

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида № 153 «Олеся» городского округа Тольятти

*Русская народная командная игра с мячом и битой*

# «Лепта»



*Спорт – это здоровье,  
Спорт – это успех,  
Лепта – это прикольно,  
Лепта – это для всех!*

Подготовила:  
Воспитатель МБУ д/с №153 «Олеся» -  
Тришина Юлия Юрьевна

г.Тольятти. 2015г.

**«Лапта»** — лопасть, плосковатая вещь, к одному концу пошире; палка, весёлко, которым бьют мяч, и сама игра эта».

*Владимир Даль*



**« О радость жизни, детская игра,  
век не уйти с соседнего двора.  
За мной явилась мать, но даже маме  
В лапту случилось заиграться с нами»**

**В. Берестов.**

*«Лапта» имеет другие названия:*

в России носила названия совершенно разные: *«хлопка», «шибка», «игра в шары», «битка»*. ..

К родственным лапте видам спорта относятся игры подобные лапте существовали и у других народов:

в Таджикистане эта игра называется *«Тулуфбози»*,

в Башкирии - *«Уральский мяч»*,

в Болгарии – *«Новая топка»*,

в Каракалпакии - *«Кошамаран»*,

в Финляндии - *«Пессопалло»*,

в Германии - *«Шлагбал»*,

в Румынии - *«Ойна»*,

в Англии— *«Крикет»*,

в Америке — *«Бейсбол»*,

в Кубе — *«Пелота»* ...

*и все они имеют некоторые различия в правилах.*



**или «БОРЬБА ЗА ГОРОД»**

**Лапта** - 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 руки и вечная уверенность в том, что тебя не победят. Трусам и лентяям в этой игре нет места. Я усердно рекомендую эту родную русскую игру не только как механическое упражнение, но и как безобидную забаву, в которой вырабатывается товарищеская спайка: «Своего выручай!»

*Знаменитый русский писатель А. И. Куприн.*



«...Без этой подлинно народной игры трудно представить себе жизнь мальчишек и девчонок послевоенной поры и многих более старших поколений.»

*В.Г. Григорьев*

## Чем хороша игра?

1. Своей демократичностью.
2. Игра развивает жизненно важные физические качества человека: быстроту, силу, координационные способности, вырабатывает игровое мышление, развивает смекалку, чувство коллективизма и т. д.
1. Совершенствует многие навыки, необходимые для рукопашного боя: имитацию ударов, метание в цель и на дальность, падения, глазомер, умение уворачиваться, действовать быстро точно в условиях ограниченного времени, распределять силы ориентироваться в пространстве при перемещениях, распределять силы и др.
2. По техническим элементам это самый естественный и доступный вид спорта по сравнению с другими спорт спортивными играми.





**Цель игры** — возрождение народной подвижной игры «Лапта» и распространение игрового опыта прошлых поколений.

### **Задачи игры:**

**Образовательные:** формировать двигательные умения и навыки детей средствами народной игры; комплексно воздействовать на развитие основных физических качеств воспитанников; закрепить знания правил игры в лапту; совершенствовать технику ловли и передачи малого мяча.

**Оздоровительные и развивающие:** формировать правильную осанку; развивать силу мышц рук, спины и ног и координационные способности детей; на основе культурных традиций и известных разновидностей игры в лапту разработать спортивный вариант игры для детей дошкольного возраста; адаптировать технологии спортивной подготовки к потребностям и условиям физического воспитания дошкольников; формировать мотивационные механизмы ценностного отношения к исконным национальным традициям воспитания и поддержания здоровья подрастающего поколения;



**Воспитательные:** воспитывать чувства коллективизма, взаимовыручки, терпеливости, целеустремленности воспитывать положительные психологические качества личности

## Немного из истории

**«Русская лапта»** - одна из древнейших национальных

спортивных игра возможно, и самая древняя.

