

Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение муниципального
образования город Краснодар
«Центр развития ребенка - детский сад №86

Казачьи забавы

(подвижные народные игры Кубани)



"Заря-заряница"

Ход игры:

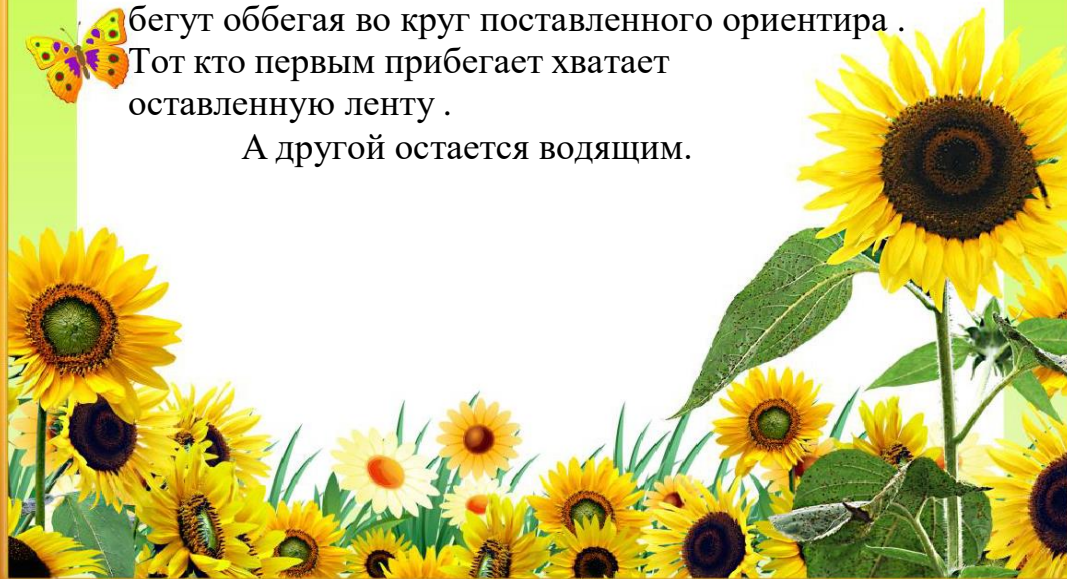
Один игрок (ребенок или взрослый) держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется за ленту. Водящий Заря стоит вне круга. Дети держась за ленту идут по кругу и проговаривают слова:

Заря-зарница, красная девица,
По полю ходила, ключи обронила,
Ключи золотые, ленты голубые,
Раз, два – не воронь.

А беги как огонь.

С последними словами «Заря» дотрагивается до когонибудь из игроков тот бросает ленту, и бегут оббегая во круг поставленного ориентира. Тот кто первым прибегает хватает оставленную ленту.

А другой остается водящим.



"Иголка, нитка, 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.

"Золото"

Игра ведется преимущественно девочками в определенном 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 замело.
Угадай, у кого?

Все: Гадай, гадай, девица,
В какой руке перица?

Стоящая в кругу девушка спускает руку с золотом в руки играющих с тем, чтобы ее ставить 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 же нет, то следует женитьба, которая обыкновенно состоит в том, что у девушки спрашивают: в какой стороне живет ее жених, как его зовут и прочее, после чего она снова хоронит «золото», в какой руке перица?

"Лёвкин-хвост"



Ход игры:

Играющие берутся руками один за другого гуськом. Первый ребёнок берет в руки хворостину и, приговаривая: «Свисти Лёвка, шопоти Лёвка, поворачивайся», бросается в сторону. За ним должны быстро повернуться и все другие дети (хвост); отставшие подгоняются хворостиной.

Бобр



Один из играющих изображает хозяина, один бобра, а остальные — собаки.

Хозяин говорит:

- Бобре, бобре, ховайся добре, як найду, так-таки собаками растравлю!»

Бобр прячется, а собаки его ищут.

Пойманный бобр делается собакой, а поймавший — бобром.

Ляпка



Игра развивает стремление приблизиться к цели, дотронуться в игре к своей симпатии, проявить ловкость, быстроту реакции. В общем азарте она растворяет обидчивость недотрог, застенчивость робких.

Ход игры:

Один из игроков — водящий или «Ляпка». «Ляпка» бежит за игроками и старается кого-то осалить. Осалив, приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтобы передать ляпку.

Правила игры. «Ляпка» не преследует одного игрока.

Все игроки следят за сменой «ляпок».

