

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребёнка – детский сад №32 города Кротоктин
муниципального образования Кавказский район

Принята
на педагогическом совете
МАДОУ ЦРР-д/с№32
протокол №1 от 31.08.2018г.

Утверждена
заведующим
МАДОУ ЦРР-д/с№32
Дементьевой Л.В.



КАРТотеКА
кубанских народных
подвижных игр для детей
старшего дошкольного возраста
«ПОИГРАЕМ, КАЗАЧАТА!»

Составили:
инструктор по фк
Ласточкина Н.П.
инструктор по фк
Дудникова М.А.

«Кауны»

Цель. Развивать быстроту, ловкость.

Ход игры. На одном конце площадки проводится черта. Это «бахча», за чертой на расстоянии 2-3 шагов от нее «шалаш сторожа». На противоположной стороне площадки обозначается «дом детей». Выбирается сторож. Остальные играющие – дети. Когда «сторож» засыпает, дети направляются к бахче со словами:

Крадем, крадем кауны,
Деда не боимся
Дед нас палкой – мы его каталкой.

Сторож просыпается, дети бегут «домой», а он их догоняет. Пойманного сторож отводит в сторону шалаша.

«Гонка свинки»

Цель. Развивать ловкость, сноровку, точность движений.

Ход игры. В игре участвуют две команды, расположенные в длинную линию друг против друга. Начинают гнать «свинку» (деревянный шар) из центра по прямому направлению в противоположные стороны к двум конечным пунктам. Каждая команда старается поскорее прогнать свою «свинку» к своему пункту.

«Горю – горю пень»

Цель. Развивать ловкость, умение менять направление, убегая от водящего.

Ход игры. На определенном месте стоит ребенок, изображая собою пень. Сзади него становятся дети парами, взявшись за руки. «Горящий пень» громко произносит: «Горю – горю пень». При последних словах, пара разрывает руки и бежит с двух сторон пня к определенному месту, где она снова соединяется. Пень тоже срывается с места и старается поймать кого-либо из бегущих.

«Бой петухов»

Цель. Развивать сноровку, ловкость.

Ход игры. Дети делятся на пары и становятся на расстоянии 3-5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Если кто-то теряет равновесие и становится на землю двумя ногами, то он выходит из игры. Дети перед началом договариваются, как они будут держать руки (на поясе, за спиной, скрестив руки перед грудью или держать руками колено согнутой ноги). Играющие должны приблизиться друг к другу одновременно, а руками толкать противника нельзя. Победители из разных пар могут объединиться и продолжить игру.

«Брыль»

Цель. Развивать быстроту, ловкость.

Ход игры. 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

(соломенная шляпа с высокими полями) 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.

«Тополек»

Цель. Учить действовать в соответствии с правилами.

Ход игры. В игре участвуют: ведущий – «тополь», игроки – «пушинки», Зигрока – «ветры». В центре площадки в кругу диаметром 2м стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки», за кругом, на любом расстоянии. Ведущий:

На Кубань 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 круга они не достигаемы. Пойманные «пушинки» становятся «ветрами». Выигрывают те, кто остался возле тополя.

«Подсолнухи»

Цель. Развивать наблюдательность.

Ход игры. 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!

«Горшок»

Цель. Развивать ловкость, быстроту, умение действовать в соответствии с правилами.

Ход игры. 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:

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

«Селезень и утка»

Цель. Развивать сноровку, умение проговаривать слова игры.

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 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 «селезень» поймал «утку», заменяет их, а они становятся на освободившееся место.

Колядки. Щедрые кубанские казаки.

Перед новогодними праздниками были распространены ритуальные обходы дворов - коляда, ходили с меланкой и с козой, в которых принимали участие и дети в возрасте от 7 до 14 лет. Варианты детских колядок не имели религиозного сюжета. Как правило, они носили характер требования одарить исполнителя и содержали мотивы угрозы в случае невыполнения этого требования. В качестве примера можно привести детскую игру-коляду: «Коляд-коляд-колядин, я у бабушки один, у бабушки карие глазки, подайте мне колбаски». Дети получают за колядку сладости.