Принадлежности для игры в лапту - деревянные биты и войлочные мячи - были найдены на раскопках

Великого Новгорода, датируемых XIV веком. Ни один праздник на Руси без игры в лапту, наряду с кулачными

боями, не обходился. Играл в лапту и Петр I, играли солдаты и офицеры Преображенского и Семеновского полков. И в Красной армии по инициативе тогдашнего председателя Высшего совета физической культуры Н. И. Подвойского эта игра использовалась в качестве одного из элементов физической подготовки. Правда, примерно с тридцатых годов наступил довольно длительный период забвения, и лишь в 1957 году лапта была представлена в программе Спартакиады народов России.

В дореволюционный период русская лапта применялась как метод активного отдыха и досуга, как способ физвоспитания детей и молодежи. Причем играли в русскую лапту и взрослые, и дети.



Официальные состязания по русской лапте начали проводиться в 50/60-ых годах 20 столетия. Затем первенства на некоторое время были прерваны. Но, начиная с 1986-го, когда было утверждено Постановление Государственного спортивного комитета тогдашней СССР о развитии русской лапты, софтбола и бейсбола, игра вновь приобрела популярность. Результатом стало возобновление всероссийских соревнований и турниров



**ФЕДЕРАЦИЯ РУССКОЙ  
ЛАПТЫ РОССИИ**

Общероссийская общественная физкультурно-спортивная организация



ФОНД РАЗВИТИЯ  
НАЦИОНАЛЬНЫХ И  
ФЕДЕРАТИВНЫХ  
ОТНОШЕНИЙ  
"СБЛИЖЕНИЕ"  
НАЦИОНАЛЬНЫЕ ВИДЫ  
СПОРТА



**Русская лапта**

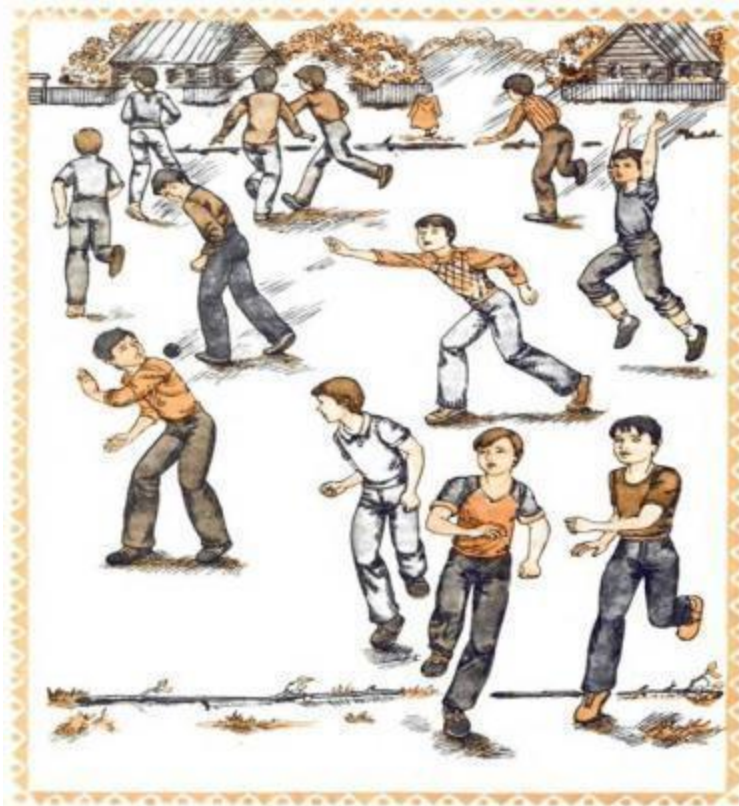
Затем в 1996-ом возникла межрегиональная федерация лапты. В 2003-ем эта структура получила новый официальный статус – Федерации русской лапты, которая стала общественной всероссийской физкультурно-спортивной организацией, объединяющей 46 отделений по регионам России. Кроме того, сейчас лапта официально признана видом спорта и включена в Единую российскую спортивную классификацию.



