**Кубанские народные игры.**

**«ПЕРЕДАЙ ПОДКОВУ»**

На Кубани есть поверье старинное: «Кто найдет подкову, тому она счастье принесет». Звучит музыка, дети стоят в круге и под музыку передают подкову друг другу. Как только музыка замолкает, тот у кого осталась подкова в руках, выходит в круг и танцует.

**«СБЕЙ ШАПКУ»**

Под музыку мальчики скачут, имитируя езду на коне по кругу, друг за другом. С окончанием музыки должны быстро сбить шапку с помощью шашки. Выигрывает тот, кому это удается, тогда он приглашает казачку на танец и они пляшут. Затем игра повторяется.

**«ПЛЕТЕНЬ»**

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, выполняя определенные движения под звуки бубна (подскоки, легкий 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»**

Дети стоят по кругу. Один в центре.

Дети: «Кривой петух, на чем стоишь? (На иголочках)

А как тебе, не колко? (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:

Ступай в кут,

Там блины пекут,

Там блины пекут,

Тебе блин дадут.

Ребенок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: - Кто там?

- Это я, Тарас.

Дети: - Лови нас, не открывая глаз.

Кого поймал, должен угадать.

**«ЗАЩИТИ КУРЕНЬ»**

Подгруппа детей (8-10) стоят вокруг импровизированного куреня на расстоянии 1,5-2м. водящий в центре куреня, у него шашка. У каждого ребенка кольцо из полых резиновых трубок. По команде воспитателя «В курень попади!» дети быстро поочередно бросают кольца, стараясь попасть в курень.

**«НАПОИ ЛОШАДКУ»**

Ребенок становится за линию на расстоянии 2-3 м от игрушечной лошадки. Воспитатель дает ему в руки ведерко и завязывает глаза. Малыш должен подойти и напоить ее /подвести ведро к морде лошади/.

**«РОМАН, РОМАН....»**

Дети стоят в кругу лицом к центру. Говорят хором:

-Роман, Роман - на первое слово, наклонившись, обеими руками вырывают воображаемый сорняк, на второе слово- отбрасывают его в правую сторону от себя

Вырывай бурьян

Повторяются те же движения

Чтоб росла морковка

Воспроизводится посадка семян

Большая, как мутовка,

Чтоб росла репка

Сладкая и крепкая.

Чтоб вырос бобок

С большой горшок.

На первое ударение на каждой строке правой рукой берут из горсти левой руки семечко, а на второе ударение втыкают его в воображаемую грядку. Берутся за руки и водят хоровод

**«ТЯНИ В КРУГ»**

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног(в 100см от них) чертится круг. Внутри этого круга чертится второй круг меньшего диаметра (50-60см). Пространство между внутренним и наружным кругом считается запретной зоной.

По сигналу ведущего игроки идут по кругу вправо или влево. По свистку шли по команде «тяни» каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако сам он может также в любой момент оказаться за этой чертой. Поэтому, спасаясь. Игрок может перешагнуть через запрещенное пространство или перепрыгнуть через него, чтобы попасть одной рукой (ногой0 или двумя ногами в меньшей круг. Это остров спасения, и вступивший внутрь этого круга не считается нарушившим правило.

Игрок, вступивший хотя бы одной ногой в пространство между большим и малым кругом, выбывает из игры. Та же участь постигает и тех игроков, которые расцепят руки.

Когда играющих станет меньше, и они не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже «острова безопасности» нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

**«КОЛЕСО»**

Все участники игры строятся в один большой круг и рассчитываются на шесть и семь. Ведущий выходит на середину круга и дает команду6 «Направо! Первые номера на меня, остальные за ними в затылок шагом марш!» Выполнив эту команду, участники выстраиваются колоннами лицом к центру круга, образуя как бы «спицы» большого колеса.

Один игрок- водящий. Он не имеет своего места в спице и выходит за пределы круга. Его задача занять место в любой шестерке или семерке (количество игроков в спицах не обязательно должно быть равным).

Чтобы занять место в одной из колонн, водящий бежит по кругу, огибая спицы. Затем останавливается возле одной из них и дотрагивается до плеча игрока, стоящего в спице последним. Тот передает касание дальше игроку, стоящему впереди, и т.д.

