**Казачьи игры**

 Основное воспитание, конечно, проходило в семье. Родители с детства приучали детей к труду и своим отношением ко всему показывали пример. Воспитание детей, особенно мальчиков, преследовало одну цель: воспитание воина, смелость, мужество, любовь к Родине, ответственность. Поэтому мальчика воспитывали гораздо строже, чем девочку, и жизнь его с самого раннего возраста была заполнена трудом и обучением. С пяти лет мальчишки работали с родителями в поле: погоняли волов на пахоте, пасли овец и другой скот.  Но оставалось у них время и для игры. И крестный, и атаман, и старики следили, чтоб мальчонку "не заездили", чтобы ему и играть позволяли. Но сами игры были такими, что в них казак обучался либо работе, либо воинскому искусству.

 В казачьих играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе. Казачьи игры чаще всего ассоциируют со знаменитыми «Казаками-разбойниками». На самом деле этих игр так много, их можно разделить на три группы:

* игры без предметов;
* игры с предметами (веревки, камешки, тряпичные мячи или палки, и пр.);
* символические игры.

1.**Игра**  **«Ляпка».** Она способствует развитию стремления приблизиться к цели, а также развитию ловкости и быстроты реакции. В начале игры выбирается водящий («Ляпка»). Он бегает за остальными игроками, пытаясь кого-то «осалить». Когда водящий достигает своей цели, то приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!». Следующий водящий так же старается передать ляпку. «Ляпка» не может преследовать только одного игрока.

2. К символическим играм можно отнести забаву **«Всадники».** Играют две команды. В каждой команде ребята разбиваются по парам. Один, тот, кто покрепче, посильнее, выполняет роль *коня*, а другой, поменьше и послабее, роль *всадника* и садится *коню* на шею. Игра проводится на площадке или на пляже. Команды выстраиваются и по команде устремляются в *бой*. Задача каждой пары вынудить *всадника* сойти со своего коня. Победителем считается та команда, которая сумеет одержать побед больше другой. *Всадники* и *кони*, потерпевшие поражение, выбывают из игры, а их победители имеют право оказывать помощь своим товарищам по команде. Это условие нужно оговорить обязательно до начала игры.

*Следует отметить, что если у кого-нибудь из игроков проявляется агрессивность в любой игре, его тут же “наказывают” ударом плетки, на что он обязан ответить “спасибо за науку”, и игры продолжаются. За соблюдением правил игры обычно следили самые опытные, уважаемые игроки.*

 Во многих донских станицах во время празднования Пасхи, Масленицы, Красной горки, Сорок святых, Рождества были свои традиции и игры, водили хороводы («карагоды»). Хороводы имели характер игр. «Просо», «Мак», «Грушица» воспроизводят в игровых действиях рост, созревание урожая. В некоторых хороводах имитировалось поведение птиц и животных («Селезень за уткой гонит», «У перепелки головка болит», «Где побывал ты, наш черный баран»). В пасхальную неделю было много игр, в которых основными предметами служили яйца и кости (альчик, айданчик).

**3. Забавы с фишками:**

 Фишки, желательно плоские, кладутся на голову и на внешнюю сторону ладони. Задача играющих – любым способом заставить соперника выронить одну из фишек. При этом свои фишки должны оставаться на месте. Уронивший фишку наказывается (приседает 10 раз) и игры продолжаются.

**4. «Точный расчет»**

На полу чертят несколько кругов диаметром 40-60 см. В круг с завязанными глазами становятся играющие. Их задача – выйти из круга, сделать восемь шагов и уловить играющих.

**5. «Перебежки»**

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10-20м. участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

**Эстафеты**

**6. «Челночок»**

Все участники команд встают парами лицом друг к другу и берутся за руки – это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

Более сложный вариант – когда дети, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например, шарик в ложке, ведёрко, наполненное водой, или проходят, прокатывая рукой впереди себя большой мяч.

**7. «Бой петухов»**

Чертится несколько кругов, участвует вся команда, следующие действия от каждой команды выходит игрок и встает на линию лицом друг к другу, принимают стойку на одной ноге а руки закладываются за спину. По команде они должны вытолкнуть противника из круга. Побеждает тот кто вытолкнул противника из круга не отпустив руки и не наступив на обе ноги. В конце подсчитываются количество победителей в каждой команде и где их больше та команда и победила.