## Чем хороша игра?

- Своей демократичностью.
- Игра развивает жизненно важные физические качества человека: быстроту, силу, координационные способности, вырабатывает игровое мышление, развивает смекалку, чувство коллективизма и т. д.
- Совершенствует многие навыки, необходимые для рукопашного боя: имитацию ударов, метание в цель и на дальность, падения, глазомер, умение уворачиваться, действовать быстро точно в условиях ограниченного времени, распределять силы ориентироваться в пространстве при перемещениях, распределять силы и др.
- По техническим элементам это самый естественный и доступный вид спорта по сравнению с другими спорт спортивными играми.

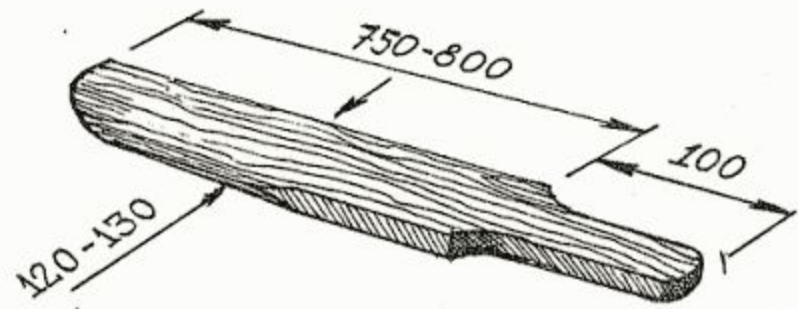
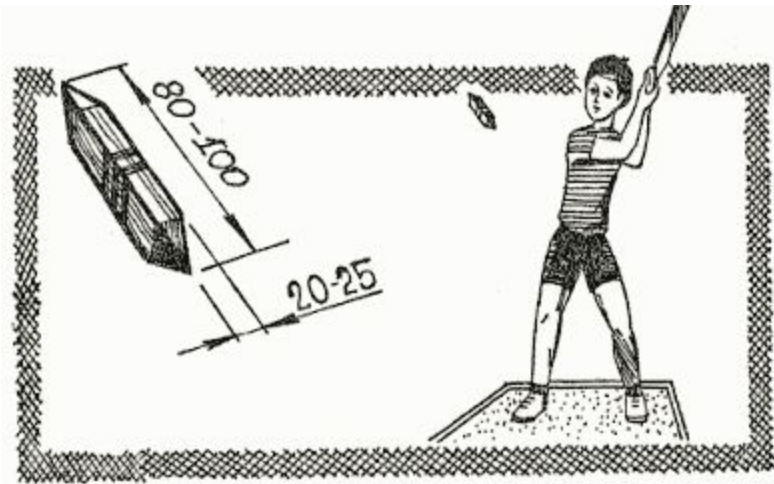
ИГРАЕМ В ЛАПТУ!!!



# Разновидности игры в лапту

Известно несколько десятков разновидностей (вариантов) лапты — каждая со своими правилами

- ✓ «Русская лапта (спортивная)»
- ✓ «Переменки»
- ✓ «Лапта-стукалка»
- ✓ «Лаптбол»
- ✓ «Бейсбол»
- ✓ «Лесная лапта»
- ✓ «Лапта через сетку»
- ✓ «Ростовская лапта»
- ✓ «Вольная лапта»
- ✓ «Большая лапта»
- ✓ «Город за городом»
- ✓ «Круговая лапта»
- ✓ «Круговая лапта»
- ✓ «Лапта с городками»
- ✓ «Мини-лапта»
- ✓ «Ножная лапта»
- ✓ «Пионерская лапта»
- ✓ «Чиж»



В варианте «Чиж» вместо мяча используется деревянный четырёхгранный «чиж» с заострёнными концами и с цифрами на гранях: I, II, III и IV

## Набор для «Лапты»



Для игры в русскую лапту нет необходимости в дорогостоящем инвентаре.

