|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Найденова Е.Н.,  ст. воспитатель МБДОУ ДСОВ №35  ст. Челбасской, Каневского района |

2012г.

Как много радости доставляет детям подвижная игра.

В прошлом в каждой казачьей семье было много детей. И не последним делом была для них организация своего досуга, приобретение ловкости, силы, терпения. Вот и выдумывали иногда сами дети, иногда взрослые различные игры, которые приживались среди станичных мальчишек и девчонок, распространялись от станицы к станице, укрепляя здоровье детей. Эти игры часто видоизменялись, упрощались или усложнялись, менялись их названия. Но уж если игра завладевала душами детей, то нередко оставалась в станицах на долгие годы.

Казачьи игры актуальны и интересны и в настоящее время.

В данной подборке собраны игры, в которых много шуток, юмора, соревновательного задора, требующие от детей самостоятельности и ответственности. В этих играх много элементов состязания: кто самый быстрый, самый ловкий, самый меткий.

Данные игры будут интересны детям дошкольного возраста.

**«СОН КАЗАКА» ( «ПЕТУХ»)**Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казаку» завязывают глаза, или он закрывает их сам. Дети двигаются по кругу со словами:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Кто с утра чертей гоняет,*  *Песни звонкие спивает,*  *Спать мешает казаку*  *И кричит «Кука-ре-ку»?* |  |

Один из стоящих в кругу кричит по-петушиному, стараясь изменить голос. Казак, открыв глаза, старается угадать, кто кричал. Если ему это удается, — забирает кричащего в середину круга. Игра продолжается:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Все коровы во дворе*  *Размычалисъ на заре.*  *Не понятно никому,*  *Почему «Му-Му, Му-Му».* |  |

Стоящий в кругу мычит, изображая корову. Казак угадывает его и забирает к себе в круг. Игра продолжается:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Вот казак заснул опять,*  *Но не долго ему спать.*  *Утка уточек не зря*  *Учит крякать «кря-кря-кря»* |  |

Действие повторяется , «утку» казак забирает   
*Надоело казаку «кря-кря-кря» с «Кука-ре-ку».*

Казак: *Я не лягу больше спать,*

*Вас я буду догонять!*По окончании слов дети, образующие хоровод, поднимают руки — «воротики», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

**«КУБАНКА»**

По кругу сидят игроки, у которых через одного на голове надета кубанка. У ведущего в руках тоже кубанка. Он находится в центре круга. Как только ведущий надевает шапку одному из игроков без кубанки, рядом сидящий должен передавать свои кубанки тем, кто сидит без них. Там где две кубанки окажутся у одного человека, игрок выходит из круга, поэтому передавать нужно как можно быстрее.

**«ЗОЛОТО»**

Одна из играющих берёт какую-нибудь вещь (палочку, колечко), остальные становятся в круг, держа перед собой руки сжатые в кулаки. Первая, стоя в кругу, приговаривает нараспев:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *“Я золото прихораниваю! Я чистое прихораниваю! Моё золото пропало, чистым порохом запало,*  *Метелицей замело. Угадывай у кого?”* |  |
| Все: | *“Гадай, гадай, девица, В какой руке перица?”* |  |

Стоящая в кругу девочка опускает руку с “золотом” в руки играющих с тем, чтобы оставить его в какой- нибудь руке. На ком остановится рука хоронящей “золото” при словах: ”Угадывай у кого?- та выступает вперёд и угадывает. Если угадает, то следует женитьба, которая обыкновенно состоит в том, что у девочки спрашивают, в какой стороне живёт жених, как его зовут и прочее, после чего она снова хоронит “золото”

**«ЛЫМКАЧ»**Один игрок, водящий лымкач. Он бегает за участниками игры, старается кого-то лымкнуть (осалить). Осаленный становится водящим. Лымкач не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой лымкача (водящего).

**КРАДУ КАВУНЫ *(арбузы)***Выбирается сторож, он садится в стороне и «спит». Дети ждут, когда сторож уснет и они смогут начать красть кавуны. Имитируют сбор арбузов, приговаривая:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Краду, краду кавуны,*  *Дида ныма дома.  Вин спыть на бугри,*  *А я краду кавуны.* |  |

После этих слов сторож «просыпается» и начинает ловит воришек.