Цели:

1. Знакомить с кубанскими народными играми;
2. Прививать любовь к своей малой Родине;
3. Воспитывать чувство патриотизма;
4. Развивать: силу, ловкость, быстроту;
5. Развивать равновесие, внимание;
6. Развивать ориентировку в пространстве, координацию движений;

7. Развивать меткость, быстроту реакции;
8. Учить детей передавать образы животных;
9. Развивать скоростно – силовые качества детей;
10. Активизировать речь детей;

«Кубанка» (шапка казака)

1 вариант. Участники стоят по кругу в головных уборах - кубанках. По сигналу: «Раз, два, три - бросай!» все подбрасывают кубанку вверх, чья выше подлетит. Победитель тот, чья кубанка упадет позже всех. Не учитывается тот, кто бросил позже.

2 вариант. Все сидят по кругу, кубанки надеты через одного. Под музыку быстро снять с себя и надеть соседу. Музыка остановилась - игра прекратилась. Выигрывает тот, у кого на голове нет кубанки.

Варианты игры:

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 сидящего 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.

«Прыганье через шапку»

Все играющие, кроме одного, который стоит в кругу, садятся на землю на некотором расстоянии друг от друга и перебрасывают шапку один другому, не соблюдая при этом никакого порядка (бросают вперед и назад). Стоящий в кругу должен поймать шапку, когда она летит от одного к другому из бросающих, или должен вырвать ее из руки, если это ему удастся, то он садится в круг, а его заменяет тот, у кого была отнята шапка, или кто не поймал ее, когда ему ее бросали, между тем, как ее схватил кто-либо из играющих.

На ровном месте 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 переменяет сидящего, то есть становится сам «болван».

«Разбить кувшин»

Надутый шар, положить посередине зала, Нескольким участникам завязать глаза, поставить в разные концы зала, дать гимнастическую палку. Каждый участник делает 3 шага к шару и бьет палкой по нему, стараясь разбить.

«Завивайся плетень»

Играющие делятся на две равные по силам команды- зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии - коридор шириной 10-15 м. Игроки -плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы - на одном из концов площадки. Дети - плетень читают: Заяц, заяц не войдет В наш зеленый огород! Плетень, заплетайся, Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят: «Иди назад, в лес, осинку погрызи!». И они выбывают из игры. Дети - плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают: Не войдет и другой раз, Нас плетень от зайцев спас.

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями. Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве заповов.

«Золото»

Игра ведется преимущественно девочками в неопределенном числе. Один из играющих берет какую-нибудь вещь (колечко, цепочку); остальные становятся в круг, держа перед собой руки, сжатые в кулак. Первая, стоя в кругу, приговаривает нараспев:

Я золото хороню, хороню,	,Я чистое прихораниваю!
Мое золото пропало,	Чистым порохом запало,
Метелицей закидало.	Угадай, у кого?
Все: Гадай, гадай, девица,	В какой руке перица?

Стоящая в кругу девушка спускает руку с предметом 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 вперед и угадывает; если угадает, то остается в кругу и хоронит «золото»; если ж нет, то следует женитьба, которая обыкновенно состоит в том, что у девушки спрашивают: в какой стороне живет ее жених, как кого зовут и прочее, после чего она снова хоронит «золото».

«Моргушки»

Девушки сидят по кругу. За каждой девушкой, стоит парень. Перед одним из парней, водящим стоит стул. Он оглядывает всех сидящих девушек и незаметно моргает одной из них. Она должна быстро занять свободное место,

а парень, стоящий за ней, должен её удержать. Если он не успел удержать свою девушку, то он становится водящим.