Для нее требуются:

- Мяч резиновый (можно теннисный);
- Лапта (специальная бита, палка)

Размер в длину порядка 60 см, шириной у основания примерно 10 см и толщиной ручки в 3 см. Мяч – небольшого размера, удобный для захвата полной ладонью и не склонный к травмированию и причинению сильных ушибов.

### Критерии для мяча:

- ✓ небольшой размером;
- ✓ удобный для захвата;
- ✓ уместаться должен в полную ладонь;
- ✓ не должен травмировать пальцы;
- ✓ не может причинить сильных ушибов



## Площадка

Игровая площадка представляет собой прямоугольную площадку. Размеры площадки, в зависимости от ранга соревнований и условий проведения соревнований составляют: ширина – 15-55 м, длина – 25-40 м. Размеры измеряются по внешней линии, ограничивающей поле.

Комментарий. Соревнования могут проходить на площадке с искусственным покрытием, так и на травяном или земляном покрытии. По боковым линиям должно быть свободное пространство 3 метра, с торцевой линии и линии города – 5 метров. Если игра проходит в зале, освещение должно быть



**Штрафная зона** В штрафную зону входит шестиметровое пространство от линии Города, она служит для определения правильности удара и выноса мяча за линию Города.

Удар считается не действительным, если мяч по воздуху не пересек линию штрафной зоны. Во время выноса мяча за линию Города в штрафной зоне должно находиться не более одного игрока защиты. Судьям не подавать сигнал на право удара, пока игрок защиты не выйдет из штрафной зоны.

**Площадка подающего** Находится в центре лицевой линии, ограничивается двумя линиями на ширине 3 метра и длиной 1 метр.

**Зоны скамейки команд** Зоны скамейки команд находятся вдоль лицевой линии по обеим сторонам штрафной площадки. Скамейки должны быть рассчитаны на 10 человек для каждой команды.

**Команды** Каждая команда состоит не более чем из 8 игроков и тренера. Один из игроков является капитаном. Состав команды перед началом игры не может иметь менее пяти участников. Во время игры команды в защите на площадке должно находиться пять игроков. Во время игры в нападении игроки не имеющие право на атаку, находятся на скамейке.

**Капитан** Каждая команда должна иметь своего капитана. Когда возникает необходимость, капитан является представителем своей команды на площадке. Он может обращаться к судье по вопросам, связанным с толкованием Правил или для получения необходимой информации, по окончании игрового момента. Это он должен делать в корректной форме. Если по какой-то причине капитан заканчивает игру, он предупреждает об этом судью и назначает одного из игроков выполнять его обязанности и передает ему повязку.

**Тренер команды** Каждая команда должна иметь тренера. Тренер несет всю ответственность за свою команду и является руководителем по всем вопросам. За 15 мин до начала игры он должен заполнить протокол игры. Он имеет право объявить судей о замене, о таймауте, обратиться к судье по каким-то разъяснительным вопросам, но только по окончании игрового момента. Тренер может иметь помощника, но об этом он должен заранее сделать запись об этом в протоколе. Помощник тренера может обращаться к судьям только в том случае, когда тренер по каким-либо причинам покинул игру. Обязанности тренера может выполнять капитан команды.



**ИГРОВОЕ ВРЕМЯ** Игра состоит из четырех таймов по 15 минут общего времени. Между первой и второй, третьей и четвертой четвертями двухминутный технический перерыв. Между второй и третьей четвертью перерыв 5 минут. В зависимости от ранга и уровня соревнований общее время может быть сокращено, как игровое, так и перерывы.

**НАЧАЛО ИГРЫ** Игра начинается с приветствия команд. Согласно жребию, одна команда занимает позицию в защите, другая – в нападении. По свистку старшего судьи игрок нападения производит первый удар и начинается общий отсчет времени.