Поймав нескольких, предлагает им задания, а те должны выполнить: спеть, станцевать, прочитать стихотворение и т.д.

Игру можно проводить с одним и тем же сторожем или заменять его другим. По окончании игры подсчитывают количество участников, пойманных каждым сторожем, и определяют самого ловкого из сторожей.

**«БАБА КУЦЯ»**Водящему завязывают глаза и раскручивают его на месте. Затем отходят и ведут с ним (бабой Куцей) разговор:

|  |  |
| --- | --- |
|  | *— Баба Куця, на чем стоишь?  — На камни!  — Шо продаешь?  — Квас!  — Ловы девок та нэ нас, та пид лавками нэ лазь.* |

Водящий с закрытыми глазами ловит игроков, а те могут хлопать, окликать его и всячески увертываться.

Пойманного «баба Куця» должна назвать по имени.

Если не узнает, то остается водящим, если узнает, то «бабой Куцей» становится узнанный.

**«ХЛИБЧИК»**  
Дети становятся парами врассыпную. Ведущий — хлибчик (хлебец).

Онстановится на некотором расстоянии от детей: у него нет пары. Он громко произносит:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *- Пеку, пеку хлибчик  — А выпечешь?  - Выпеку!  - А убежишь?  - Посмотрю!* |  |

С этими словами дети в хлибчик бегают по залу (по площадке) врассыпную по одному. На сигнал педагога «ПАРА» быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому пары не хватило, становится хлибчиком.

Игра повторяется.

**«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (1-й вариант)**Играющие выбирают двух ведущих. Они сговариваются, какие возьмут себе названия:   
один называет себя «серебряное блюдечко», другой — «наливное яблочко». После этого ведущие берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «золотые ворота». Остальные участники игры выстраиваются один за другим и гуськом проходят в «ворота», при этом говоря:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *В золотые ворота*  *Проходите, господа!*  *В первый раз прощается,*  *Второй раз запрещается,*  *на третий раз*  *Не пропустим вас!* |  |

На последнем слове ведущие опускают руки и закрывают «ворота», задерживая одного из игроков.

Он просит: «Золотые ворота, пропустите вы меня!».

Ему отвечают: «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем! Что выбираешь — серебряное блюдечко или наливное яблочко?». Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встаёт за спину ведущего и поднимает руки. То же происходит с другими игроками. Так играющие делятся на две команды. После этого они меряются силой — берут длинную верёвку и перетягивают её.

**«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (2-й вариант)**Играющие берутся за руки, образуя круг. В центре его встают двое играющих, берутся за руки и поднимают их вверх — делают «золотые ворота». Рядом с «воротами» втыкают ветку.   
Один из участников игры — водящий. Он проходит через «золотые ворота», подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар. При этом все говорят:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *В золотые ворота проходите господа:*  *В первый раз* — *прощается,*  *Второй* — *запрещается,*  *А на третий раз не пропустим вас!* |  |

Играющие, руки которых разъединил водящий, бегут в разные стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идёт в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.

**«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (3-й вариант)**

Выбирают двух водящих. Они становятся лицом друг к другу, берутся за руки и поднимают их, образуя купол — «ворота». Остальные берутся за руки и вереницей идут через них. Водящие в это время приговаривают нараспев:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Золотые ворота пропускают не всегда.*  *Первый раз прощается,*  *Второй раз запрещается,*  *А на третий раз не пропустим вас!* |  |

На последнем слове ведущие опускают руки и закрывают «ворота», задерживая игроков. Пойманные становятся к водящим. Побеждают последние два игрока, они и становятся новыми «воротами»

**«ПЕРЕТЯЖКИ»**

Участники делятся на две команды. Становятся в две шеренге лицом друг другу. Затем сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстраиваются в одну шеренгу так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя играющими другой команды. Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинаются «перетяжки» - каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает та команда, которой удается это сделать. Если во время перетяжки цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

**«КАЗАЧЬЯ» (ЧАПАЕВЦЫ)**  
В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик — «боевой конь», верхом на «коне» — командир с красным флажком.   
Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.   
По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в неё. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня».