**8. «Метко в цель»**

Участники встают на линию, напротив цели, дистанция от линии до цели 8 метров, цель диаметром 1Х1. Каждый участник выполняет по 5 бросков в цель , мячиком для большого тенниса. Подсчитывается количество попаданий в цель каждой команды, побеждает та команда кто больше сделал попаданий в цель.

**Парные забавы**

**9. Забавы с камнями**

**а)** Камни небольшой величины, желательно плоские, кладутся на голову и на

внешнюю сторону ладони. Задача играющих — любым способом заставить соперника

выронить один из камней, при этом свои камни должны оставаться на месте.

Уронивший камень наказывается (получает кулаком в грудь).

Следует отметить, что если у кого-нибудь из игроков проявляется агрессивность

в любой игре, его тут же «наказывают» ударом плетки, на что он обязан ответить

«спасибо за науку», и игры продолжаются. За соблюдением правил игры обычно

следят самые опытные, уважаемые игроки.

**б)** Камни на голове и на плечах у шеи. Правила остаются прежними (игру можно

усложнить, применяя большее количество камней, или на другие участки рук).

**10. «Пинки».**

Игроки, держась за руки по команде начинают охаживать друг друга

пинками. Победителем считается тот, кто за определенный отрезок времени

нанесет большее количество пинков сопернику.

**11. «Фанера».**

Играющие по уговору договариваются, на кого выпадает четное или

нечетное количество пальцев, выкидываемых одной рукой соперников. В

зависимости от того, какое выпадет число (четное, нечетное), один считается

проигравшим. Наказание — удар кулаком в грудь.

**12. «Снять шапку».**

Играющие находятся в головных уборах. Под музыку вначале

выполняют элементы пляски, затем, столкнувшись друг с другом грудью,

расходятся. Это и есть момент начала соревнования. Победившим считается тот,

кто первый снимет с соперника головной убор.

**13. «Вытолкнуть из круга» (с палкой).**

Играющие становятся в центр круга,

заранее обозначенного, берутся за палку в центре одной рукой, за края — другой.

По команде каждый пытается вытолкнуть соперника за круг.

Проигравшим считается тот, кто первым окажется за кругом.

**14. «Вырвать репу» (с палкой).**

Игроки садятся друг против друга, упираясь

ногами в ноги соперника. Руками держатся за палку. По команде начинают, не

вставая с места, тянуть друг друга на себя. Выигрывает тот, кто перетянет

соперника.

**15. «Положить на спину» (с палкой).**

Игроки становятся спиной друг к другу.

Палка над головой в руках играющих. По команде каждый из игроков старается

оторвать соперника от земли и положить его себе на спину. Проигравшим

считается тот, кто выпустит палку или окажется на спине соперника.

**16. «Бульдозер».**

Играющие находятся спиной друг к другу сидя на земле. Игра

заключается в том, чтобы вытолкнуть соперника за заранее очерченную линию, не

отрываясь от земли, упираясь в землю ногами и руками. Проигрывает тот, кто

первый оказывается за линией.

**17. «Ладушки».**

Играющие вначале в медленном темпе хлопают в ладошки, зачем

поочередно правой, левой рукой, в обе руки партнера, затем в грудь поочередно.

Темп постепенно нужно наращивать. (Игра предполагает и другие варианты).

**18. «Опуститься плавно».**

Двое игроков, упершись друг другу в ладони, начинают

медленно расходиться, пытаясь в таком положении вместе плавно лечь на землю.

Выигрывает та пара, которой более плавно, без падения удается опуститься на

землю.

**19. «Столкнуть с места» (с палкой).**

Играющие становятся друг против друга

боком, ногой к ноге соперника, в руках — палка. Палку необходимо держать одной

рукой за конец, другой — в середине палки. По команде игроки пытаются

столкнуть друг друга с места. Проигрывает тот, кто первый тронется с места, хотя бы одной ногой.