**УДАРЫ ПО МЯЧУ** Удары по мячу производятся битой, которая держится двумя руками, а замах производится из-за головы. Бить с плеча или с боку запрещается. На правильный удар дается две попытки. Удар считается действительным, если мяч по воздуху пересек шестиметровую зону и упал в пределах поля или по воздуху улетел за линию города не пересекая боковые линии. Удар считается не действительным, если мяч в воздухе задел потолок, сетку и др. посторонние предметы. После неправильной первой попытки дается вторая, если и она не удачная, то игрок лишается удара, но он имеет право на перебежку. Игрок может отказаться от удара, для этого он должен встать в районе зоны подачи и, подняв вверх руку оповестить об этом старшего судью.

**ПОДАЮЩИЙ** По просьбе бьющего он подает мяч на указанную высоту. Для совершения удара дается возможность двух подкидываний. Подающим игроком должен быть на совершения удара. Подающий не имеет права на атаку, но может выходить в поле на обратное осаливание.

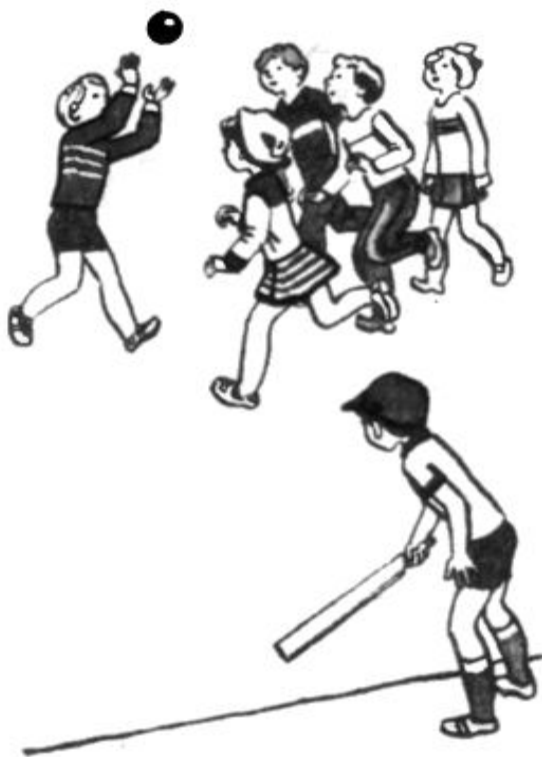
**ПРАВО НА АТАКУ (ПЕРЕБЕЖКУ)** Право совершить перебежку имеют только те игроки, которые совершили попытку удара. Совершив полную перебежку, игрок может совершать перебежку только после совершения им удара.



**ВЫНОС МЯЧА** Вынос мяча производится игроком защиты, находясь в пределах игрового поля. Мяч может быть вынесен как броском, так и в руке между флажками линии города. Если мяч пересек линию города через боковые линии, то игра продолжается. Запрещается делать ложные замены на вынос мяча.

**ОСАЛИВАНИЕ** Осаливание – попадание мяча в игрока атаки. Осаливание игрока на падении производится в тот момент, когда он совершает перебежку и находится в поле. Осаливать можно только находясь в пределах поля, мяч должен быть выпущен из рук. После осаливания игра продолжается, и игроки защиты должны покинуть поле за линию кона или города. Если при осаливании мяч попал в голову, то осаливание не засчитывается, при умышленном попадании в голову игрок защиты наказывается желтой карточкой.

**ОБРАТНОЕ ОСАЛИВАНИЕ** После осаливания игроки той команды, игрок которой был осален имеют право производить обратное осаливание, т.е. подбирать мяч и осаливать игрока противоположной команды. Обратное осаливание может происходить многократно. На обратное осаливание со скамейки запасных в поле может выходить не более 5 человек, в противном случае дается свободная смена команд.