Выигравший становится командиром.

**«БЕЗВИН»**

Играющие меряются на палочке, верхний называется «безвином», другие образуют замкнутую цепь, в середину которой входит «безвин», он должен прорываться сквозь цепь, но делает это не сразу, а сначала ходит по кругу и пробует крепость ворот, т.е. налегает на руки стоящих в круговой цепи. Все играющие поют в это время:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Безвин быв,*  *Хмари разбив,*  *Пишли хмари*  *На татары.*  *А сонечко*  *На хрестьяни.* |  |

Пение продолжается всё время, пока “безвин” не перепробует все ворота: затем он обращается к одному из играющих с вопросом: “Пане, пане! Скажи, на яки ворота?” И не дожидаясь ответа. бросается в намеченные ворота, чтобы прорваться. Если ему удастся прорвать цепь, то он старается убежать, все играющие его ловят, кто поймает “безвина”, тот делается сам “безвином”. Игра повторяется несколько раз.

**«КОННИКИ»**

Игроки - «конники» верхом на палках на перегонки устремляются от старта по свисту «атамана» к плетню, который надо преодолеть с помощью палки (пользуясь ею как шестом), а затем перепрыгнуть водное препятствие на «коне», не замочив своих ног и ног «коня», достать с шеста палкой кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

**«ТРИ БАБКИ»** *(игра с мячом)*Играющие разделяются по палке на «верхи» и «низы» и идут вполе. Втыкают вземлю три палочки («бабки»): первая -бабка, от которой бьют мяч, вторая — втыкается недалеко от первой, несколько в стороне, третья шагов за 30—40 от первой. Игроки бьют по очереди. Бить можно только один раз. Ударивший по мячу отходит ко второй бабке, куда потом идут и другие. Улучив удобную минуту, когда мяч залетел далеко, стоящие у второй бабки перебегают к третьей, а если можно, то бегут и назад; если же нет возможности бежать назад, то ожидают удобной минуты, чтобы пуститься стремглав к первой бабке. Те, кто стоит в поле, стараются ударить кого-либо из бегущих игроков мячом. Выбивать можно только тогда, когда игроки находятся между второй и третьей бабками; забежав за ту или другую бабку, играющий уже не боится удара. Стоящие в поле получают право бить по мячу еще тогда, когда кто-нибудь из них поймает мяч на лету, т.е. когда мяч летит от удара палки без рикошета.

**«ГУСИ»**

Играющих допускается неопределённое число. Все они изображают собой гусей, за исключением 2-х, из которых один играет роль «матки», а другой – «волка». Эти роли считаются главными. Но к роли «волка»допускается более сильный и ловкий. В одном углу помещается матка с гусятами, а в другом углу располагается волк. Игра начинается так: Матка прогоняет гусей и говорит: *«Геля, геля, гуси пастись!»-* гуси убегают.

Далее матка зовёт гусей домой: *«Гуси, до дому!»*

- *«Чого?»* - отвечают гуси

- *«Волк за горою!»*

*- «Що робить?»*

*-«Гуску скубэ!»*

*- «Яку?»*

*- «Сиру, билу, волохату. Тикайте, диты, в хату!»*

При последнем слове волк бросается на гусей и ловит кого- нибудь, а гуси стараются убежать к матке, где он уже ловить не имеет права. Пойманный гусь отводится волком к себе, а других матка снова прогоняет пастись, игра продолжается до тех пор, пока все гуси не будут переловлены волком. Может случиться, что некоторые гуси окажутся ловчее волка и не поддадутся ему, то чтобы игра поскорее кончилась, матка подковывает гусей. т.е. бьёт по подошвам их ног кулаком, после этого гуси скачут уже туда и обратно на одной ноге, а потом скорее переходят к волку.

Когда все гуси будут переловлены, матка, как бы не зная причины пропажи гусей, отправляется на поиски и находят их спящих вместе: в это время волк отсутствует. Мать спрашивает: *«Где волк?»* - ей отвечают:*«Пишов меха драть»*

*«Велив вин мени оцю гусочку взять»-* говорит матка и уводит одного гуся.