Дядя Трифон

Выбирают по считалке водящего и ставят в центр круга - он и будет дядей Трифоном. Остальные берутся за руки и с песней ходят по кругу.

Слова песни:

"Как у дяди \дядюшки (тёти \тётушки) (далее называют имя водящего) было семеро детей они не пили, не ели, друг на друга всё глядели, разом делали вот так".

После чего водящий(ая) показывает какое-то движение, которое каждый из круга должен повторить, а кто по мнению водящего хуже всех сделает, того он выбирает на своё место.

Дрёма

Играющие становятся в кружок, в середине на скамье сидит Дрема. Хор поет о Дреме:

Сиди, Дрема,
Сиди, Дрема,
Выбирай-ай, Дрема.,
Выбирай-ай, Дрема,
Бери-и, Дрема,
Бери-и, Дрема!

Дрема встает со скамьи, выбирает кого-нибудь, и выбранный считается Дремой.

Пчёлы

Играющие по считалке выбирают Цветок, а затем делятся на две группы: Сторожей и Пчёл. Сторожа, взявшись за руки, ходят вокруг Цветка и поют:

Пчёлки яровые, Аль вас солнышком печёт?
Крылья золотые, Летите за горы высокие,
Что вы сидите, За леса зелёные —
В поле не летите? На кругленький лужок,
Аль вас дождичком сечёт, На лазоревый цветок.

Пчёлы стараются забежать в круг, а Сторожа, то подымая, то опуская руки, мешают им. Как только одной из Пчёл удастся проникнуть в круг и коснуться Цветка, Сторожа, не сумевшие уберечь Цветок, разбегаются. Пчёлы бегут за ними, стараясь «ужалить» и «пожужжать» в уши.

Веретено

С помощью считалки выбирается «веретено» и ведущий. «Веретено» стоит посередине зала или площадки, наступив на конец веревки ногами. Ведущий ребенок стоит на расстоянии 5-6 шагов от веретена, держа в руке другой конец веревки. Ведущий бежит по кругу вокруг «веретена», наматывая веревку вокруг него, поднимая вверх или опуская вниз. Дети в этот момент стараются подлезть под веревку, перепрыгнуть или перешагнуть через неё. Тот, кто ошибся, выполнил упражнения неправильно, выходит из игры. Ведущий, запутав «веретено», распутывает его, двигаясь в обратную сторону по кругу. Дети выполняют те же движения и при распутывании «веретена».

Пугало

Играют две команды. Из каждой команды считалкой выбираются два «пугала», которые становятся по разным углам зала или площадки. В руках у них палки, а на голове шапки. Они стоят в обручах, а перед ними корзины с «картошкой» (средние и малые мячи).

Задача «пугала» - мешать детям, брать «картошку» из корзин. Дети (стоят) говорят:

- В поле пугало стоит,
И на нас оно глядит.
Скачем около него,
Не боимся не чего!

Дети подходят к корзинам, пытаясь вытащить «картошку» и перенести её в ведро. Тот, кого пугало коснется, выбывает из игры. Та команда, которая перенесет быстрее картошку, считается победителем.

Оборудование: 2 корзины, мячи среднего и малого размера, 2 гимнастические палки, 2 шляпы, 2 обруча. 2 ведра.

Тяни холсты

Равное количество из двух команд. Берутся за концы холста. По команде начинают тянуть так, что бы середина холста оказалась на их половине. Игра сопровождается присказками, прибаутками

Тяни холсты,
Потягивай!
Коробочку
Накладывай!
Тяни холсты.
Тяни холсты,
На рубашечку,
На столешничку!
Тяни, тяни,
Потягивай,
Да попере́к
Покладывай!
Это маме холст,
Это тятё холст,
А Ванюшкин холст
С мышинный хвост!
Тяни холсты,
На покроечку,
Тяни холсты
На рубашечку!

Оборудование. Холст – ткань длиной 7-10 м., середина которого отмечена яркой лентой. Игра повторяется 2-3 раза.

Брыль

(соломенная шляпа с высокими полями)

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 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.

«Петушок»

Все дети сидят, Ведущий считалкой удаляет одного игрока, он становится ко всем спиной.

Среди оставшихся назначается Петушок.

Ведущий говорит: «Утром кто бесов гоняет, песни звонкие спивает, спать мешает казаку и кричит.» Петушок: «Кукареку!» Выбранный отгадывает, кто кричал.

«Утки»

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

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 свинок

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 споровку, 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

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!

Селезень и утка

Цель. Развивать слуховую память, 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 освобожденное место.



10



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 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.