**САМООСАЛИВАНИЕ** Игрок нападения считается самоосаленным, если он выбежал и вернулся за линию кона или города, во время перебежки выбежал за боковую линию, коснулся мяча или игрока защиты владеющего мячом. Очки, набранные в момент самоосаливания, не засчитываются. Игрок защиты после самоосаливания и свистка судьи оставляет мяч в поле и покидает его за линию кона или города. Игроки, совершившие самоосаливание имеют право на обратное осаливание. При умышленном самоосаливании назначается свободная смена.

Часто при самоосаливании игроки защиты и нападения оказываются в ауте, самоосаленным считается тот, кто последним покинет аут.

**ПЕРЕБЕЖКИ** Каждый игрок нападения имеет право на перебежку, только после того, как совершил удар. Игрок, перебежавший с линии Города до линии кона, пересекший ее и вернувшийся за линию Города не был осален сам или не был осален кто-то из игроков его команды, совершил полную перебежку и принес своей команде 2 очка. Перебежки в одну из сторон не приносят команде очков.

**ОЧКИ, ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И ПРОИГРАВШИХ** Каждый игрок, совершивший полную перебежку, приносит своей команде 2 очка. Игрок защиты, поймавший мяч после удара с лета, приносит своей команде 1 очко. Победителем считается та команда, которая наберет больше очков. Команде может быть засчитано поражение, если в ходе игры на поле осталось менее трех человек. Если команда не явилась на игру, ей засчитывается техническое поражение и команда несет другие наказания, предусмотренные положением о соревнованиях.

## Правила поведения игроков

- Команды должны сотрудничать, не быть агрессивно настроенными друг к другу.
- Уважение тренера, судей, помощников — обязательное требование.
- Принципы этики спорта не должны нарушаться.
- Неспортивное поведение и пренебрежение рекомендациями грозит не только желтой карточкой, но и исключением из команды.
- Остановка времени в непредвиденных ситуациях должна восприниматься адекватно.
- Очень важно тщательно изучить жесты судей, которые они применяют





## Правила игры в «Лапту»

Игроки делятся на 2 команды с одинаковым числом участников. После разыгранного жребия одна команда занимает позицию на площадке города, а другая – водит. Игру начинает команда, оказавшаяся в городе. Подающий отбивает лаптой (битой) мяч как можно дальше, направляясь бегом через игровое поле за линию кона, и тут же возвращается обратно. В это время команда, которая водит, ловит направленный в поле мяч и, поймав его, пытается осалить (запятнать) бегущего соперника. При этом им разрешается перекидывать мяч один другому, чтобы точнее попасть в противника с более удобной дистанции



Если им удастся это сделать, то представитель команды соперников переходит к ним. Но если они не смогли попасть в него, то перекидывают мяч на поле противников. Причем сделать это необходимо как можно быстрее, поскольку игрок, не успевший вернуться обратно в город, будет вынужден остаться на той стороне – за линией кона.

Если подающий (бьющий) наносит по мячу неудачный удар и противники быстро ловят его, то бежать в таком случае опасно, поскольку его легко можно будет осалить. В этой ситуации игрок может не бежать, а остаться за линией, с другой стороны от команды – в так называемом пригороде. Отбивают мячи все игроки поочередно.

Те, кто находится за коном и в пригороде, ждут, когда их освободят (выручат). Сделать это может лишь подающий игрок, который хорошо отобьет мяч, направив его довольно далеко, что даст ему достаточно времени на собственную пробежку и на перебежку вырученным игрокам из кона и пригорода.

Нередко на поле может возникнуть затруднительное положение, при котором все представители подающей команды (кроме одного) находятся в пригороде и за чертой кона. Тогда игроку, который еще не делал удара, разрешается трижды бить по мячу, но если он промахивается, команда уступает свою позицию водящим.