«Петушок»

Ведущий удаляется одного из игроков из круга, среди оставшихся назначает «петушка», который после слов ведущего:

«Утром кто чертей гоняет? Песни звонкие спевает? Спать мешает поутру и кричит... (ку-ка-ре-ку)» - должен прокукарекать. Игрок вне круга должен определить по голосу кто был «петушок».

«Ляпка»

Первый вариант. Водящий (его называют ляпкой) бегают за участниками игры, старается кого-нибудь из них осалить и приговаривает: «На тебе ляпку, отдай ее другому!». Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку.

Второй вариант. Водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает:

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

Пойманный называет по имени одного из участников игры, и тот становится водящим. Игра повторяется.

«Хлебчик»

Дети делятся на пары и встают в рассыпную. Ведущий - хлебчик (хлебец) - становится на некотором расстоянии от детей, у него нет пары. Он громко произносит:

Пеку, пеку хлебчик!

А выпечешь?

Выпеку!

А убежишь?

Посмотрю!

С этими словами дети и хлебчик бегают по залу (по площадке) в рассыпную по одному. На команду педагога «Пара!» быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому пары не хватило, становится хлебчиком. Игра повторяется.

«Калачи»

Дети становятся в три круга. Двигаются подскоками по кругу и при этом произносят слова:

Бай-качи-качи-качи!

Глянь - баранки, калачи!

С пылу, с жару, из печи.
По окончании слов игроки бегают врассыпную по одному по площадке. На слова «Найди свой калач!» возвращаются в свой круг. При повторении игры могут меняться местами в кругах.

«Мельница»

Играющие встают в круг, и каждый, не сходя с места, кружится. При этом все 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 все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто не сумеет вовремя остановиться, из игры выходит. Остальные повторяют песню и опять кружатся. Остается в кругу самый внимательный. Он и выигрывает.

«Капуста»

Рисуется круг - огород. В его центр играющие складывают кубанки, 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 сажу,

Лозу тешу,

Лозу тешу -

Плетень горожу,

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Коза с козлятами,

Свинья с поросятами,

Утка с утятами,

Курица с цыплятами.

Играющие 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.

«Заря -заряница»

Один игрок (ребенок или взрослый) держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется за ленту. Водящий 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 водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и оббегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

«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 в рассыпную 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.

«Козел»

Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют:

Шел козел дорогою,
Дорогою широкою.
Нашел козел безрогую,
Безрогую козу.

Выходит мальчик-«козел», обходит круг, выбирает «козу», кланяется, делая «рога».

Давай, коза, попрыгаем,
Попрыгаем, попрыгаем,
Печаль-тоску размыкаем,
Размыкаем тоску.

Мальчик и девочка пляшут, дети хлопают в ладоши. Хоровод повторяется, девочка остается в роли козы.

«Хвост-Левка»

Играющие берутся руками один за другого гуськом, передний берет в руки хворостину и, приговаривая: «Свисти, Левка, шепоти, Левка, поворачивайся», бросается в сторону. За ним должны быстро повернуться и все другие; отставшие подгоняются хворостиной.

Хороводная игра «Просо сеяли»

В игре принимают участие две группы: группа девочек и группа мальчиков, которая выстраиваются в две шеренги лицом к друг к другу на расстоянии 8 шагов. Девочки на слова: «А мы просо сеяли, сеяли...» делают 4

шага вперёд и два притопа. Затем, на слова: «Ой, дед Лада, сеяли, сеяли». Возвращаются на место.

Группа мальчиков, повторяя движение девочек поёт: «А мы просо вытопчем, вытопчем Ой, дед Лада вытопчем, вытопчем. Девочки, сменяя мальчиков, поют: «Мы дадим вам 100 рублей, 100 рублей Ой, дед Лада 100 рублей, 100 рублей».

Мальчики, сменяя девочек, продолжают пению: «Нам не надо 100 рублей, 100 рублей А нам надо девицу, девицу».

