

# РУССКАЯ ЛАПТА

Участники игры делятся на две равные группы, в каждой есть водящий. Посередине площадки отмечают игровое поле. С одной стороны игрового поля на расстоянии от 10 до 20 м находится город, а с другой — отводится место для кона.

По жребию игроки одной группы идут в город, а другой — расходятся по полю. Игру начинает ведущий из группы города. Он лаптой забивает мяч, бежит через поле за линию кона и снова возвращается в город. Во время перебежки игроки водящей команды (поля) стараются запятнать бегущего. Если им удастся, они переходят в город. В противном случае игроки остаются на своих местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок и также бежит через поле за линию кона.

Однако не всегда удастся игрокам сразу же вернуться в город. В этом случае они ждут, кто их выручит, а выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

Может быть и такой вариант: если тот, кто пробил мяч, не смог сразу же перебежать за линию кона, он ждет, когда мяч пробьет следующий игрок; тогда за линию кона бегут одновременно два игрока.



## Правила

1. Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступить черту города; если в городе остался один игрок, а все остальные за чертой кона, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.
2. Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии.
3. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросить в поле рукой.
4. Команда города проигрывает и переходит на игровое поле, если все игроки проббили мяч, но

никто не перебежал за линию кона; все игроки перебежали за линию кона, но не вернулись в город; во время перебежки игрока города осалили.

### **Указания к проведению**

Первое условие этой игры — дружное действие всех игроков партии и точное выполнение правил. Очень важно также правильно выбрать водящего: он должен хорошо владеть мячом, быть активным, следить за ходом игры, умело расставить игроков с учетом их умений.

Водящему лучше начинать игру первому — это позволит ему в дальнейшем наблюдать за ходом игры, помогать игрокам, а если нужно при случае, и выручить своих товарищей.

Играющие при подаче мяча должны смотреть, куда его направить: туда, где меньше игроков или где их нет совсем. Если игроки бегут в город, то мяч в поле нужно послать дальше к линии-кона; если же они бегут из города, то слабым ударом мяч подать так, чтобы он упал ближе к линии города.

### **Золотые Ворота**

Русская народная подвижная игра для детей «Золотые Ворота» может стать хитом любого фольклорного праздника! Для игры нужно хотя бы 7-8 участников, но если народу больше, то играть веселее! Принять участие в этой забаве могут детки от пяти лет.

Правила игры очень просты. Двое ведущих берутся за руки и строят «ворота» (поднимают сомкнутые руки вверх). Для того, чтобы выбрать пару детей на роль «ворот», воспользуйтесь детской считалкой. Остальные берутся за руки и хоровод начинает двигаться, проходя под «воротами». Хоровод нельзя разрывать! Все хором произносят такие слова (сначала, пока ребята не разучили присказку, взрослый может говорить ее один):

«Золотые ворота, проходите, господа:

Первый раз прощается,

Второй раз воспрещается,

А на третий раз не пропустим вас!»

Когда звучит последняя фраза, «ворота закрываются» — водящие опускают руки и ловят, запирают тех участников хоровода, которые оказались внутри «ворот». Тех, кого поймали, тоже становятся «воротами». Когда «ворота» разрастутся до 4-х человек, можно разделить их и сделать двое ворот, а можно оставить и просто гигантские «ворота». Игра, обычно, идет до двух последних не пойманных игроков Они становятся новыми воротами.

### **Игра «Плетень»**

Играющие встают друг за другом в длинный ряд. На весь ряд растягивается веревка, которую каждый держит в руке. Все, приплясывая, идут за ведущим и по

Вокруг берёзоньки идем,  
Кругом нас всё плетнём,  
Плеть-плеть плетена,  
Кругом ствола обведена.  
Вьётся плетень, плетётся,  
В поле, в лес волочётся.

Расплетайся, плетень, расплетись,  
Золотой узелок, развяжись.

Ведущий запутывает хоровод, пока не «завьёт плетень».  
Расплетают плетень под приговоры:

Наряжен наряд-  
Из ста ребят,  
Все в один ряд,  
Вместе связаны стоят.  
Плетень, расплетайся,  
На берёзоньку завивайся.

Затем ведущий бегом увлекает хоровод в поле, при этом он петляет, делает круговые повороты, и кто не удержится на ногах, выбывает из игры.

### **Игра «Заря – зарница».**

Играющие участники садятся в один круг на корточки. Водящий («заря-зарница») ходит вне круга и прячет за своей спиной «ключи» - небольшой платочек с завязанным узелком. Ходит вокруг «заря-зарница» и вместе со всеми приговаривает:

Заря-зарница  
Красная девица  
По небу ходила  
Ключи обронила  
Месяц видел  
Солнце скрало!

Водящий всегда пытается незаметно положить кому-нибудь из игроков сзади «ключи». Играющим строго запрещено оглядываться и поворачивать голову. Тот участник, кому подложили «ключи»,

сразу же быстро бежит за водящим и бьет его платочком, приговаривая: «Не теряй ключей, не теряй ключей!» Пойманный водящий садится в общий круг на его место, а «запятнавший» теперь становится «зарю».

### **Указания к проведению игры "Заря-зарница":**

Игра требует не только быстроты реакции и сноровки, но и некоторого внимания. Играть можно как в тёплое время года на улице, так и зимой в помещении (игра не требует слишком большого пространства).

По условиям игры если тот участник, кому подложили «ключи», этого совсем не заметит и не отреагирует должным образом, «заря» обходит один круг, поднимает «ключи» и начинает слегка хлестать зеваку, приговаривая при этом: «Не прячь ключей, не прячь»