Когда первый игрок в колонне почувствует удар, он громко произносит: «Есть!» Водящий, услышав этот сигнал, может произнести слова «беги», или «за мной». Если он крикнул «беги», то игрок, стоящий во главе спицы, устремляется вправо или влево по кругу, огибая все спицы. Все остальные игроки, которые стояли сзади, бросаются за ним, стараясь не отстать, а по возможности и обогнать друг друга.

Задача каждого игрока оббежать круг и занять место в колонне, которая должна быть построена на том месте, где стояла раньше. Водящий тоже старается занять место в спице ближе к центру колеса. Тот из игроков, кто окажется последним, остается без места и идет водить.

**«ПЕТУХ» («СОН КАЗАКА»)**

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 «Ку-ка-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

Размычались на заре.

Не понятно никому,

Почему «Му-Му, Му-Му».

Стоящий в кругу мычить, 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 – казак забирает «утку».

Надоело казаку

«кря-кря-кря» с «Ку-ка-ре-ку».

- Я не лягу больше спать,

Вас я буду догонять!

По окончании слов дети, образующие хоровод, поднимают руки – «воротники», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

**« КАМЕШКИ»**

Для игры нужно 5 небольших более или менее круглых камешков такой величины, чтобы все они уместились в ладони.

Дети, желающие играть. В порядке очередности легким броском рассыпают эти камушки, потом, выбрав один из них, подбрасывают его вверх и в то время, пока он летит вверх и спускается вниз, быстро берут одной рукой камешек и ловят в эту же руку тот, который опускается.

Затем, отложив один камешек в сторону, снова бросают оставшийся в руке камушек вверх и берут со стола по одному камешку остальные.

Затем камешки раскладывают по 2 штуки и, подбросив один вверх, и берут уже каждый раз по два камешка. После этого ребенок раскладывает камешки так: три вместе и один в стороне. Снова бросает камешек вверх и, пока он летит, берет рукой один камешек, откладывает его, снова бросает находящийся на руке камешек и берет уже три камешка. Наконец он кладет все 4 камешка вместе, бросает пятый вверх и в это время захватывает все 4 камешка. Если ребенок роняет камешек или не успевает захватить лежащие на столе, игра передается следующему, который начинает игру с той фигуры, на которой он останавливается. Выигрывает тот, кто первый выполнит последнюю фигуру.

**«ЩЕЛЧКИ»**

От круглой палочки диаметром 1 см воспитатели отрезают 10-15 маленьких кусочков в 1-2 см длиной, которые разрезают вдоль пополам: получаются маленькие ровные кусочки дерева (половинки), которые хранятся в коробочке.

Дети в порядке очереди берут эти половинки в пригоршню и рассыпают их по столу. Затем играющий щелчком ударяет один кусочек дерева о другой, лежащий в одинаковом положении (тоже берутся). Тот кусок дерева, в который он попадает, считается выбитым и берется как выигрыш.

Половинки, упавшие друг на друга и лежащие в одинаковом положении тоже берутся как выигрыш. Если же во время щелчка половинка задевает за другие половинки или падает на лежащие в неодинаковом положении, то играющий передает очередь в следующем порядке, в том случае он не берет и половинки.

Игра продолжается до тех пор, пока все половинки не окажутся выигранными.

**«ПЕРЕТЯЖКИ»**

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстаиваются 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 начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удается это сделать.

Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

**«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»**

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 ведущий, бегут в стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идет в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.

**«РАЗБЕЙ КУВШИН»**

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в спицу колеса, надевается глиняный кувшин. Можно заменить кувшин воздушным шариком, картонной коробкой и др. игрок берет в руки палку, отходит от кувшина на 5-6 шагов. Ему завязывают глаза. Делает несколько оборотов вокруг себя на месте, а затем направляется к кувшину, чтобы его разбить.

**«ЛИХИЕ НАЕЗДНИКИ»**

Оборудование: две детские лошадки и 12 резиновых колец.

Игра – шутка, в которой участвуют 6-12 человек. Участники делятся на две команды и становятся лицом друг к другу на расстоянии 6-8 шагов. На линии старта, между шеренгами команд, устанавливают коней, к ним привязывают шнур длиной 6-7 метров. Шнур от тележки каждой лошадки идет к катушке, которую держит «жокей» на линии финиша.