Возвратившийся волк спрашивает: *«Где ещё один гусь?»*

Ему отвечают: «*Пошел пастись!»*

Успокоенный волк уходит опять, а матка таким образом уводит другого, третьего и всех гусей. Этим игра оканчивается.

**«ПЕРЕЕЗДНОЙ КОНЬ»**

Участвуют только мальчики. Делятся по палке на «верхи» и «низы». Все становятся в круг на расстоянии 5—7 шагов друг от друга. Низы нагибаются, верхи садятся на них верхом. После этого начинают перебрасывать мяч от одного игрока к другому. Если мяч обойдет три круга, не упав на землю, то низы перевозят своих противников с одного места на другое, т.е. последний едет на место первого, первый на место второго и т.д. Затем снова начинают перебрасывать мяч. Если же кто-либо из верхов не поймает мяч, уронит его на землю, то роли меняются: верхи становятся конями, а низы садятся верхом. Игра продолжается на тех же условиях.

**«ВЫСОКИЙ ДУБ»**  
Роют яму в виде опрокинутого конуса; кладут в нее дощечку так, чтобы конец ее торчал из ямы. На нижний конец дощечки (в яме) кладут мяч, а по верхнему концу бьют палкой, отчего доска и мяч летят вверх. Поймавший мяч бросает его, остальные ловят.

**«ЗЕВАКА» (1-й вариант)**Дети становятся в кружок на значительном расстоянии друг от друга и начинают перебрасываться мячом, называя по имени того, кто должен его ловить: названный по имени ловит мяч и бросает его, выкликивая другого, и т.д. Кто не поймает мяч на лету, должен схватить его с земли и бить в одного из играющих. Тот, в кого попали мячом 10 раз, выходит из игры. Когда половина игроков вышла из игры, игра заканчивается и начинается «расправа» с теми, на кого насчитаны удары. Игроки по очереди становятся лицом к стене и стараются левой рукой бросить мяч через плечо как можно дальше. Кто-нибудь из игроков поднимает мяч и бьет им с того места, где мяч упал, в спину наказываемого.

**«ЗЕВАКА» (2-й вариант)**Выбрав пару, дети становятся в общий круг, взявшись за руки. Тот, кто остался без пары, становится водящим — зевакой. Под музыку все идут по кругу, выполняя танцевальные движения: хороводный шаг, подскоки, бег и т.д. Зевака ходит в кругу в обратном направлении (противоходом). По окончании музыки все должны взяться за руки, а зевака в это время, пока дети не успели взяться за руки, быстро хватает кого-либо из них. Если он успевает кого-нибудь схватить, то становится с ним в пару. Оставшийся без пары становится зевакой. Ими же могут быть и двое игроков.

**«ГОРШКИ»**  
Играющие делятся на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда — «хозяева». Они становятся за горшками. Один из играющих — водящий — изображает покупателя. Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Хозяин отвечает: | *— Почём горшок?  По денежке.  А он не с трещиной?  — Попробуй.* |  |

Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *— Крепкий, давай сговор!* |  |

«Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу руки, напевая:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Чичары, чичары,*  *собирайтесь гончары  По кусту, по насту, по лебедю горазду!  Вон!* |  |

Со словом «вон» и «хозяин» и «покупатель» бегут в разные стороны вокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «хозяин», а опоздавший — водящий.

**«ДОСТАНЬ ПЛАТОК» (1-й вариант)**  
Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. Вцентре круга стоит водящий с шестом в руке, на конце которого — платок. По сигналу воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок. Кому это удаётся, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

**«ДОСТАНЬ ПЛАТОК» (2-й вариант)**

Двое ведущих держат в поднятых руках шашки, на которых висят шали. Возле ведущих стоят по два мальчика. Под веселую музыку они пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим ведущим и стараются снять с шашек шаль. Победитель с шалью подходит к девочке, кладет ее на плечи и приглашает танцевать. Игра может проводиться с доступным количеством шашек и шалей. Шаль можно заменить кубанкой.