Мяч, перелетевший за боковую линию, не считается. Подающий не должен заступать за линию города. Тому, кто не может отбить мяч битой, допускается бросать его рукой. Выигрыш засчитывается тогда, когда все спортсмены ударили по мячу, но никто не пересек черту кона. По завершении партии команды меняются площадками.



## Условия игры в «Лапту»

- ❑ Дружное действие всех игроков партии и точное выполнение правил.
- ❑ Очень важно 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



# Нарушения при игре в «Лапту»

**ПРИ УДАРАХ** - Бьющему игроку запрещается выполнять удар с плеча, с боку, выходить или заступать за линию города и зону подающего, выбрасывать биту в поле, затягивать время, брать биту до разрешения судьи. При нарушении этих правил судья имеет право лишить игрока удара.

**ПРИ ПЕРЕБЕЖКАХ** - Игроку атаки при перебежках запрещается выбегать в поле со скамейки запасных, зоны подающего, за исключением бьющего игрока, касаться игроков защиты, выбегать в аут, касаться или брать мяч в руку. За эти нарушения судья может дать свободную смену и наказать игрока желтой карточкой.

**ПРИ ИГРЕ В ЗАЩИТЕ** - Игрокам защиты запрещается выходить за пределы поля до удара. Если игрок защиты вышел за пределы поля до удара, а удар был действительным, то игроку защиты делается предупреждение, а игроки нападения вышедшие после удара в поле совершают перебежку в одну сторону. Игрокам защиты запрещается во время перебежки блокировать игроков атаки, выходить в аут до удара, находиться в штрафной зоне до удара, прятать мяч и делать ложные движения, затягивать время при выносе мяча. При этих нарушениях игрок наказывается замечанием и желтой карточкой.



## Жесты судей при игре в «Лапту»

- Вытянутая рука ладонью вверх — подача.
- Два свистка — промах.
- Свисток и сгибание рук — аут.
- Вытянутая рука ладонью вниз - осаливание.
- Две вытянутые руки ладонями вниз — переосаливание.

# «Лапта» в рисунках детей



**Спортивное оборудование  
для игры в «Лапту»  
с детьми дошкольного возраста**



## «Лапта» упрощенный вариант для детей 5-10 лет

Для игры нужны небольшой резиновый мяч (лучше улитой, как для игры в теннис) и лапта — круглая палка длиной 60—70 см и толщиной 3—3,2 см.

Играть могут от 5 до 12 человек.

На двух противоположных концах площадки проводят две черты, из которых одна называется коновой, а другая — игровой. Расстояние между ними (поле) должно быть не менее 40 шагов.

Играющие выбирают метальщика и подавальщика, которые встают на игральную черту; остальные играющие располагаются в разных местах поля.

Подавальщик подбрасывает мяч метальщику, тот отбивает его лаптой в поле. Если мяч подан плохо, можно воздержаться от удара. При удачном ударе, когда мяч отлетит далеко, метальщик бежит к коновой черте, чтобы оттуда снова вернуться на игральную линию и не дать осалить себя во время перебежки. Благополучное возвращение дает ему право вновь бить по мячу лаптой. Если игрок поля поймает свечку, т.е. поймает мяч на лету, то он идет на место метальщика, а тот присоединяется к игрокам поля. Если же во время перебежки осалят метальщика, то он становится подавальщиком, а прежний подавальщик — метальщиком. Салить разрешается только с того места, где поднят мяч.

Метальщик, промахнувшийся три раза, а также подавальщик, три раза плохо подбросивший мяч, переходят в ряды игроков поля, и на их место назначаются другие.

Во время перебежки метальщик не имеет права брать с собой лапту или бросать ее за игральную черту.

За нарушение этих правил его переводят в игроки поля.