**Групповые забавы**

**20. «Падение с высоты на руки».**

Игроки выстраиваются в две шеренги перед

высоким трамплином, сооружением, деревом. Один из игроков стоит на высоте,

затем падает на руки игроков плашмя и по рукам проползая, кувыркаясь, падает

на землю и становится в шеренгу. В это время другой игрок повторяет падение на

руки. Игроки вначале держат руки, затем подставляют их уже только в полете

игрока. Далее падают с закрытыми глазами, спиной, падают, когда под местом

падения лежит один из игроков.

**21. «Готовь кулаки».**

Играющие выбирают водящего, сами выстраиваются в одну

линию. Водящий выкрикивает: «Готовь кулаки!» Игроки отвечают: «На чьи боки?»

Водящий называет имя одного и игроков. Тот игрок, которого назвали пытается

убежать, а игроки — поймать и «намять бока» убегающему. Если игроку удалось

убежать, водящий остается прежний, ежели ему «намяли бока», то водящим

становится он.

**22. «Колесо поймать» (с палками).**

Игроки делятся на две команды, между

командами расстояние приблизительно около пяти метров. В руках игроков —

палки. Задача каждой из команд — палками поймать брошенное в них деревянное

колесо размером сантиметров двадцать в диаметре, толщиной — около пяти

сантиметров, выпиленное из круглого дерева. Если команде это удается, то она

остается на месте и сама метает колесо в другую команду, если нет — то

отступает ровно на столько шагов, на сколько пролетает колесо, другая команда,

соответственно, подходит. Проигрывает та команда, которая, оттесняемая

соперником, дойдет до ограничительной черты, очерченной заранее каждой из

команд. Проигравшую команду обычно «наказывают» хворостиной или нагайкой.

**23. «Прогон».**

Играющие очерчивают небольшой круг радиусом около полутора метров.

Затем кананием или считалкой выбирают водящего.

Водящий становится в центр круга с шапкой в руках (возможен другой

предмет). Остальные игроки, ставши по кругу, по команде бьют зипунами

(возможны фуфайка, телогрейка, желательно — без пуговиц) по водящему игроку

так, чтобы не дать ему возможность кинуть шапкой в игроков, и разбегаются.

Задача водящего — попасть шапкой в игрока, не выходя из круга. Если ему это

удается, то на его место становится тот, в кого он попал, если нет, то он

остается на месте. Если один из игроков водит три раза, его ставят в «прогон»

(«прогон» — две шеренги игроков), наказывая. Наказуемый обязан дватри раза

(по уговору) пробежать, пройти, проползти посреди игроков. Игроки мешают ему

это сделать, ударяя его зипунами. Затем игра повторяется.

**24. «Казаки»**

**Цель игры:** развитие внимания, ловкости.

Играющие мальчики выбирают себе начальника, который приказывает им строиться в шеренгу, повора­чиваться, скакать в карьер, схватывать на бегу какой-ни­будь приз, перепрыгивать через барьер или ров. Играю­щие попадают в цель камешками.

**Правила игры:** наиболее отличившиеся в игре и вы­полнении приказаний получают от начальника чины и знаки отличия.

**25. «Крестик»**

**Цель игры:** развитие скоростной выносливости.

Играющие дети берутся руками попарно и становят­ся пара за парой. Выбираются «грыбаки» — пара, которая становится впереди всех на небольшом от них расстоя­нии. Сначала бежит первая пара игроков, мимо «грыбаков». Бегущие должны бежать в одиночку, не держась за руки. «Грыбаки» ловят и бегут вместе с ними, взявшись за руки.

**Правила игры:**

* если один из бегущих будет пойман «грыбаками», не успев подать руку товарищу, то он и его товарищ становятся «грыбаками», а «грыбаки» ста­новятся позади всех пар;
* если «грыбаки» не поймали ни одного из бегу­щих, то становятся на прежнее место и бежит следующая пара, а та, что бежала, становится позади последней.

