

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 43 «Буратино» муниципального образования город-курорт
Анапа

**Методическая разработка по использованию авторского
дидактического пособия «Комплекс подвижных игр «Казачьи забавы»
как средство патриотического воспитания детей 5-7 лет»**

Выполнили:

воспитатели детского

сада № 43 «Буратино»

Андроникян Марина Николаевна

Лях Светлана Викторовна

г.-к. Анапа, 2023г.

Оглавление

	Предисловие	3
	Введение	5
1.	Цели и задачи методического пособия комплекс подвижных игр «Казачьи забавы»	6
2.	Условия реализации методической разработки	7
3.	Описание комплекса подвижных игр «Казачьи забавы»	8
	3.1. Наполнение комплекса	8
	3.2. Этапы изготовления комплекса подвижных игр «Казачьи забавы»	8
	3.2.1. Подготовительный этап	8
	3.2.2. Основной этап	9
	3.2.3. Заключительный этап.	10
	3.3. Правила игры	10
4.	Практическая значимость методического пособия	11
	Заключение	12
	Список использованной литературы	13
	Приложение 1 Комплекс подвижных игр «Казачьи забавы»	14
	Приложение 2 Картотека «казачьи игры»	20

Предисловие

В современном мире, вопросам патриотического воспитания уделяется большое внимание. Патриотическое воспитание становится ключевым моментом, своеобразным фундаментом, на котором происходит дальнейшее социализация личности ребенка.

Дошкольное детство очень важный этап в становлении морального облика человека. В этот период у детей закладываются основы патриотизма и нравственности, начинает появляться интерес к явлениям, происходящим в общественной жизни. Любознательность, которой отличаются дети в этот возрастной период позволяет дать взрослому ответы на интересующие вопросы ребят о своей семье, городе, улице и стране. Перед взрослыми стоит важная задача в доступной по возрасту форме помочь ребенку познакомиться с окружающим его миром и узнать о традициях и культуре своего народа, способствовать тем самым формированию у ребёнка нравственных и патриотических чувств.

Одним из действенных средств воспитания патриотизма, является приобщение детей дошкольного возраста к культуре и традициям казачества. Первым и бесценным кладом, который получает каждый человек от своих предков, является, конечно, родной язык, родная речь. Великое множество прибауток, побасенок, слышал каждый казачонок еще в колыбели, еще не научившись говорить. Так он привыкал к музыке и ритму родного языка, а уж когда вставал на ножки и начинал ходить, то окунался в безбрежный океан фольклора. Пословицы и поговорки так и сыпались из уст каждого взрослого. Бесчисленное количество народных игр – целая шкатулка с сокровищами для погружения в мир традиций и культуры кубанского казачества. Новизна методической разработки заключается в создании необычного комплекса подвижных игр «Казачьи забавы», затрагивающего все области образовательного процесса в ДОУ для развития детей и, что не мало важно-по инициативе воспитанников. Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей умственной деятельности.

В кубанских играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

Мы собрали наиболее яркие разученные народные игры в один красочный игровой комплекс. Создали картотеку подвижных игр, используя картинки-ассоциации и фотографии собственного проведения игр. Дети с удовольствием поддержали идею создания единого комплекса любимых игр. Это вызвало у ребят неподдельный интерес к процессу сбора информации, разучиванию правил, песен, изготовлению кукол-хранительниц игр, секционного круга. Каждый ребенок принимал посильное участие в создании комплекса. Принимая участие в создании комплекса подвижных игр «Казачьи забавы», дети получили возможность раскрытия своего индивидуального потенциала, через творческое создание совместного проекта, формирования партнерских взаимоотношений со сверстниками и взрослыми.

Введение

Известно, что в дошкольном возрасте основной вид деятельности – игра, она дарит ребёнку максимально радости и удовольствия. Детские игры необходимы для эмоционального, физического, интеллектуального и социального развития ребенка. В дошкольном возрасте игра имеет большое значение в развитии детей. Кроме того сохранение и укрепление здоровья ребенка является актуальной проблемой физического воспитания дошкольников. Современные исследования свидетельствуют о том, что дети испытывают «двигательный дефицит» - количество движений производимых ими в течение дня ниже возрастной нормы.

