

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 15
муниципального образования
Кущевский район**

Кубанские игры для дошкольников

Методическое пособие для педагогов, детей и родителей



**Автор - составитель
Павлюкова Елена Евгеньевна,
воспитатель
МБДОУ детского сада № 15
МО Кущевский район.**

**Ст. Кущевская
2021**

Пояснительная записка

У каждого народа есть своя неповторимая душа - это его вера, язык, праздники и обряды, песни, танцы, игры.

Игра естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Поэтому в своей работе мы всегда обращаемся к игре: как к дидактической, так и к народной.

В наше время большое внимание уделяют воспитанию нравственно-патриотических качеств у дошкольника. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. Особенность народных игр в том, что они, имея нравственную основу, учат малыша обретать гармонию с окружающим миром. По содержанию народные игры лаконичны, выразительны и доступны ребенку.

Чувство патриотизма так многогранно по своему содержанию, что не может быть определено несколькими словами. Это и любовь к родным местам, и гордость за свой народ, и ощущение своей неразрывности со всем окружающим. Народные игры являются неотъемлемой частью нравственно-патриотического воспитания дошкольников.

Традиционные казачьи игры - это хорошая тренировка тела и духа, они воспитывают в юноше одновременно и воина, и дипломатичного мирного человека, умеющего обдумывать последствия каждого своего шага, каждого поступка.

Игровой фольклор кубанцев отличается ярко выраженной трудовой и военно-прикладной направленностью: «Горшки», «Казачьи разбойники». Казачьи игры отличаются историческим и бытовым содержанием, находчивостью, смекалкой, юмором.

Заметное влияние на становление игры, на развитие игрового действия оказали исторически сложившиеся особенности национальных культур разноязычного населения Кубани.

Для детей дошкольного возраста наиболее доступны кубанские народные игры с песенным и стихотворным сопровождением, в которых участие педагога обязательно: «Селезень и утка», «Золотые ворота», «Сон казака».

В играх с соревнованием двух команд, где необходимо разделить детей на две части, равные по численности, по силам; в играх с предметами, где используются камушки, казанки, жгуты, палки, мячи, подковы, платки, шести, шары и другие атрибуты; в символических играх с помощью считалок выбирается ведущий. Считалки всегда весёлые, шуточные, рифмованные.

«В утку» (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, причём «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.

«Золотые ворота»

Играющие выбирают двух ведущих. Они стовариваются, какие возьмут себе названия: один называет себя «серебряное блюдечко», другой — «наливное яблочко». После этого ведущие берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «золотые ворота». Остальные участники игры выстраиваются один за другим и гуськом проходят в «ворота», при этом говоря:

В золотые ворота

Проходите, господа!

В первый раз прощается,

Второй раз запрещается,

А на третий раз

Не пропустим вас!

На последнем слове ведущие опускают руки и закрывают «ворота», задерживая одного из игроков. Он просит: «Золотые ворота, пропустите вы меня!». Ему отвечают: «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем! Что выбираешь — серебряное блюдечко или наливное яблочко?». Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встаёт за спину ведущего и поднимает руки. То же происходит с другими игроками.

Так играющие делятся на две команды. После этого они меряются силой — берут длинную верёвку и перетягивают её.

«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 стивает,
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 не 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.

«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 (залу, площадке), выполняя определённые движения под звуки бубна (поскоки, лёгкий 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 чём 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.

Ребёнок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети:

— Кто там?

Это я, Тарас.

Дети: *— Лови нас, не открывая глаз.*

Кого поймал, должен угадать.

«Заплетайся плетень»

Выбирается водящий, который должен выйти в другую комнату или отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть 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 ломаном) соединении.

«Горшки»

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:

- Почём 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.

«Казачья» (Чапаевцы)

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 неё. 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.

«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 удаётся, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

«Домовой за грубкой»

Если игра проходила в помещении, кто-нибудь из мальчиков становился в угол, а если во дворе - около дерева. Остальные бегали вокруг него и приговаривали: «*Хто за грубкой? Домовой?*». Домовой бегаёт за ними и ловит их. Поймав кого-нибудь, ставит его на место домового, а сам присоединяется к другим.

«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 метров. 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 (саливать) 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. Вожак 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-, четырёхлеток; или как бы скакать на лошади, подпрыгнуть на одной ноге - для 5-6-леток. Вожак 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 но-

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

«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 хлопаются на колєнки, чи сїдають на зїмлю 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». Маленькие мальчики или: ложатся на спину, становятся на колени, садятся на землю, один за другим, но на не большом расстоянии. Самый крайний прыгает через остальных, и сам или ложится или сїдїтся на другом конце, 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.

«Платочек - Жу-жу»

Все участники садятся на корточки лицом в круг. Водящий с платочком идёт за кругом и говорит: «Жу-жу, я кому-то подлажу» и кладёт его кому-нибудь. С платочком в руках за водящим бежит тот, кому подложат платок. Если игрок с платком догонит водящего и коснётся его платком, прежде чем тот займёт свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает своё место. Если же убегающий первым станет в круг, то водящий становится игрок с платком и игра продолжается. Правила: играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить платок.

«Гуси-гуси»

Из числа детей выбираются «волки» и «пастух». Остальные дети - «гуси». С одной стороны проводится черта, за которой находятся «гуси» - это их дом. Сбоку площадки место - «логово волка». Пастух выгоняет «гусей» пастись на луг. Гуси ходят, летают по лугу. Затем пастух говорит: «Гуси! Гуси!».

-Га-га-га - отвечают гуси.

-Есть хотите?

-Да-да-да.

-Ну, летите.

-Нам нельзя. Серый волк под горой, не пускает нас домой.

-Ну, летите, как хотите, только крылья берегите.