Девочки идут навстречу мальчиков со словами: «Мы дадим вам девицу, девицу. Мы дадим вам косую, косую»

Мальчики отвечают: «Нам не надо косую, косую»

Один из мальчиков остаётся на середине площадки, а остальные продолжают петь: «А мы возьмем любую, любую». Он выбирает себе девочку, кланяясь ей. Шеренги соединяются.

«Не займай (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 займай!». 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 этой цепи игра кончается.

«Подсолнухи»

Игроки стоят в несколько рядов - это подсолнухи. Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок построения. По команде ведущего - «солнышка», «земледелец» уходит. «Солнышко» меняет местами двух игроков. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. В это время «солнышко» ходит по кругу, куда переходит «солнышко» туда и поворачиваются лицом все «подсолнухи».

«Штандер»

Играть нужно на улице, под открытым небом. Все играющие становятся в круг на расстоянии шага, а кто-то один берет мячик и становится в середину, которую обозначают камушком. Затем он бросает мяч высоко вверх и громко называет имя кого-то из игроков, который должен быстро выбежать в центр, чтобы поймать мяч. Добросавший бежит на его место. Бросать мяч надо повыше и точно вверх, чтобы мяч падал в пределах круга игроков. Тот, кого назвали, ловит брошенный мяч и становится в центр, чтобы опять подбросить мяч и назвать кого-то по имени. Но, если мяч поймать не удалось, и он упал на землю, то все игроки разбегаются в стороны, а ловивший как можно быстрее должен схватить мячик с земли,

прибежать с ним в центр и крикнуть: «Штандер!» После этого игроки должны сразу остановиться. Водящий должен попасть в кого-нибудь мячом. Если попадет, то все опять разбегаются подальше от того, в кого попал мячик, а тот, подняв его с земли, сам кричит «Штандер!» Так игра и продолжается.

«Курень»

В разных концах зала ставятся три-четыре стула, на которых лежат шали. Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять-десять человек. Под веселую музыку дети пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль и вытянутыми над головой руками натягивают ее (крыша).

«Разбей кувшин»

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в ступицу колеса, надевается глиняный кувшин. Игрок берет в руки палку, отходит от шеста с кувшином на 5 - 6 шагов, завязывает себе глаза. Делает несколько оборотов на месте, а затем, направляется к кувшину, что - бы разбить его. (Можно вместо кувшина взять шарик).

«Трещотки»

Соревнуются две группы. Ведущий дает задание и следит за его выполнением. На каждую группу - 2 скороговорки. Каждый должен верно произнести по одной скороговорке. Если игрок не может произнести он выбывает. Побеждает та группа, которая «переговорила» соперников.

«Пришел Прокоп, кипел укроп. .

Ушел Прокоп, кипел укроп.

Как при Прокопе кипел укроп,
так и без Прокопа кипел укроп».

«Раз дрова, два дрова, три дрова».

«В поле Поля полет просо

Сорняки выносит Фрося».

«Утки»

Играющие становятся в круг. Один из них называется селезнем, а другой уткой. Утка становится в круг, а селезень ловит ее. Играющие при этом ноют: «Утка кира, по полю лета, посшвай, селезень, за ней. Скорий, скорий, бо малы диты пищать, исты хотять». Утку свободно пропускают, а селезня стараются задерживать.

«Звонок»

Составляются круг или замкнутая цепь; в круг входят двое играющих: один со звонком, а другой со жгутом. Последнему завязывают глаза, и он старается по звуку колокольчика настичь своего противника и ударить его жгутом. Цепь не позволяет играющим далеко расходиться.

«Мышка»

Число играющих пять, из которых четверо становятся по углам, а пятый, мышка, посередине выжидает, когда какой-нибудь из углов освободится, чтобы занять его. Стоящие же по углам меняются местами. Если мышка займет чей-нибудь угол, то тот, который остался без угла, становится мышкой.

«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.