Остальным участникам раздают равное количество колец разного цвета- каждой команде свой цвет. По сигналу ведущего участники быстро ведут своих коней к финишу. Стоящие в шеренгах должны суметь набросить свои кольца на шеи коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

**«КУБАНКА – ШАПКА КАЗАКА»**

Ребята делятся на равные две команды. Играющие по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. Надо попробовать ее во время падения одеть на голову или палку. Побеждает та команда, которая меньше уронит кубанок.

**«СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА»**

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, причем «селезень» догоняет «утку». Стоящие в углу приговаривают:

Догони, селезень, утку,

Догони, молодой, утку.

Поди, утушка, домой,

У тебя семеро детей,

Восьмой – селезень,

Девятая – утка,

Десятая – гуска.

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

**«БРЫЛЬ (СОЛОМЕННАЯ ШЛЯПА С ШИРОКИМИ ПОЛЯМИ)»**

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от краяначерчен еще один 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 этой команде бежит к центру круга. Остальные игроки не должны пускать его во внутренний круг. Если забежал в круг, он становится ведущим, если не успел - выходит из игры.

**«КОННИКИ»**

Игроки – «конники» верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню, который надо преодолевать с помощью палки, пользуясь ее как шестом. Затем перепрыгивают водное препятствие «на коне», не замочив своих ног и «коня», достать палкой с шеста кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

**«СТОРОЖЕВЫЕ»**

На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек- «сторожевые и один нападающий». «сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящий находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача сторожевых этот мяч не упускать.

Дается 3-5 попыток. Сторожевые отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

**«ЛЯПТА»**

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бегает за участниками игры, старается кого-то засалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

**«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 во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая!

Гони стадо в поле

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

**«НЕ ЗАМАЙ (НЕ ТРОНЬ МЕНЯ)»**

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки, убегая, кричат: «Не замай!»

Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

**«ПОДСОЛНУХИ»**

Игроки стоят в несколько рядов- это «подсолнухи». Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок расположения «подсолнухов». По команде ведущего: «Солнышко!», «земледелец» уходит. Два «подсолнуха» меняются местами. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. Во время считалки «солнышко» ходит по кругу, а «подсолнухи» постоянно поворачиваются лицом к нему.

Считалка: Солнце: Солнце светит!

Все: Дождь идет!

Солнце: Семечко!

Все: Растет! Растет!

Солнце: К солнцу тянется росток!

Все: Тонкий, тонкий стебелек!

Солнце: Небосвод весь обегая,

Все: Солнце светит не мигая.

Солнце: Земледелец, не зевай,

Все: Перемены отгадай!

**«ТОПОЛЕК»**

В игре участвуют: ведущий- «тополь», игроки- «пушинки», 3 игрока- «ветры».

В центре площадки в кругу диаметром 2 м стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий: На Кубани пришла весна,

Распушила тополя!

Тополиный пух кружится,

Но на землю не ложится.

Дуйте, ветры, с кручи

Сильные, могучие!

После этих слов налетают «ветры» и «уносят», т.е. ловят «пушинки». «Пушинки» устремляются в круг к тополю. За чертой они недосягаемы. Пойманные «пушинки» становятся «ветрами».

Выигрывают те, кто остается около тополя.

**«ПТИЦЕЛОВ»**

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазам. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,

На зеленом дубочке

Птицы песни поют.

Ай! Птицелов идет!

Он в неволю нас зовет.

Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птиц, которую он себе выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока.

Угаданная птица становится птицеловом.

**«МАЛЕЧЕНА – КАЛЕЧЕНА»**

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку длиной 20-30 см. все произносят такие слова:

Малена – Калена,

Сколько часов осталось.

До вечера,

До зимнего?

После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь или любой палец правой или левой руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три...десять!». Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку. Ведущий может давать дополнительные задания: походить, присесть, поворачиваться направо, налево, вокруг себя. Детям желательно разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

**«ДОСТАНЬ ПЛАТОК»**

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре 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 удается, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

**«КАЗАЧЬЯ»**

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик – «боевой конь», верхом на «коне» - командир с красным флажком.

Дети ск4ачут 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 нее. 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.

**«ГОРШКИ»**

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

-Почем горшок?

Хозяин отвечает:

-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 ивокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «хозяин», а опоздавший – водящий.