«Гуси» - летят, а волк выскакивает и старается поймать их (коснуться рукой). «Пойманных» гусей волк уводит к себе. Когда все гуси пойманы, пастух отправляется их искать. Приходит к волку и спрашивает:

-Волк, ты видел моих гусей?

-А какие они?

-Серые, да белые.

-По той дорожке побежали, показывает волк.

В это время «гуся» хлопают в ладоши.

- Что это такое?- спрашивает пастух.

-Ложки падают с полки.

Пастух уходи, а гуся топают ногами.

-Что это такое? - спрашивает пастух.

-кони в конюшне топают.

Пастух уходи, а гуся начинают шипеть.

- Что это такое?- спрашивает пастух.

-Щи варятся - отвечает волк, а пастух собирается уходить. Гуся начинают кричать: «Га-га-га».

-Это мои гуся - говорит пастух.

- Нет, мои - говорит волк и велит всем гусям крепко сжать кисти рук.

Пастух отбирает своих гусей, разжимая им руки, и приглашает волка: «Приходи к нам в баню купаться. Строится баня (дети стоят) парами лицом друг к другу (волка парят, купают, поласкают). Горячая вода - пальцами, тёплая - ладонями.

«Панас»

Водящего ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза и он поворачивается несколько раз вокруг себя. Играющие его спрашивают:

-Панас, панас, на чём стоишь?

-На камешке.

-Что продаёшь?

-Квас.

-Ну, лови три года нас, да под лавочки не лазь!

После слов участники расходятся по площадке, жмурка идёт их искать. Дети пока их ищет панас, не сходят со своих мест, но они могут присесть, встать на четвереньки, на колени. Найденный игрок становится «панасом» только в том случае, если он его узнает и назовёт по имени.

«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 удастся, тогда он приглашает казачку на танец и они пляшут. Затем игра повторяется.

«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 или 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 меньший 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.

«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.

«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 шею 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.

«Брыль»

(соломенная шляпа с широкими полями)

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края начерчен 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.

«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. Находящийся 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 бежит 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 недосыгаемы. 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 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.

«Мышка»

*Мышка, мышка, серая кубышка,
Продай теремок, продам невысок!
Раз, два, три – купи!*

Играющие сидят на стульях, которые поставлены по кругу». Мышка» бегают вокруг играющих. После слов: «раз, два, три - купи!» Играющие пересаживаются на другие стулья.

ваются 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).

«Чепуха»

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.

«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. Пчелы не ловят медведей, а дотрагиваются до них рукой. Каждое новое действие начинается по сигналу. Спрыгивать с вышки нельзя, надо слезать.

«Краски»

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.

«Иголка, нитка и узелок»

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.

«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.

«Кауны»

(Арбузы)

На одном конце площадки проводится черта. Это «бахча», за чертой, на расстоянии 2-3 шагов от нее, «шалаш сторожа». На противоположной стороне площадки обозначается линией «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.

Используемые источники.

1. «Русские народные праздники» М. Ю. Картушина. Москва 2007.
2. Знакомство детей с русским народным творчеством. Т. А. Бударина, О. Н. Корепанова, Л. С. Куприна. СПб., 1999.
3. Игровой фольклор для детей / Клубный выпуск «Рампа», приложение к газете «Белая горница». Архангельск, 1991.
4. Русские народные подвижные игры. М. Ф. Литвинова. М., 1986.
5. Nsprtal.ru
6. Maam.ru
7. Madoy2.ru
8. Sundekor.ru
9. Ekony.ivet.cys.ru

Содержание.

1. Пояснительная записка.....	2
2. Игра «В утку» (Селезень и утка).....	3
3. Игра «Золотые ворота».....	3
4. Игра «Петух» («Сон казака»).....	4
5. Игра «Плетень».....	4
6. Игра «Кривой петух».....	5
7. Игра «Заплетайся плетень».....	5
8. Игра «Горшки».....	5
9. Игра «Казачья» (Чапаевцы).....	6
10. Игра «Достань платок».....	6
11. Игра «Домовой за грубкой».....	7
12. Игра «Шкракобушка».....	7
13. Игра «Чапля»	7
14. Игра «Чур у дерева»	8
15. Игра «Хваталки»	8
16. Игра «Повтори»	8
17. Игра «Колесо»	9
18. Игра «Путы»	9
19. Игра «Змейка»	9
20. Игра «Побег»	9
21. Игра «Перетяни палку»	10
22. Игра «Платочек - Жу-жу»	10
23. Игра «Гуси-гуси»	10
24. Игра «Панас»	11
25. Игра «Передай подкову»	11
26. Игра «Сбей шапку»	12
27. Игра «Защити курень»	12
28. Игра «Напой лошадку»	12
29. Игра «Роман, Роман»	12
30. Игра «Тяни в круг»	13
31. Игра «Камешки»	13
32. Игра «Щелчки»	14
33. Игра «Перетяжки»	14
34. Игра «Разбей кувшин»	14
35. Игра «Лихие наездники»	15
36. Игра «Кубанка – шапка казака»	15
37. Игра «Брыль»	15
38. Игра «Сторожевые»	15
39. Игра «Ляпта»	16
40. Игра «Стадо»	16
41. Игра «Не замай»	16
42. Игра «Подсолнухи»	17
43. Игра «Тополек»	17

44. Игра «Птицелов».....	18
45. Игра «Малечена – калечена»	18
46. Игра «Мышка»	18
47. Игра «Салочки в два круга»	19
48. Игра «Чепуха»	19
49. Игра «Медведи и пчелы»	19
50. Игра «Краски»	20
51. Игра «Иголка, нитка и узелок».....	20
52. Игра «Заря»	21
53. Игра «Кауны» (Арбузы).....	21