**Русская лапта**

# Литература

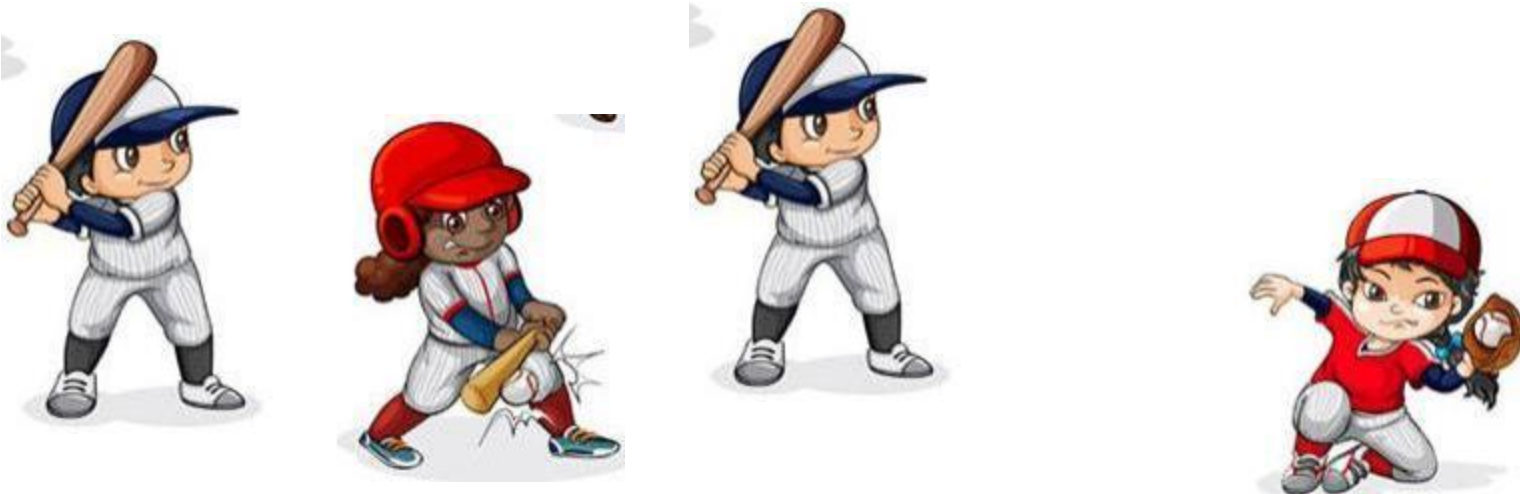
1. Бесполов, Д. В. Что это за прелесть – русская лапта [Текст] // Физ. культура в школе. – 1994. – № 4. – С. 51-55.
2. Бура О.Е., Горбунов В.В. Русская удалая. Лапта. - М.: ФиС, 1961
3. Валиахметов Р.М. и др. Народная игра – лапта: метод. пособие. Г. Уфа, 2003.
4. Володченко В., Юмашев В. Выходи играть во двор! – М.: Молодая гвардия, 1984.
5. Народная игра лапта как средство рекреативного физического воспитания школьников // Культура физическая и здоровье. – 2010. – № 2(27). – С. 12-15.
6. Ермолаев Ю.А., Ермолаева Ю.Ю., Винникова Е.Е., Счастливая О.Э. Народные подвижные игры: учеб. пособие.– М., 1990.
7. Ермолаев Ю.А. Спортивная лапта. Правила игры. – М.: Экспериментальный центр «Игрофил», 1990.
8. Маркушевич А.А., Сысоев С.В. Городки и лапта. - М.: Новая Москва, 2006.
9. Спортивная лапта. Сказания русского народа собранные Иваном Петровичем Сахаровым / М.: СпортАкадемПресс, 2005.
10. Скопинцев А.Г. Народные спортивные игры // Знание. –1990. – № 6.
11. Костарев А.Ю. Русская лапта: история и тенденции развития // Теория и практика спорта. – 2005. - № 11





Благодарю за внимание!

*Играйте в лапту вместе с детьми!*



Успехов Вам и Вашим детям!