**26. «Игра в детки»** Для этой игры собирается несколько человек, преимущественно девочек, а иногда и взрослых девиц. Из толпы выделяется какая-либо побольше, которая будет представлять торговку, а все остальные делятся попарно и садятся в круг: старшая в паре - мать, а младшая - дочь. Торговка, подойдя к матери, говорит:

**27. «Кума, кума, продай дитя». «Не продается».** Торговка идет дальше с тем же предложением, тут тоже отказ, но она не унывает, а найдет-таки желающую продать, с помощью пинков и толчков. Тут будут условия продажи, вроде следующего: «Купи, да шить научи, в церковь води, корми, одевай, обувай, в люди не посылай». - «Ну, ну хорошо, на же задаток». Мать и торговка, ударив по рукам, бегут вокруг всего круга, стараясь прежде другой прибежать к дитяти. А в это время дитя кричит: «Старая мать! Старая мать!». И кто вперед добежит до него, та и становится матерью, а не успевшая - торговкой. Игра продолжается по-прежнему, разве только с той разницей, что на мать, продавшую дитя, со всех сторон сыплются восклицания, перемешиваются со смехом: «Прогуляла дитя, пьяница, пропойца! Прогуляла, да чужих добивалась! Возьми у меня котенка».

**28. «Змейка»** Дети берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия, водит цепь змейкой, закручивая её вокруг крайнего игрока, затем её развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

Правила. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась. Точно повторять движения ведущего. Ведущему не разрешается бегать быстро.

Указания к проведению. Играть в «Змейку» можно в любое время года на просторной площадке, лужайке, лесной опушке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра. Чтобы она проходила живо, надо учить детей придумывать интересные ситуации.

**29. «Берегись!»** С одной стороны площадки протягивают шнур, за ним становится пятнашка. Все участники игры находятся на противоположной стороне площадки, там располагается их дом. Пятнашка громко говорит слова: «Берегись раз, берегись два, берегись три!» Играющие в это время идут через поле и подходят близко к шнуру. С последним словом пятнашка перепрыгивает через шнур и старается догнать и запятнать кого-либо из детей. Вместе с запятнанным он быстро убегает за шнур. Игра повторяется, но пятнашек становится двое. Правила. 1. Играющие бегут в свой дом только после слов пятнашки. «Берегись три!» Пятнашке разрешается салить только одного игрока. Через шнур пятнашка только перепрыгивает, но если, перепрыгивая, он задевает шнур, то повторяет прыжок. За чертой дома салить игроков нельзя. Указания к применению. Игра проводится по большой свободной площадке. Расстояние между домов играющих и местом, где находится пятнашка, 10-20м. высоту шнура по ходу игры можно менять: чем выше шнур, тем труднее водящему через него перепрыгивать. Слова »Берегись раз, берегись два, берегись три!» пятнашка произносит медленно, чтобы играющие могли ближе подойти к шнуру. Чем ближе они находятся от шнура, тем легче их осалить. Вариант. Играющие догоняют пятнашку и игрока, которого он уводит с собой, и стараются запятнать одного из них, пока они не перепрыгнут через шнур. Тот, кого они запятнали, возвращается на поле.

**30. «Корзинки»** Играющие делятся на пары и расходятся по площадке. Берут друг друга за руки и образуют кружки-корзинки.

Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них пятнашка, он догоняет второго игрока. Убегающий бегает между парами и, чтобы его не осалили, быстро называет по имени одного игрока из любой пары. Играющий, чьё имя назвали, убегает, на его место встаёт игрок водящей пары. Если пятнашка осалил убегающего, то они берут друг друга за руки и образуют корзинку.

**31. «Казачата, смирно!»** Играющие становятся в одну шеренгу. Руководитель, поворачиваясь лицом к детям, подает различные строевые команды, которые они должны исполнить в том случае, если руководитель предварительно перед командой скажет слово «группа». Если слово не произнесено, исполнить команду нельзя. Кто ошибется - делает шаг вперед, но продолжает играть. После второй ошибки делает еще один шаг вперед и т.д. Игра продолжается около трех минут. По окончании игры отмечают самых внимательных, т.е. тех, кто остался стоять в исходном положении. Согласно правилам, шаг вперед делают и те ребята, которые своевременно не выполнили правильную команду. Вместо шага вперед можно провинившимся начислять штрафные очки. В этом случае победителями считаются те участники, которые наберут наименьшее количество штрафных очков.