**«В УТКУ»**Играющие становятся рядом, рука в руке. Двое, стоящих на одном краю вереницы, отрываются от нее (это «селезень» и «утка») и бегут, подныривая под руки стоящих в ряду то спереди, то сзади, причём «селезень» догоняет «утку». Стоящие в ряду приговаривают:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Догони, селезень, утку,*  *Догони, молодой, утку.*  *Поди, утушка, домой,*  *У тебя семеро детей,*  *Восьмой* — *селезень,*  *Девятая —утка,*  *Десятая* — *гуска.* |  |

пара, под руками которой «селезень» поймал «утку», заменяет их, а они становятся на освободившееся место.

**«ПЛЕТЕНЬ» (1-вариант)**

Играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на свое место.

Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги.   
По сигналу (свисток) играющие расходятся по всей комнате (залу, площадке), выполняя определённые движения под звуки бубна (поскоки, лёгкий бег, галоп и т. д.). По следующему сигналу свистка или остановке бубна все бегут на свои места и строятся шеренгами, соответственно взявшись за руки крест-накрест. Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

**«КРИВОЙ ПЕТУХ»**

Игра на развитие звуковысотного слуха, тембрового слуха, ориентации в пространстве, упражняются в ритмическом хороводном шаге.

Дети стоят по кругу. Один — в центре.   
Дети: *«Кривой петух, на чём стоишь?*

Петух:*«На иголочках»*  
Дети: *«А как тебе, не колко?»*

Петух:*«На подковочках»*   
Дети идут по кругу и поют:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Ступай в кут,*  *Там блины пекут,  Там блины пекут,*  *Тебе блин дадут* |  |

Ребёнок-«петух» стучит ногой об пол. (З раза)   
дети: «*Кто там?»*— *Это я, Тарас.*Дети: — *Лови нас, не открывая глаз.*Кого поймал, должен угадать.

**«ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ»**  
Выбирается водящий, который должен выйти в другую комнату или отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий. Играющие образуют «плетень» — замкнутый руками круг. Кто-либо из участников хоровода проходит под руками детей противоположной стороны круга, затягивая за собой остальных, и так — до полного «заплетения», запутывания. Затем играющие зовут водящего, который должен распутать хоровод. Причем соединенные руки игроков должны находиться в правильном (не ломаном) соединении.

**«ПЯТНАШКИ»**Играющие становятся в кружок на значительном расстоянии друг от друга и начинают по жребию выбирать «пятнашку». Затем разбегаются в разные стороны. «Пятнашка» должен попасть мячом в любого из игроков, запятнанный становится «пятнашкой» и т.д.

**«ОХОТНИК»**  
На одной стороне игровой площадки стоит группа играющих. Это дом — станица. Территория отмечена чертой.

На другой стороне площадки тоже проведена метка — это лес. В этот кубанский лес из станицы отправляется охотник — один из играющих.

Стоя на месте, он произносит такие слова: «Я иду в кубанский лес на охоту, буду охотиться...».

Делает шаг вперед и говорит: «За зайцем», затем делает второй шаг: «За медведем», делает третий шаг: «За бобром». И т.д.

Итак, при каждом шаге охотник называет какое-либо дикое животное, обитающее в Краснодарском крае.

Два раза называть одно и то же животное нельзя.

Победителем считается тот, кто дойдет до леса, при каждом шаге называя нового зверя.

В лесу могут быть заранее разложены картинки с изображением диких животных. Ребенок, дошедший до леса, может взять любую картинку, на которой нарисовано то животное, которое ему больше нравится. А неудачливый охотник возвращается домой — в станицу. Но в дальнейшем может снова принять участие в охоте.

*Примечание:* По такому же принципу можно провести игры «Птицелов» и «Рыболов». Например: Пойду на рыбалку, на Кубань-реку ипоймаю... щуку, карася, окуня» . Ит.д.

**«ЛЯПКА» (1-вариант)**  
Водящего называют ляпкой. Он бегает за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!».

Новый водящий догоняет игроков и старается кому- то из них передать «ляпку».

**«ЛЯПКА» (2-вариант)**  
Ведущий ловит игроков и у пойманного спрашивает:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *— У кого был?  - У бабки. — Что ел?  - Оладки.  - Кому отдал?* |  |

Пойманный называет одного из участников игры, тот становится ведущим. Игра повторяется.