**«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 ломанном) соединении.

**«МЫШКА»**

Мышка, мышка, серая кубышка,

Продай теремок, продам невысок!

Раз,два, три – купи!

Играющие сидят на стульях,которые поставлены по кругу.»Мышка» бегает вокруг играющих. После слов: «РАЗ, ДВА, ТРИ\_ КУПИ!» Играющие пересаживаются на соседний стульчик,     а«мышка»  должна успеть занять себе место. Кому не хватило стула, тот и «мышка».

**САЛОЧКИ В ДВА КРУГА**

Играющие образуют два круга, внутренний и внешний одновременно двигаются в противоположных направлениях. По сигналу водящего,предварительно  выбранного считалочкой, круги останавливаются. Все, играющие во внутреннем круге, быстро стараются осалить игроков внешнего круга, дотронувшись до них рукой раньше, чем они успеют присесть. Осаленные играющие встают во внутренний круг, и игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (об их количестве договариваются заранее).

**ИГРА «В ЧЕПУХУ»**

Каждый из играющих выбирает себе имя по названию какого-либо предмета.

Выбранный по считалочке водящий начинает спрашивать, указывая на окружающие предметы или на самого себя, например:

-Это что у вас на носу?

Игрок, к которому обратился водящий, должен отвечать на вопрос только своим именем, например »кочерга».

-Что у тебя на лице?

-Кочерга!

-А на чем ты сидишь?

-На кочерге!

И так далее.

Если отвечающий засмеется или скажет невпопад,то онплатит фант. В начале игры договариваются о количестве собранных фантов, которые затем разыгрываются.

**ЗАКЛИЧКА « ЖАВОРОНКИ»**

«Жаворонки прилетали, весну — красну отмыкали,

Серы снеги покатились, в речках в

оды появились.

Вы не троньте песок, не тупите носок,

Пригодится ваш носок на овсяный колосок».

 **МЕДВЕДИ И ПЧЕЛЫ**

Играющие делятся на две группы: треть из них — медведи, остальные — пчелы. В центре площадки устраивается вышка — это улей. С одной стороны вышки на расстоянии 3 — 5м очерчивается место берлоги, с другой — на расстоянии 5 — 7 м — место луга. Пчелы помещаются на вышке или гимнастической стенке. По сигналу ведущего пчелы опускаются с вышки, летят на луг за медом и жужжат. Медведи влезают на опустевшую вышку-улей и лакомятся медом. По сигналу «Медведи!» все пчелы летят в улей, а медведи слезают с вышки и убегают в берлогу. Не успевших убежать в берлогу пчелы жалят (дотрагиваются рукой). Затем пчелы возвращаются на вышку и игра возобновляется. Ужаленный медведь не выходит за медом, а остается в берлоге. Правила игры. Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое новое действие начинается по сигналу. Спрыгивать с вышки нельзя, надо слезать.

**«КРАСКИ»**

**Цель:** расширять репертуар традиционных игр, развивающих не только ловкость, быстроту реакции, но и систему взаимодействия играющих, понимание ими ситуации; упражнять детей в беге  в естественных условиях, с увертыванием от ловящего; создавать условия для тренировки опорно-двигательного аппарата; воспитывать у детей в играх чувства взаимопомощи и  сотрудничества.

**Ход игры:**

Игроки – краски —  сидят на лавке, бревне или скамейке. По договоренности из числа играющих выбираются продавец и художник. Художник отходит в сторону, чтобы не слышать сговора играющих с продавцом.  Каждая краска придумывает себе цвет и называет его продавцу. После чего к играющим подходит художник — покупатель. Он стучит:

Художник:           Тук-тук!

Продавец:            Кто там?

Художник:           Это я, художник!

Продавец:            Зачем пришел?

Художник:           За краской.

Продавец:            За какой?

Художник:           За красной (желтой, золотой и т.д.).

 Если красной краски нет, то продавец  говорит: «Скачи по красной дорожке, купи себе красные сапожки!» Художник должен  доскакать на одной ножке до заранее определенного места и вернуться в магазин за новой краской.

 Если названная краска есть, продавец выводит ее на линию старта,  берет за руку художника и произносит рифмовку: «Раз – два – три  —  бери!» После чего краска бежит до условленного места (финиша), а художник пытается ее поймать. Если  художник поймал краску, то происходит смена водящего, и  он сам  становится краской.

