

**Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение  
центр развития ребёнка – детский сад № 118 г. Сочи**  
354200, г. Сочи, ул. Партизанская,16 тел./факс (8622) 270-25-07ИНН 2318020034,  
ОГРН 1022302795130, e-mail: primaryschool118@edu/sochi.ru

**Конспект занятия по программе  
«Дошколятам об этномире народов Причерноморья Кубани»**

**Тема: «Край родной – казачий край»**

*«Казачьи детские игры»*



**Автор: Коваленко Л.М.,  
педагог дополнительного образования**

**2020 г., г. Сочи**

## Конспект занятия

**Тема:** «*Казачьи детские игры*»

**Дата проведения занятия:** \_\_\_\_\_

**Группа:** подготовительная к школе.

**Оборудование:**

*Для детей* – фотографии, рисунки, иллюстрации по теме занятия. Предметы для подвижных и настольных игр. Детская лошадка, ведёрко (для игры), шапки-кубанки или панамки для игры, нарисованная подкова или настоящая для игры.

*Для педагога* – интерактивная доска, авторская компьютерная презентация, *слайд № 15.*

**Приоритетная образовательная область:** познавательное развитие.

**Интеграция образовательных областей:** социально – коммуникативное развитие; речевое развитие.

**Цель:** познакомить ребят с народными играми и забавами детей Кубани.

**Задачи:** ввести новые для детей понятия: «народные игры и забавы Кубани», показать важность изучения народных игр и забав, их сохранения и овладения ими.

**Планируемые результаты:** понимание детьми важности знания народных игр и забав детей на Кубани. Обогащение словарного запаса новыми терминами, связанными с познавательной деятельностью по теме занятия.

### **I. Создание мотивационного поля (организационный момент).**

- Добрый день, ребята! Сегодня у нас первое занятие по незнакомой вам теме. Чтобы разобраться в этой теме у нас есть фотографии, рисунки, сувениры.

– Начнем с рассмотрения фотографий на нашей презентации. Кто скажет, чем заняты дети и взрослые? (Педагог даёт пояснения в доступной для детей форме).

- Ребята, выясним, какие игры у детей нашего края были раньше и есть сейчас.



## II. Актуализация знаний и затруднение в образовательной ситуации.

- Скажите, ребята, вы любите играть? Почему? (Дети рассказывают)
- Как называются ваши игры? (Дети вспоминают названия игр)
- Вам больше нравятся игры с предметами (мячами, скакалками, кеглями, обручами) или без предметов?
- Как вы думаете, а раньше, когда были маленькими ваши бабушки и дедушки, они любили играть? А игры у них были другими?
- Вы знаете, какие игры были тогда, когда были малышами ваши бабушки и дедушки?
- Сегодня мы постараемся ответить на эти вопросы, узнать о разных народных играх детей на Кубани в разные времена.



## III. Открытие детьми нового знания (новых понятий, терминов)

- А сейчас ближе познакомимся с различными подвижными детскими играми., в которые раньше играли кубанские казачата, играют и теперь.

### «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.

- Попробуем и мы сыграть. Кто будет казачком?
- Возьми лошадку и ведро. - Начинаем.

## «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.

- Попробуем и мы в эту игру поиграть всей группой. (Дети становятся в круг. Передают подкову) (Игру можно сопровождать музыкой)

### «КУБАНКА» (Можно панамки)

*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.

- Давайте поиграем во второй вариант игры. (Звучит музыка, дети играют)

### «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.

## Физкультурная минутка

### «Это лёгкая забава»

Это лёгкая забава —

Повороты влево-вправо.

Нам известно всем давно —

Там стена, а там окно. (Повороты туловища вправо и влево)

Приседаем быстро, ловко.

Здесь видна уже сноровка.

Чтобы мышцы укреплять,

Надо много приседать. (Приседания)

А теперь ходьба на месте,

Это тоже интересно. (Ходьба на месте)

#### **IV. Самостоятельное применение нового знания на практике.**

- Сейчас выберем ведущего, и он сам с вами проведёт одну из игр, в которую мы играли. Потом другой ведущий проведёт ещё одну игру и объяснением правил. (Дети сами организуют игровую деятельность. Педагог следит за выполнением правил и порядком, подводит итоги, благодарит детей)

#### **V. Рефлексия (итог).**

- Ну вот, и подошло к концу наше занятие.
- Сегодня вы познакомились с народными играми ребят нашего края.
- Какую игру вы запомнили? Почему она понравилась?
- Постарайтесь дома с друзьями провести эти игры?
- До новых встреч!

## Приложение

### «Казачьи игры и забавы»

#### «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.

#### «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.

#### «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.

#### «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.

### **«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.

### **«ПЕРЕТЯЖКИ»**

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстраиваются 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 удается это сделать.

Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«БРЫЛЬ (СОЛОМЕННАЯ ШЛЯПА С ШИРОКИМИ ПОЛЯМИ)»**

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

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«КОННИКИ»**

Игроки – «конники» верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню, который надо преодолеть с помощью палки, пользуясь ее как шестом. Затем перепрыгивают водное препятствие «на коне», не замочив своих ног и «коня», достать палкой с шеста кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

### **«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, 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 ломанном) соединении.

### **«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.

### **«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 тополию. За чертой они недосягаемы. 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, улетаите!

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.

### **«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.

### **«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.

### **«Кубанка» (шапка казака)**

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.

### **«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.

### **«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 запевов.

### **«ПЕТУШОК»**

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

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

### **«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.

### **«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.

#### **«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.

#### **«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 в рассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль и вытянутыми над головой руками натягивают ее (крыша).

#### **«Хвост-Левка»**

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

#### **«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.

### **Хороводная игра «Просо сеяли»**

В игре принимают участие две группы: группа девушек и группа парней, которая выстраиваются в две шеренги лицом к друг к другу на расстоянии 8 шагов. Девушки 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 парней, повторяя движение девушек поёт: «А мы просо вытопчем, вытопчем Ой, дед Лада вытопчем, вытопчем. Девушки, сменя парней, поют: «Мы дадим вам 100 рублей, 100 рублей Ой, дед Лада 100 рублей, 100 рублей. Парни, сменя девушек, продолжают пению: «Нам не надо 100 рублей, 100 рублей А нам надо девицу, девицу». Девушки идут навстречу парней по словами: «Мы дадим вам девицу, девицу Мы дадим вам косую, косую» Парни отвечают: «Нам не надо косую, косую»

Один из парней остаётся на середине площадки, а парни продолжают петь: «А мы возьмем любую, любую» Парень выбирает себе девушку, кланяясь ей. Шеренги девушек и парней соединяются.

### **«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).

### **«Утка и селезень»**

В то время как селезень ловит утку, играющие водят хоровод и поют: Селезень ловил утку, Молодой ловил серую, Поди, утица, домой! Поди, серая, домой! У тебя семеро детей, Дети малые пищат! Есть хотят!

Играющие ведут себя так же, как в игре «Кошка и мышка», действуют по тем же правилам. Только после слов: «Есть хотят!»- утка бежит в дом (очерченный на некотором расстоянии от играющих круг). Если с окончанием песенки утка была в кругу - играющие открывают пошире ворота и выпускают ее, а селезня удерживают. Когда утка улетела, селезень встает в круг, а уточка может выбрать другого селезня. Если же селезень уточку поймал, то они встают в круг оба, а игру продолжает другая пара. В этой игре селезень - мальчик, уточка - это девочка. В хороводе дети идут медленно. Если руки подняты - ворота открыты, руки опущены - ворота закрыты. И селезень, и утка пробегают только в открытые ворота. Под опущенные руки подлезать не разрешается.

### **«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).

### **«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, посшвай, селезень, за ней. Скорий, скорий, бо малы дитипищать, исти хотять». Утку свободно пропускают, а селезня стараются задерживать.

### **«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».

### **«Звонок»**

Составляется 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 настигнуть своего противника и ударить его жгутом. Цепь не позволяет играющим далеко расходиться.

### **«Брыль» (шляпа соломенная)**

В центре нарисован круг периметром 60 см. Все садятся за кругом. По команде «Солнце!» все закрывают глаза. Ведущий любому надевает брыль на голову. По команде «Тень!» все открывают глаза и стараются удержать участника с брылем на голове. Тот же старается забежать в круг.

### **«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.

### **«Селезень и утка»**

Один из игроков выбирается селезнем, другой - уткой. Остальные участники встают вокруг селезня, берутся за руки и ведут хоровод, двигаясь то в одну, то в другую сторону, и поют:

На горе-горе петухи поют, Под горой-горой озеро с водой. А у озера в лесу бел ручей течет, По тому ручью селезень плывет. Да селезень плывет, ко мне весть несет, Он мне весть несет, в хоровод зовет! После слов «в хоровод зовет!» селезень пытается выбежать из круга. Участники, стоящие в кругу, пытаются не выпустить его. Если селезню удастся выскочить из круга, он старается поймать утку. Если это ему удастся, выбирается новая пара, изображающая селезня и утку, и игра продолжается.

### **«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. Здравойся покрепче,

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

### **«Тополек»**

В игре участвуют: ведущий - «тополь», игроки - «пушинки», 3 игрока - «ветры». В центре площадки в кругу диаметром 2 метра 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 недосягаемы. Пойманные пушинки становятся «ветрами». Выигрывают те, кто остался возле тополя.

### **«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 сливает, спать мешает казаку и кричит...» Петушок: «Кукареку!» Выбранный отгадывает кто кричал.

### **«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.

### «Лень»

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

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 венок. 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.