**«КАЛАЧИ»**  
Дети становятся в три круга. Двигаются поскоками по кругу

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | *Бай-качи-качи-качи!  Глянь — баранки, калачи!  С пылу, с жару, из печи.* |  |  |

После игроки бегают врассыпную по одному по площадке. На слова «НАЙДИ СВОЙ КАЛАЧ!» возвращаются в свой круг. При повторении игры дети могут меняться местами в кругах.

**«МЕЛЬНИЦА»**  
Дети встают в круг, каждый кружится на месте, поют:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Мели, мели, мельница,  Жерновочки вертятся! Мели, мели засыпай,*  *И в мешочки набивай ! Крутись, крутись, жернов, Съеден хлеб наш черный! Съеден белый хлебик,*  *Мели новый, мельник!* |  |

На последнем слове песни игроки должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто упадет или не сумеет вовремя остановиться, тот из игры выходит, остальные повторяют песню и опять кружатся. Остается в круге самый выносливый. Он и выигрывает.

**«ДЯТЕЛ»**

Играющие выбирают участника, изображающего дятла, идут с ним к дереву и поют:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Ходит дятел по пашнице, Ищет зернышко пшеницы, Не нашел и долбит сук, Тук, тук, тук, тук!* |  |

После этого дятел берет палку и, считал про себя, стучит по дереву задуманное им количество раз. Кто из игроков первым правильно назовет количество ударов и столько раз обежит вокруг дерева, тот становится новым дятлом, и игра повторяется.

**«ВОР-ВОРОБЕЙ»**

Выбираются вор-воробей и огородник. Остальные играющие образуют круг и берутся за руки. Огородник выходит на середину хоровода, воробей ходит за кругом. Дети ведут хоровод, а огородник поет:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Эй, вор-воробей, Не клюй мою конопель, Ни мою, ни свою, Ни соседову. Я за ту коноплю Тебе ножку перебью!* |  |

Огородник бежит ловить воробья. Дет впускают его в круг и выпускают, а огородник может ловить его только за кругом. При этом все поют:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Наш воробьишка В сером армячишке В чисто поле не идет, Коноплю не клюет. По двору шныряет,*  *Крошки собирает!* |  |

Поймав воробья, огородник меняется ( ним местами, или выбираются новые ого- родник и воробей, и игра повторяется.

**«СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА»**

Один из игроков выбирается селезнем, другой — уткой. Остальные участники встают вокруг селезня, берутся за руки, ведут хоровод, двигаясь то в одну, то в другую сторону и поют:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *На горе-горе петухи поют, Под горой-горой озеро с водой. А у озера в лесу бел ручей течет. По тому ручью селезень плывет.*  *Да селезень плывет, ко мне весть несет, Он мне весть несет, в хоровод зовет!* |  |

После слов «В хоровод зовет!» селезень пытается выбежать из круга. Стоящие в кругу, не выпускают его. Если селезню удается выскочить из круга, он старается поймать утку. И если ему это удается, выбирается новая пара, изображающая селезня и утку, и игра продолжается.

**«КОЛЕЧКО»**

По считалке выбирается ведущий. Он берет в руки «кольцо» — камушек или что- нибудь другое. Все другие участники игры садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, приговаривая:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Я по хате иду, колечко несу. Угадайте-ка, ребята, Где золото упало?* |  |

Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев следующие слова:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Колечко, колечко, Выйди на крылечко! Кто с крылечка сойдет, Тот колечко найдет!* |  |

Задача игрока, у которого в руках колечко, — вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая этого игрока руками, не дать ему убежать.

Если игроку с кольцом не удается убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если удастся, он становится новым ведущим и продолжает игру.

