

#### Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение деский сад № 7 «Ягодка» пгт. Джубга

#### МО Туапсинский район

#### *КУБАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ*

#### (подборка игр для дошкольников)

#### Подготовила:

#### Мкртычян В.Ю.

####

####

#### пгт. Джубга

#### 2015 г.

####

**«Достань платок!»**

 Двое ведущих держат в поднятых руках шашки (игрушечные), на которых висят шали. Возле ведущих стоят по два мальчика. Под веселую музыку мальчики 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 шаль ей на плечи и приглашает танцевать. Игра может проводиться с доступным количеством шашек и шалей. Шаль можно заменить кубанкой.

**«Перетягивание»**

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну но одному выстраиваются две команды игроков.

По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника, т. е. перетянуть соперника за заранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.

Дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков.

**«Утки»**

Играющие становятся в круг. Один из них называется селезнем, а другой уткой. Утка становится в круг, а селезень ловит ее. Играющие при этом поют: «Утка киря, по полю лета, поспивай, селезень, за ней. Скорий, скорий, бо мало дити пищать, исти хотять». Утку свободно пропускают, а селезня стараются задерживать.

 **«Стадо»**

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные - овцы. Дом волка в лесу, а у овец - два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

«Пастушок, пастушок, заиграй в рожок!

Трава мягкая, роса сладкая,

Гони стадо в поле, погулять на воле! »

Пастух выгоняет овец, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу «Волк» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Кого волк поймал, выходит из игры.

**«Хлибчик»**

Дети делятся на пары и встают врассыпную. Ведущий — хлибчик (хлебец) — становится 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 и хлибчик бегают по залу (по площадке) врассыпную по одному. На команду педагога «Пара!» быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому пары не хватило, становится хлибчиком. Игра повторяется.

**«Коники»**

Проводится как эстафета. У всех кони едут по свистку атамана наперегонки к плетню, на котором висит шляпа. На пути - препятствия: ров, вода и т. д. Победит тот, кто первый возьмет шляпу.



**КУБАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

# КУБАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

 Игровому фольклору кубанцев свойственны ярко выраженные трудовая и военно-прикладная направленность. Казачьи игры отличаются историческим и бытовым содержанием, юмором, находчивостью, добродушием и смекалкой.

 Заметное влияние на игры оказали исторически сложившиеся особенности национальных культур разноязычного населения Кубани. Многие из игр, которые отражали бытовые обычаи и обряды отошли в прошлое. Однако нельзя допустить, чтобы замечательные игры забылись, затерялись. Ведь игры не просто детские забавы - это животворный источник мышления, благородных чувств и стремлений.

**«Брыль»**

(соломенная шляпа с высокими полями)

Играющие сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5 - 6 см от края начерчен еще круг. По команде ведущего «Солнце» все руками закрывают глаза. Одному из игроков ведущий надевает на голову Брыль и сразу говорит «Тень». Все открывают глаза. Тот, у кого брыль на голове, по команде бежит в центр круга. Остальные игроки не должны пускать во внутренний круг. Если забежал в центр - ведущий он, если не успел - выходит из игры.

**«Кубанка»**

(шапка казака)

Играющие дети, по команде подбрасывают вверх шапку - кубанку. У кого кубанка подброшена выше (падает последней, тот побеждает. По кругу сидят игроки (20-30 человек) через одного, на голове кубанка. У ведущего в. руках тоже кубанка. Он находится в центре круга. Как только ведущий надевает шапку одному из игроков без кубанки, рядом сидящие должны передавать со своей головы тем, кто без кубанок, свои шапки по цепочке (идет смена головных уборов). Там, где две кубанки будут рядом (т. е. у одного человека, игрок выходит из круга, поэтому нужно передавать как можно быстрее.

Для начала игры надо выбрать водящего, который незаметно для игроков (2 команды по 8 человек) прячет кубанку в любое место. По сигналу водящего все будут искать кубанку. Кто находит кубанку, кричит «Есть» и старается отнести ее в заранее условленное место. Ему помогают игроки его команды, а игроки другой команды стараются отобрать кубанку. Кубанку можно передавать своей команде, но не перебрасывать. Чья команда положит кубанку в условленное место, та и выиграла.

 **«Подсолнухи»**

Игроки - подсолнухи стоят в несколько рядов. Один - земледелец, он стоит в стороне и запоминает, кто, где находится. По команде «Солнце! » земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. Потом звучит считалка, к ее окончанию земледелец должен показать, кто как стоял. Считает ведущий:

«Солнце светит, дождь идет,

Семечко растет, растет.

К солнцу тянется росток,

Тонкий, тонкий стебелек.

Небосвод весь обегая,

Солнце светит, не моргая.

Земледелец, не зевай,

Перемены отгадай! »

**«Петушок»**

Все дети сидят, Ведущий считалкой удаляет одного игрока, он становится ко всем спиной. Среди оставшихся назначается Петушок. Ведущий говорит: «Утром кто бесов гоняет, песни звонкие спивает, спать мешает казаку и кричит. » Петушок: «Кукареку! » Выбранный отгадывает, кто кричал.