«Сторожевые»

Нужны палки и резиновый мяч, положить обруч или вырыть ямку. Сторожевые с палками охраняют круг, нападающие за кругом. Задача - загнать мяч в круг.

«Игровая»

Играющие встают в круг, берутся за руки. В центре - ведущий. Играющие ходят по кругу. Ведущий говорит нараспев:

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, а все играющие повторяют за ним. Тот, кто повторил движения лучше и выразительнее всех, становится новым ведущим. Игра повторяется.

«Во садике царевна»

Дети идут по кругу в одну сторону, девочка-царевна в другую и поют (движения выполняются согласно тексту).

Во садике царевна, царевна, царевна.
Царевну звать Наталья, Наталья, Наталья.
По садику ходила, ходила, ходила,
Златым кольцом звенела, звенела, звенела,
Царевича манила, манила, манила:
- Иди сюда поближе, поближе, поближе.
И кланяйся пониже, пониже, пониже,

Еще того пониже, пониже, пониже.
Здоровайся покрепче, покрепче, покрепче,
Еще того покрепче, покрепче, покрепче.
В конце хоровода обнимаются.

«Мак»

Играющие стоят по кругу плечо к плечу. Один из них в середине круга - это огородник. Он поет:

«Ой, на горе мак,
Под горой так! »

Играющие берутся за руки и, отступая назад, увеличивают круг на ширину отведенных в стороны рук. На слова:

«Маки, маки, маковочки,
Золотые головочки! »

все участники делают шаг на месте, размахивая руками вперед-назад. На слова:

«Станьте вы так, Как на горе мак»

все приседают и показывают руками, вытянутыми перед грудью, какой вырос мак. Затем стоя спрашивают:

«Огородник, огородник,
Поливал ли мак? »

Огородник отвечает: «Поливал».

На припев:

«Маки, маки, маковочки,
Золотые головочки! »

все делают шаг на месте, размахивая руками, а огородник в это время ходит в середине круга и имитирует действия поливки мака. На слова:

«Станьте вы так.

Как на горе мак»

все стоя показывают, как вырос мак: поднимают руки в стороны, ладони поворачивают вверх, пальцы рук немного согнуты - имитируют цветок мака.

На припев:

«Маки, маки, маковочки,
Золотые головочки! »

все играющие опускают руки и делают шаг на месте, размахивая руками.

Потом спрашивают:

«Огородник, огородник,
Поспел ли мак? »

Огородник отвечает:

«Поспел! »

Все участники игры повторяют песню сначала, мелкими шагами сужают круг, берутся за руки и медленно поднимают руки вверх. На слова: «Станьте так!» - показывают, какая спелая головка у мака.

Движения выполняются в соответствии с текстом песни.

«Перетягивание»

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по 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.

«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.

«Пень»

Дети стоят по кругу парами лицом в круг. Один ребенок в середине круга прыгает на одной ноге. Дети поют:

Пень, пень, пень,
Дай конопель,
Трошку горошку,
Масла ложку.

При последнем слове мальчик встает впереди какой-нибудь пары. Ребенок, стоящий сзади, становится ведущим.

«Лень»

Один из играющих, изображающий лень, садится на землю. Дети стоят поодаль от него в рассыпную.

Дети. Тепло ли тебе, лень? Холодно ли молодому?

Лень. Не тепло.

Дети. Не одеть ли нам его, Не обуть ли нам его? Как с молодца кафтан, Со старушки сарафан, С молодницы-то платок, С красной девушки венки. Изображают, как его одевают.

Дети. Что ты, лень, сидишь?

Лень. Пить, есть хочу.

Дети. Что же тебе надобно?

Лень. Яства боярские, Питья государские.

Дети. Кто спину не гнет, Тому ложка не в рот,

А гдегнулась спина,

Тому рожь густа и колосиста,
Колосиста, ядрениста.
С зерна-то пирог,
С колоска - весь мешок.

Лень догоняет детей, они убегают. Пойманный ребенок становится ленью.