**«КАПУСТА»**

Рисуется круг — это огород. На середину его играющие складывают свои кубанки, басочки (широкие оборки, пришиваемые по линии пояса к лифу платья или кофте), платки и другие вещи, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один, выбранный хозяином, садится рядом с капустой. Хозяин, показывая движениями воображаемую работу, поет:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Я на камушке сижу,*  *Лозу тешу,*  *Лозу тешу -*  *Плетень горожу,*  *Чтоб капусту не украли,*  *В огород не прибегали*  *Коза с козлятами,*  *Свинья с поросятами,*  *Утка с утятами,*  *Курица с цыплятами.* |  |

Дети пытаются быстро забежать в огород, схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода капусты, объявляется победителем.

**«МЕДВЕДЬ»**

Играющие рисуют два круга: огород и хутор (станица). Один ребенок, исполняющий роль медведя, садится в огород. Остальные дети идут из хутора и поют:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Мы горох посевали, Пололи, поливали* *Зеленый горох, С выклиною горох, Вырос, да не плох С гороховиной горох. А ты, медведюшка, Горох воруешь, Щипаешь, не тужишь — Матушке в стаканчик, Батюшке в рукавчик, А себе ничего!* |  |

Медведь выбегает из огорода и ловит детей. Они бегут обратно в хутор — там их ловить нельзя. Пойманные медведем дети участия в игре больше не принимают. Так продолжается до тех пор, пока медведь не переловит всех детей.

**«СТОРОЖА И ПЧЕЛЫ»** Играющие делятся на две группы — сторожей и пчел. Сторожа, взявшись за руки, образуют хоровод. Посредине хоровода расстилается цветной платок - лужок с лазоревыми цветками. Дети-пчелы находятся за кругом. Сторожа ходят в хороводе вокруг лужка и поют:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Пчелки яровые, Крылья золотые, Что вы сидите, В поле не летите?* *Аль вас дождичком сечет. Аль вас солнышком печет? Летите за горы высокие. За леса зеленые На кругленький лужок. На лазоревый цветок!* |  |

По окончании слов пчелы стараются забежать в круг, а сторожа, то поднимая, то опуская руки, мешают им. Как только одной из пчел удастся проникнуть в круг и коснуться цветка, сторожа, не сумевшие уберечь цветок, разбегаются, а пчелы догоняют их.

**«ЗАРЯ-ЗАРЯНИЦА» (1-вариант)** Один ребенок (или взрослый) держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый берется за ленту. Один из участников игры — водящий, он стоит вне круга. Дети, держась за ленту, идут по кругу и поют:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Заря-заряница, Казачка девица По полю ходила, Ключи обронила. Ключи золотые, Ленты голубые. Раз, два — не воронь, А беги, как огонь* |  |

С последними словами игрового припева водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот победит, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

**«ЗАРЯ-ЗАРЯНИЦА» (2-вариант)**

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря. Она ходит сзади с лентой и говорит:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Заря–зарница, красная девица,*  *По полю ходила, ключи обронила,*  *Ключи золотые, ленты голубые,*  *Кольца обвитые — за водой пошла!* |  |

С последними словами «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

*Правила игры*. Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту. Бегущие не должны пересекать круг

**«МОЛЧАНКА»** Играющие выбирают водящего*,* садятся вокруг него и поют:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Казачьи кони, мои кони, Мы сидели на балконе, Чаю пили, чашки мыли, По-турецки говорили: — Чаб-чаляби, чаб-чаляби! Прилетели журавли И сказали всем: Замри!». А кто первый отомрет, Тот получит шишку в лоб. Не смеяться, не болтать, А, как казак, стоять!* |  |

*На последнее слово все замолкают. Водящий старается* рассмешить каждого движениями, смешными гримасами, веселыми приговорками. Если кто-то из игроков засмеется или скажет слово, то отдает водящему фант. В конце игры каждый из участников свой фант выкупает: по желанию водящего поет песни, частушки, загадывает загадки, скачет на одной ноге и т.д.