**«ЗАРЯ»**

Ход игры: 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.

**«Иголка, нитка и узелок»**

Ход игры: 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.

**«ПЕТУХ»**

Из  играюших выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казаку»завязывают глаза, или он закрывает глаза их сам. Дети двигаются по кругу со словами.

КТО С УТРА ЧЕРТЕЙ ГОНЯЕТ,

ПЕСНИ ЗВОНКИЕ СПИВАЕТ,
СПАТЬ МЕШАЕТ КАЗАКУ
И КРИЧИТ» КУ-КА-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

Размычались  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- казак забирает « утку» .

Надоело казаку

« Кря- кря-кря» с « Ку-ка-ре-ку»

— Я 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.

**« СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА»**

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 приговаривают.

Догони, селезень,  утку,

Догони, молодой,  утку

Поди, утушка, домой,

У тебя семеро детей,

Восьмой- селезень,

Девятая — утка,

Десятая- гуска,

Та пара, под руками которой селезньпоимал утку, заменяет их, а они становятся на освободившееся место.

**«Перетяжки».**

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом к лицу. Затем они сходятся на середине черты, не поворачиваясь, выстраиваются в одну шеренгу так, чтобы каждый играющий одной команды занимал место между двумя  играющими другой команды. Участники берут друг друга за руки и по сигналу начинают перетяжки. Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает та команда, которой это удается сделать. Если во время перетяжки цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

**«Не замай»**

Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих.

Игроки убегают, кричат «Не замай».

Пойманным оказывается тот, вокруг которого водящие сомкнули руки. Этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается, когда все играющие окажутся в одной цепи – игра окончена.

**«Казачок»**

Дозорный- игрок запоминает расположение предметов, в его отсутствие предметы меняется местами, он должен найти эти перемены.

**«Колядки»**

«Коляд, коляд, колядки, мы бабушкины внучатки.

Мы мамины, папины детки, подай нам конфетки!»

«Частушки кубанские»

1.Мы с веселой песней дружим, по-кубански говорим.

Хорошо живем, не тужим, со сметаной хлеб едим.

2.Эх, сторонушка родная, дорогая сторона,

Здесь повсюду нас встречает Тимашевска- старина.

3. Старину мы уважаем, старину мы бережем,

О Тимашевском наше крае песни звонкие поем.

4.Ты игра, играй, гармошка,гармошка кубанская

Я девчонка боевая с края Краснодарского

5.Мы вам пели и плясали, каблучками топали,

А теперь мы вас попросим, чтобы нам похлопали.

**«Подарочек»**

(Звучит музыка, любой народный наигрыш, казаки боковым голопом двигаются вокруг пенька, девочки хлопают. По окончании, кто, быстее возьмет, дарит девочке. Становится у плетня или садится на лавочку). Последние разыгрывают дудочку.

**«Потрудись- не ленись»**

Собрать колоски в сноп.

**«Сбей кубанку»**

(Взрослый, подняв высоко руку с саблей, на которую надета кубанка, предлагает казачатам подпрыгнуть и сбить ее).

**«Дорога»**

Площадка делится чертой на две равные части. Берутся две веревки одинаковой длины. Каждая веревка выкладывается произвольно на одной из половинок площадки. Получается лабиринт. Два конца веревки соединяются в середине площадки у черты. Это крыльцо, на крыльце девочки, которым принесут яблоки. Играющие делятся на две команды с одинаковым числом участников. Начинает игру первая пара, представители от двух команд. Они встают у крыльца и по сигналу начинают бег, каждый вдоль веревки до конца дороги. Добежавший первым срывает с дерева яблоко(бутафория), относит своей девочке.

**«Плетень»**

Играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты или спортивной площадке, 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(спортивной площадке), выполняя определенные движения под звуки бубна. 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.

**«Сердечко»**

Дети стоят в кругу и под музыку передают сердечко, на ком музыка закончится, тот выходит в круг и выполняет какие либо движения.

Источнок:

1. <http://dou-sad.ru/index.php/metodicheskaya-kopilka/47-razvlecheniya-prazdniki/222-kartoteka-igr>
2. <http://детский-сад-8.рф/?page_id=480>