«Баба Яга»

В центре зала стоит Баба Яга, в руках у нее помело (веточка). Дети двигаются по кругу и приговаривают:

«Бабка Ежка, костяная ножка, с печки упала, ножку сломала! А потом и говорит: «У меня нога болит!» Пошла на улицу - раздавила курицу. Пошла на базар - раздавила самовар. Вышла на лужайку - испугала зайку!» Дети разбегаются, а Баба Яга, прыгая на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом. Бабой Ягой становится тот, кого водящий перенесет в круг.

«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 пашки. Выигрывает тот, кому это удастся, 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 ведро 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 (ногой) 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 команду «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. «Казак» 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 удастся, - 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 удастся 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.

«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 шею коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

«ПТИЦЕЛОВ»

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. 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 удастся, 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 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 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 и вокруг 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, затыгивая 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, продай невысок!

Раз, два, три – купи!

Играющие сидят на стульях, которые поставлены по кругу. «Мышка» бежит 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 он платит фант. В начале игры договариваются о количестве собранных фантов, которые затем разыгрываются.

ЗАКЛИЧКА «ЖАВОРОНКИ»

«Жаворонки прилетали, весну — красну отмыкали,

Серы снега покатались, в речках воды 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 — 5 м 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 играющих выбирается «казак», который становится в середине круга.

«Казак» 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 удастся, - 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 селезень поймал утку, заменяет их, а они становятся на освободившееся место.

«Казачок»

Дозорный- игрок запоминает расположение предметов, в его отсутствие предметы меняются 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 вековая старина.

3. Старину мы уважаем, старину мы бережем,

О Краснодарском нашем 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.

1) Когда говорят о России, Я вижу родную Кубань.

2) Ты цвети моя Кубань. Становись всё краше, Не уронит честь казачью Поколенья наше!

3) Посмотрите вокруг: зачарует краса

Нету края прекраснее нашего!

Золотятся хлеба, зеленеют леса

4) А какие сады на Кубани у нас! А какие девчата — красавицы!

Кубань это житница нашей страны, играми и песнями славиться!

Ребята вы хотите поиграть свою удаль показать?

«Подарочек»

(Звучит музыка, любой народный наигрыш, казаки боковым голопом двигаются вокруг пенька, девочки хлопают. По окончании, кто быстрее

возьмет, дарит девочке. Становится у плетня или садится на лавочку).
Последние разыгрывают дудочку.

«Потрудись- не ленись»

Собрать колоски в сноп командами, кто быстрее.

«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.

Игры с бегом и увёрткой для детей 3-7 лет

«Шкракобушка»

Собирается группа мальчиков; один из них отделяется и спрашивает кого-нибудь из остальных товарищей: «Где ты был?»

Тот отвечает: «На мельнице».

- «Что делал?» - «Муку молот». - «Что вымолот?» - «Копеечку». - «Что купил?» - «Калачик». - «С кем съел?» - «С тобой». - «Кто подбирал?»

Спрашиваемый отвечает: «Он», - указывая при этом на кого-нибудь из мальчиков, стоящих в группе.

Все разбегаются от указанного мальчика со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!»

Он же старается поймать кого-нибудь, и если это удастся ему, то делаются шкракобушкой двое и т.д., пока они не переловят всех остальных.

«Чапля»

Играли мальчики 5-7 лет на достаточно маленькой площадке - примерно 5х5 м.

По жребию или по считалке выбирали водящего - чаплю. Остальные - «лягушки». Пока чапля «спит», т. е. стоит, наклонившись вперёд и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках.

Проснувшись, чапля издаёт крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась хотя- бы одной рукой за голени ног.

Лягушки не должны спасаться от чапли, прыгая на корточках.

При нарушении условий, например, если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании они меняются местами.

«Чур у дерева!»

Эта игра, традиционная в арсенале 5-7-летних казачат, также была излюбленной, в неё играли совместно с маленькими горцами.

