими игроками.

Правила просты. По жеребьевке первый игрок старается взять одну из спичек, не сдвинув остальные. Если ему это удалось, он продолжает вынимать спички, используя первую вместо крючка. При желании можно обходиться лишь собственными пальцами. Как только спичка, которую хочет взять игрок, сдвинула какую-нибудь другую, ход переходит следующему участнику. Играют либо по времени, либо до тех пор, пока все спички не будут разобраны. В конце

игры каждый участник считает, сколько спичек вынул. Побеждает тот, у кого их число больше.

Пуговики (пуговицы)

Игра для двух человек. Каждый участник получает равное число пуговиц. Желательно, чтобы они были одного размера, а цвет отличался у каждого участника. Тогда легче определять победителя. Игроки садятся напротив друг друга. На равном расстоянии от них на середине стола кладется длинная линейка или чертится линия. Игроки раскладывают свои пуговицы в ряд параллельно этой линии примерно за 15 – 20 см от нее. Получается 2 дорожки из пуговиц. Каждый участник берет битую – пуговицу более крупного размера. Первый ход определяется по жеребьевке. Игрок краем биты нажимает на край любой своей пуговицы так, чтобы она прыгнула в сторону территории соперника. Если пуговица сразу перелетела разделительную черту и оказалась на краю стола соперника, следующий ход делает тот же игрок. Если пуговица не достигла разделительной линии или слетела со стола, право хода получает другой участник. При следующем ходе первый игрок может попытаться перегнуть на территорию соперника ту же пуговицу или выбрать любую другую. Побеждает тот, кто быстрее отправит свои пуговицы на противоположный край стола.

Клубок

В эту игру лучше взять 6 – 10 человек, которые садятся вокруг стола и держат руки на коленях так, чтобы спины они были не видны. Водящий встает за спинами игроков и дает им клубок, маленький мячик или любой мелкий предмет, который легко спрятать в ладони. Водящий начинает игру со слов: «Катись, клубок». Потом он приговаривает: «Катись, катись, стой!» Пока водящий говорит «катись», игроки незаметно перекачивают клубок под столом друг другу. Катить можно в любую сторону. Чтобы запутать водящего руками двигают все участники, даже те, у кого нет клубка. Водящий может ходить вокруг стола, но не заглядывать под него. Как только водящий сказал «стой», игра останавливается. Водящий должен назвать, у кого клубок. Если он определил правильно, игрок выбывает. Если нет, уходит водящий, а водить начинает тот, у кого клубок был. Играют, пока за столом, не останется два человека.

Брось – отдай

Для игры нужно глубокое блюдо или корзина и платок. В корзинку заранее следует положить полезные предметы небольшого размера (в современном варианте игры чаще всего используются конфеты) и что-то ненужное (фантики, бумажки, камешки и т. д.) и накрыть платком. Выбирается водящий. Он запускает руку под платок и берет первое, что попало. Искать что-то по своему усмотрению или менять предмет он не может. Игрок подходит к нему и говорит либо «брось», либо «отдай». После этих слов водящий вытаскивает зажатый в ладони предмет. Если этот предмет полезный и игрок сказал «отдай», ход результативный, предмет игрок получает в качестве приза и может продолжать угадывать дальше. Если предмет бесполезный или выпала конфета, но игрок сказал «брось», ход проигрышный, игрок возвращается на место. Чтобы водящий не устал, после двух – трех ходов его надо сменить.

При желании игру можно усложнить: предметы в корзине заворачиваются в бумагу или ткань так, чтобы и водящий не мог понять, что он берет. При этом момент распаковки весьма волнующий, за извлечением приза внимательно следят все участники.

Камешки (казачья игра)

Раньше играли округлыми камешками. Сейчас можно взять сосательные конфеты в обертке. Этот вариант делает игру интересней, так как конфеты достаются участникам в качестве приза. Для начинающих игроков понадобится 3 конфеты. Одну кладут на внешнюю сторону ладони, две – на стол. Игрок должен подбросить конфету, лежащую на ладони, той же рукой схватить конфеты со стола и попробовать поймать третью. Лучше, если будет задействована только одна рука. Совсем маленьким игрокам можно разрешить пользоваться двумя руками. С каждым новым ходом задание игры усложняется, то есть на стол кладут не две, а три, четыре и т. д. конфеты. Самый сложный этап предусматривает, что и на ладони лежит уже две конфеты, которые нужно поймать одной рукой. Те конфеты, которые удалось словить, игрок забирает себе. Но если он просто взял их со стола, не попытавшись поймать подброшенные, ход не засчитывается и приз не полагается.