**32.«Курарепка»** Играющие становятся в круг спиной к центру, крепко сцепившись руками друг с другом и с криком «Курарепка» начинают вертеться обыкновенно в ту сторону, где игроки сильнее; при этом круг изменяет свой вид: или вытягивается, или, разорвавшись, образует длинную прямую или кривую вереницу. Передовой этой вереницы бросается в сторону, и увлекая за собой других, заворачивает опять клинья и подбегает под приподнятые руки товарищей. От этого в конце длинной вереницы образуется живая петля из играющих. Передовик обратно подбегает под руки других - образуется другая петля. При этом редко обходится, чтобы не вывихнули пальцев или всей руки, а о разбитых носах и лбах и говорить нечего. Упавший из играющих называется бешеным телком. От него разбегаются все, а он, догоняя, пятнает их ударом руки. Все запятнанные становятся бешеными телками и сообща с первым с криком «Бу» кидаются на остальных и перепятнывают их. Тем игра и кончается

**33. «Игра в утку»** Играющие, человек 10 или 15 взрослых девушек и ребят, становятся рядом, сцепившись рука с рукой. Двое из крайних отрываются от вереницы и, представляя селезня и утку, подбегают под руки стоящих в ряду, что спереди, что сзади их; большей частью девушка, представляет утку, а догоняющий парень - селезня. Между тем стоящие поют:

Догони селезень утку;

Догони, молодой, утку;

Пойди у тушка домой,

Пойди, серая, домой,

У тебя семеро детей,

Восьмой селезень,

Девятая утка.

Десятая гусыня.

Между какою парою следует домой утка, та и обязана заменить их, а они становятся на этом месте и игра продолжается по-прежнему.

**34. «Длинная лоза (чехарда)»** Все играющие, молодые ребята, становятся в одну линию, один за другим, смотрят в затылок своему товарищу, каждый нагибает спину, кроме последнего, который прыгает через каждого нагнувшего спину и. забежав наперед, сам наклоняется; затем прыгают один за другим все следующие. В этой игре каждому достается и прыгать через других, и самому подставлять спину.

**35.«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.

**36. «Иголка, нитка и узелок»** О единстве идеи, пути её осуществления. 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 и 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.

**37. «Ловишка в кругу»** Игра развивает чувство меры, умение жить в почитании и согласии с требованиями общества, не переступать запретную черту даже в экстремальных ситуациях, хранить устремление к реализации цели. Подобная игра, входя в подсознание, как алгоритм поведения, поможет человеку и в дальнейшем, не выходя из круга своих возможностей и заслуг, регулировать свои действия, соотносить их безболезненно для самолюбия с действиями окружающих. Ход игры: на площадке чертят большой круг - от 3 м и более, в зависимости от количества играющих. В середине круга кладут палку, её длина должна быть значительно меньше диаметра круга. Участники игры стоят в кругу, один из них - «Ловишка». Он бегает за детьми в кругу и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится «Ловишкой». Правила игры. Никто не встаёт на палку ногами: «Ловишка» её оббегает, игроки могут перепрыгивать. Пойманному игроку не вырываться из рук «Ловишки».

|  |
| --- |
| ***Групповые игры без разделения на команды.*** |
|  Игра «Хозяюшка и гостья». Игра «Черного и белого не брать, да и нет не говорить». |
|  «Пятнашки».«Салки». |
| «Салки в два круга».«Ловушка». |
| «Капканы».«Коршун и наседка». |
| «Охотник и сторож».«У медведя во бору…» |
| «Мы – ребята-казачата…»«Два мороза». |
| «Воробьи – попрыгунчики».«Второй лишний». |
| ***Командные игры.*** |
|  «Успей взять кеглю».«Сбей мяч». |
| «Перестрелка».«Передача мяча по кругу». |
| «Мяч среднему».  «Перемена мест». |
| ***Игры-эстафеты.*** |
| «Бег по кочкам».«Посадка овощей». |
| «Скорый поезд». «Бег сороконожек». |
| Эстафеты с мячом.  «Рак пятится назад». |
| «Эстафета со шваброй». «Иголка и нитка». |
| ***В пути. На привале. На отдыхе.*** |
|  |
| «Круговорот».«Бегом вокруг колонны». |
| «Горелки на ходу».«Посмотри и запомни». |
| «Нас не слышно и не видно».«Друг-дружок, уступи дубок». |
| «Невидимки».«Найди флажок». |