**Подвижные казачьи игры**

[**Игра в шапку**](http://azbuka-igr.ru/world_game/kazachi/igra-v-shapku)

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

На площадке играющие садятся на землю, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она переле­тает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

**Правила игры:**

* шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад или вперед;
* если стоящему в кругу удается поймать шапку, то он садится в кругу. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не пой­мал шапку, остается стоять в кругу.

**Вариант игры:** на ровной игровой площадке один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот садится на место «болвана».

[**Казаки**](http://azbuka-igr.ru/world_game/kazachi/kazaki)

**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.

[**Грыбаки (Крестик)**](http://azbuka-igr.ru/world_game/kazachi/grybaki-krestik)

**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.

[**Каши**](http://azbuka-igr.ru/world_game/kazachi/kashi)

**Цель игры:** развитие ловкости, силовой выносливо­сти.

На игровой площадке дети становятся в кружок и один из них, бросая мяч о землю, говорит: «Дети, каши!» Мяч подскакивает, а играющие пытаются его поймать. Тот, кто поймал мяч, садится верхом на того игрока, который вместе с ним протянул руку к мячу, и снова бьет мяч о землю, остальные игроки стараются его пой­мать и т. д.

[**Обыкновенный жгут**](http://azbuka-igr.ru/world_game/kazachi/obyknovennyj-zhgut)

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

Для игры выбирается водящий — жгутчик. Осталь­ные дети садятся на игровой площадке в кружок на не­большом расстоянии друг от друга. Жгутчик ходит кру­гом со жгутом в руке, иногда наклоняется, делая вид, что предложил кому-нибудь из сидящих жгут за спиной. Жгут кладется за спиной на таком расстоянии, чтобы его было удобно достать рукой. Если до того, как жгутчик обойдет один круг, игрок, которому положили жгут, не обнаружит его, то жгутчик поднимает жгут и ударяет им игрока. Этот игрок становится новым жгутчиком, а пре­дыдущий садится на его место. Если же кто-то из сидя­щих игроков найдет жгут за своей спиной, то он встает и бежит за жгутчиком, стараясь нанести ему несколько уда­ров, пока тот не сделает круг и не займет освободившее­ся место.

**Правила игры:**

* играющие не имеют права ни оглядываться, ни передвигаться с места, ни сообщать соседу, что ему положили жгут.

**Вариант игры:** играющие стоят, держа руки за спи­ной. Жгутчик незаметно передает кому-нибудь из игроков жгут, а тот, кто его получает, пытается бить своего соседа до тех пор, пока он не обежит весь круг и не ста­нет на свое место.

[**Просо**](http://azbuka-igr.ru/world_game/kazachi/proso)

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

Это особый вид игры в жгута. Выбирается водящий-жгутчик, которому вручается жгут. Остальные играющие образуют прямую цепь, взявшись за руки, которые при начале игры приподнимаются настолько, чтобы можно было пробегать под ними.

Жгутчик подходит к первому стоящему в цепи и спра­шивает: «Пойдешь просо жать?». Тот отвечает: «А боль­шое просо?» Жгутчик, показывая рукой величину проса, говорит: «Вот такое!». Если жгутчик показывает высокое просо, играющий говорит: «Не достану», а если низкое — «Спины не согну». После этих слов беседующий игрок бежит под поднятыми руками играющих на противопо­ложный конец цепи, а жгутчик преследует его со жгу­том. Если жгутчик догонит игрока и ударит его, то он передает жгут нанимаемому жать, а сам становится в цепь с того конца, куда только что прибежал.

**Правила игры:**

* если жгутчику не удается ударить убегающего иг­рока, то этот игрок примыкает к цепи, а жгутчик подходит с приглашением жать к следующему, игроку и т. д.

предлагаю поиграть в старинную казачью игру «Коршун и наседка»

**Игра «Коршун и наседка».**

**Цель:** развивать ловкость, находчивость, быстроту реакции, взаимовыручку.

Первый игрок «Наседка» - остальные выстраиваются в затылок за наседкой взявшись за талию впереди стоящего. «Коршун» «роет» ямку, «Наседка» ходит вокруг «коршуна» цыплята за ней и приговаривает:

«Вокруг коршуна хожу по три денежки ношу по копеечке по совелочке»

Н - «Коршун, коршун, что ты делаешь? »

К – «Ямку рою копеечку ищу»

Н – «На что тебе копеечка? »

К – «Иголочку купить, мешок пошить, камешки сложить. В твоих детушек кидать, чтобы после их поймать! »

Н – «Зачем? »

К – «Чтоб ко мне в огород не лазали! »

Н – «А ты сделай плетень повыше. А нет так лови! »

Коршун старается поймать цыплят, а наседка преграждает ему путь и кричит «кыш! ». Играют до тех пор пока коршун не переловит всех цыплят

**Игра «Уточка»**

Цель: закреплять умение двигаться по сигналу, развивать ловкость.

(Дети стоят в кругу и выбирают уточку)

Д – как ты уточка по полю летаешь?

У- вот как я уточка по полю летаю (машет руками)

Д- как ты уточка гнездо совиваешь?

У – вот совиваю (вот совиваю)

Д – как ты уточка пера нащипаешь?

У – вот нащипаю? (щиплет рубашку)

Д – как ты уточка яиц наносишь?

У – вот яиц наношу (садится на корточки)

Д – как ты уточка утят выводишь?

У – вот вывожу (бьет кулаком о кулак)

Д – как их всех разгоняешь?

У – вот разгоняю!

Все бегут врассыпную, а утенок должен ловить. Пойманный становится утенком.

предлагаю вам поиграть в старинную казачью игру «Рыбаки и рыбки».

Подвижная игра «Рыбаки и рыбки» (мальчики - рыбаки, девочки-рыбки)

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции, закрепить названия донских рыб.

«Рыбки» - дети взявшись за руки образуют круг. Ведущий и 3 «рыбака» с неводом стоят в центре круга.

- Что вы вяжите? – спрашивают рыбки

- Невод - рыбаки

- Что вы будете ловить?

- Рыбу!

- Ловите!

Рыбки пролезают под дугами и оказываются в безопасном месте (рыбка считается пойманой если на нее набросили невод)

В – рыбаки какую рыбу вы поймали?

Д – щуку, судака, карпа, леща, сазана, карася.

В - наших рыбок мы отпустим пусть плавают и растут (дети перечисляют породы рыб)