**«ГОРШКИ»** Играющие делятся на пары. Каждая пара рисует на земле небольшой кружок. В него становится участник, изображающий горшок, а его хозяин встает рядом с ним. Все играющие пары располагаются в своих «домиках» по большому кругу. Игрок, оставшийся без пары, — покупатель. Он подходит к одному из хозяев и начинает с ним торг:

|  |  |
| --- | --- |
|  | *— Хозяин, хозяин, сколько стоит твой горшок? — Мой горшок не дорог — стоит сорок грошек! — А каков твой горшок? — Горшок красен: огня не боится,воды не страшится, Много лет у меня был, Всю семью кормил. Б ери, покупай, домой забирай!* |

*«Ладно, по рукам!»* — говорит покупатель и протягивает руку хозяину. Тот ударяет по ней своей рукой со словами: «Горшок бери да кругом обеги!». После этого покупатель берет горшок за руку и вместе с хозяином начинает прыгать на одной ноге, но в разные стороны по кругу - навстречу друг другу Если быстрее до оставленного свободным кружка доскачет покупатель, он становится новым хозяином горшка, а старый хозяин делается новым покупателем. Игра начинается сначала.

**«СТАДО»** Игроки выбирают пастуха и волка, остальные дети — овцы. Дом волка в лесу — на одной стороне площадки, а дом овец — на другой стороне. Овцы громко зовут пастуха:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *Казачонок-пастушок, Заиграй во рожок! Травка мягкая, Роса сладкая, Гони стадо в поле Погулять на воле!* |  |

Пастух выгоняет овец на луг. Они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха «Волк!» бегут к себе домой. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выбывают из игры.

**«ИГРОВАЯ»** Играющие, встав в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и нараспев произносят слова:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | *У казака Трифона*  *Было семеро детей,*  *Семеро сыновей.*  *Они не пили, не ели,*  *друг на друга смотрели,*  *Разом делали, как я!* |  |

Ведущий показывает разные движения, жесты, а все играющие повторяют за ним.

**«КУРЕНЬ»**

На разных сторонах зала ставят три— четыре стульчика, на которых лежат шали. Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять—десять человек. Под веселую музыку пляшут врассыпную по всему залу С окончанием музыки бегут к своим стульчикам, берут шаль и на вытянутых руках над головой натягивают ее (крыша).

**«ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК»**

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку»и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои.

Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

*Правила игры*. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

**«ЛЕВКИН ХВОСТ»**

Играющие берутся руками один за другого гуськом. Первый ребёнок берет в руки хворостину и, приговаривая: *«Свисти Лёвка, шопоти Лёвка, поворачивайся»*, бросается в сторону. За ним должны быстро повернуться и все другие дети (хвост); отставшие подгоняются хворостиной.

**«БОБР»**

Один из играющих изображает хозяина, один бобра, а стальные собак. Хозяин говорит:

*- Бобре, бобре, ховайся добре, як найду, так-таки собаками растравлю!»*

Бобр прячется, а собаки его ищут. Пойманный бобр делается собакой, а поймавший - бобром.

**«ВЕРЕТЕНО»**

С помощью считалки выбирается «веретено» и ведущий. «Веретено» стоит

посередине зала или площадки, наступив на конец веревки ногами. Ведущий ребенок стоит на расстояние 5-6 шагов от веретена, держа в руке другой конец веревки. Ведущий бегает по кругу вокруг «веретена», наматывая веревку вокруг него, поднимая вверх или опуская вниз. Дети в этот момент стараются подлезть под веревку, перепрыгнуть или перешагнуть через неё. Тот, кто ошибся, выполнил упражнения неправильно, выходит из

игры. Ведущий, запутав «веретено», распутывает его, двигаясь в обратную сторону по кругу. Дети выполняют те же движения и при распутывании «веретена».

**«МЕТЕЛИЦА»**

Играющие берутся за руки и образуют один круг, один ребенок становится в кругу, дети идут по кругу и поют (проговаривают)

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Метелица, метелица, чом старий не жениця?*  *Ой, як ему жениця, як никому журиця.* |

После пения песни, стоящий в кругу берет одного по своему желанию ребенка и кружится с ним вправо или влево, потом берет другого – кружится с ним, а затем с первым выбранным меняется местами.

*Используемая литература:*

* Александров С.Г. «Народные подвижные игры кубанского казачества: учебно-методическое пособие» краснодар: КГАФК, 1977
* Интернетресурсы: <http://www.moi-detsad.ru>, <http://nsportal.ru>, <http://www.ds-129.ru> и др.