Играли обычно в саду или там, где росло хотя бы несколько деревьев.

Число играющих зависело от количества деревьев. Все, кроме водящего, становились каждый у своего дерева, водящий же - в середине между деревьями.

Стоящие у деревьев начинали перебегать от дерева к дереву; в это время водящий должен успеть осалить бегущего, пока тот не подбежал к дереву и не выкрикнул: «Чур у дерева!» Осаленный менялся местом с водящим.

«Хваталки»

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними на земле проводится черта. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камешки, палочки и др.

По команде: «Раз, два, три!» игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает.

Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набрано нужное количество очков.

«Повтори!»

В эту игру играли казачата 3-6 лет по 10-20.

Создавали круг. Вожаком был самый старший – шестилетка

Он отходил в сторону, потому как не должен был видеть, кого выберут затейником.

А задача затейника - показывать разные движения, которые остальные играющие должны повторять сразу же, не раздумывая: хлопнуть в ладоши, присесть, подпрыгнуть на двух ногах - для трёх-, четырёхлетних; или как бы скакать на лошади, подпрыгнуть на одной ноге - для 5-6-летних.

Вожака звали в круг.

Он прохаживался внутри него и присматривался, кто же затевает каждый раз новое движение.

При этом, по условиям, ему не разрешалось смотреть долго на кого ни будь из игроков, т.е. на того, кто, как он думал, в настоящий момент исполнял роль затейника, а надо было поворачиваться в разные стороны. Как только при нём совершалось три движения, вожак угадывал затейника.

Это было довольно-таки трудно, потому как затейник старался менять движения незаметно, выбирал момент, когда вожак смотрит не на него. Если он ошибался и называл затейником не того, игра продолжалась.

Но после трёх ошибок выбирали нового вожака, а тот уходил из круга. Когда же вожак угадывал затейника, они менялись.

«Колесо»

Играющих 16 или значительно больше.

Они, разделившись на одинаковые группы, становятся рядами, лицом к середине - как спицы в колесе.

Водящий помещается вне колеса. Он бежит по кругу и, ударив по спине кого-либо из задних игроков, становится позади него.

Запятнанный передаёт удар впереди стоящему, тот - следующему и так далее до головного в спице; головной, получив удар, громко кричит «ай!».

После крика все стоящие в спице и водящий бегут по кругу, обгоняя друг друга. Обежав круг, стараются стать на прежнее место.

Игрок, оказавшийся в спице сзади всех, идёт водить.

Нельзя пятнать раньше, чем получен удар.

Нельзя выбежать раньше крика. Нельзя мешать игрокам бежать и отталкивать вставших в спицу.

Игры с прыжками и борьбой для мальчиков 3-7 лет

«Путы»

Ноги завязываются платком или верёвкой примерно так же, как спутываются ноги у лошади. И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

«Змейка»

Вот как описывали эту игру старожилы станиц Верхней Кубани:
«Малы хлопцы чи лягають на спыну, чи хлопаються на колєнки, чи сїдають на зимлю один за другим, но на небольшом расстоянии.

Самый крайний сїгаєть через остальных, а на конїц сам лягає чи сїдає на другом конци. И так один за другим».

«Побег»

Играющих 10-20 человек. Они образуют круг, крепко взявшись за руки. Один игрок перемещается внутри, а другой вне круга. Тот, кто стоит внутри, пытается убежать, а сделать это можно по –разному: или перепрыгнуть через руки, или проскочить под руками, или же просто разорвать цепь.

Находящийся вне круга держит его сторону и всячески помогает ему.

Если игроку удастся убежать, то водить идёт пара, виновная в его побеге.

«Перетяни палку»

Играющие делятся на две партии. Ведущий одной партии берёт палку, а за него берутся все остальные. Ведущий другой партии тоже берётся за эту палку, а за него берётся его партия.

И так стараются перетянуть палку - каждая группа на свою сторону.