Татарские настольные игры



Ташики

Для игры понадобятся пуговицы, или спички, или горошины, или любые мелкие предметы. Их горкой кладут в центре стола под платком. Игра идет по кругу. По очереди игроки запускают под платок руку и говорят: «Чет (нечет)». Участник, сидящий слева, должен либо согласиться с игроком, либо дать свой вариант. Например, игрок сказал «чет» а соперник – «нечет». Кстати, с маленькими детьми перед игрой лучше повторить, что такое четные и что такое нечетные числа. Когда сосед дал ответ, игрок вытаскивает руку и пересчитывает предметы. Они остаются у того, кто дал правильный ответ.

Если оба игрока сказали одно и то же и ответ правильный, то предметы достаются сопернику, ведь у игрока была возможность на ощупь определить их число. Если оба ошиблись, игровые предметы возвращают под платок.

В случае, если предметы очень мелкие (спички, горошины, бобы), надо заранее предупредить, что слишком много брать не стоит: долго пересчитывать.

Экият (сказка)

Перед игрой нужно прочитать татарскую сказку или посмотреть мультфильм. Желательно, чтобы в сказке было не меньше 7 — 10 героев. Если героев в одном произведении мало, берут две или три сказки. На карточках написаны имена героев или нарисованы сами персонажи. Все карточки в начале игры демонстрируются участникам, имена героев и их отличительные признаки повторяются. Карточки с внешней стороны одинаковые. Ведущий тасует карточки, игроки вытягивают их по одной и смотрят, кто им достался, но не показывают соперникам. Оставшиеся карточки лежат на середине стола.

Игра идет по кругу. Надо угадать, кто изображен на карточке у соседа. Если игрок не может это сделать сразу, он задает 3 вопроса так, чтобы соперник ответил на них «да» или «нет». Например, это человек? Соперник не должен обманывать, но право на развернутый ответ у него отсутствует. Если игрок угадал, он кладет карточку соперника перед собой изображением вверх, чтобы все видели, какой персонаж уже не разыгрывается в состязании. Соперник вытягивает следующую карточку. Если их уже нет, ребенок только задает вопросы. Игра идет до тех пор, пока все персонажи не угаданы. Побеждает тот, кто набрал больше карточек.

Якутские настольные игры



Палочки

Для игры понадобится небольшая круглая палочка (карандаш) и несколько плоских (палочки от эскимо, самые маленькие линейки) и округлый камешек (ластик). Карандаш кладут на стол на расстоянии 30 – 35 см от играющих. На него выкладывают плоские палочки так, чтобы ближайший к игрокам конец лежал на столе. По очереди щелчком игроки пытаются сбить камешком одну или

несколько палочек с карандаша. Бросать камешек или ластик нельзя. Сбив палочку, игрок забирает ее себе. На ее место кладут следующую. Игра продолжается или по времени, или пока не закончатся палочки. Чтобы было интересней, после того как игроки опробуют броски на одном расстоянии, оно увеличивается. Побеждает участник, выбивший больше всего палочек.

Кости и мясо

Для игры понадобится жетон. Можно вырезать круг размером с монету из плотного картона. На одной стороне пишут букву «м» или рисуют какое-нибудь мясное изделие, на другой – пишут «к» или рисуют кость. Ведущий поясняет, что это шуточная игра, которая имитирует дележ добычи охотниками. В качестве добычи выступают любые мелкие предметы: спички, конфеты и т. д. Первый игрок говорит, к примеру, «мясо» и подбрасывает жетон. Если он упал вверх буквой «м», ход результативный, игрок берет себе «добычу». Буква «к» — ход невыигрышный. Второй игрок может тоже сказать «мясо» или назвать «кости», главное, чтобы жетон упал нужной буквой вверх.