Более трехсот лет на Кубани, в среде казачества сформировались самобытные народные игры и забавы, которые развивались и передавались по наследству «от деда к внуку». Каждая из игр имеет свою специфическую функцию, развивает физические способности, морально-волевые и духовно-нравственные качества личности. Казачьи игры являются неотъемлемой частью патриотического, физического и духовно-нравственного воспитания дошкольников казачьей организации. Радость движения сочетается с духовным обогащением, у детей формируется заинтересованное, уважительное отношение к культуре родного края.

В казачьей семье с ранних лет уделялось большое внимание укреплению тела и духа молодого казака. Этому способствовали помощь старшим в ведении хозяйства, семейный фольклор, поощрительное отношение взрослых к физическому развитию детей. Семейный фольклор способствовал развитию физических качеств у детей. Звучащие по вечерам в семейном кругу воинские песни рассказывали о предстоящих трудных испытаниях – их может выдержать только сильный и здоровый человек.

Физическому развитию и формированию необходимых будущему воину качеств способствовали подвижные игры. В казачьих станицах была широко распространена игра «перетяжка», которая подразумевала ярко выраженное силовое соперничество. В процессе казачьих игр возможно не только совершенствовать физическое развитие, но и изучать духовное и культурное наследие казачества, формировать стремление к здоровому образу жизни.

Наш детский сад является казачьей образовательной организацией. И часть основной образовательной программы, формируемая участниками образовательных отношений ярко представлена региональным компонентом – знакомством с историей, традициями и культурой казачества, бытом, фольклором, играми.

Для данной методической разработки была выбрана тема «Казачьи забавы». Так как это основной и любимый вид деятельности детей дошкольного возраста. С большим желанием ребята окунаются в мир игры, а мы – воспитатели, в свою очередь успешно реализуем работу по патриотическому воспитанию, физическому, познавательному, художественно – эстетическому, речевому, социально – коммуникативному развитию.

1. Цели и задачи методического пособия комплекс подвижных игр «Казачьи забавы»

Основная *цель*, которую мы преследовали разрабатывая методическое пособие – это формирование у старших дошкольников интереса к физической культуре и здоровому образу жизни на основе историко-культурных традиций кубанского казачества.

Задачи, через решение которых мы добиваемся поставленной цели:

- Знакомить дошкольников с традициями, обычаями, бытом кубанского казачества;

- Формировать стремление к здоровому образу жизни и спорту.

- Развивать двигательные умения, навыки, способности и психофизические качества (быстрота, сила, выносливость, глазомер, ловкость);

- Воспитание патриотических, духовно-нравственных и морально-волевых качеств.

Что легло в основу методической разработки? Реализация пособия основывается на *базовых педагогических принципах*, которые призваны помочь в достижении цели.

Принцип осознанности – призван воспитать у ребенка осмысленное отношение к спортивным упражнениям и подвижным играм.

Принцип последовательности - подразумевает планирование изучаемого материала последовательно (от простого к сложному, чтобы дети усваивали знания постепенно) в определенной системе.

Принцип наглядности. В своей деятельности мы применяем наглядные средства (игрушки, пособия, картинки, технические средства), которые дают развернутую картину действий и результатов.

Принцип доступности – гармоничное развитие всех физических качеств дошкольника.

Принцип народной педагогики – воспитание на народных традициях и сохранение исторической памяти.

Принцип личностно-ориентированного подхода – сохранение индивидуальности каждого ребенка.

2. Условия реализации методической разработки

Прежде всего это *повышение уровня самообразования педагога*, активное включение и творческих подход в планировании и проведении образовательной деятельности. Важным условием является *организация предметно-развивающей среды* в соответствии с бытом и культурой кубанского казачества. Оформление казачьего уголка в группе, создание каталогов ремесел казаков, распространенных на Кубани, составление альбомов с иллюстрациями и фотографиями родного края, города и хутора. *Включенность родителей* как полноправных участников образовательного процесса. Проведение для родителей консультаций, привлечение к участию в выставках и конкурсах.

К организационно-педагогическим условиям реализации данного проекта можно отнести методы обучения, которые мы применяли в образовательной деятельности (Таблица 1)

Таблица 1 «Методы обучения»

Методы обучения	Приемы	Цель
Наглядный метод	показ упражнений; использование наглядных пособий; имитация (подражание); зрительные ориентиры (предметы, разметка поля); музыка, песни.	Создание зрительных, слуховых и мышечных ориентиров о движении
Словесный метод	повторение игр с проговариванием текста; беседа; инструкция; указание.	Закрепление на практике знаний, умений и навыков в основных движениях
Игровой метод	Использование подвижных игр; организация двигательной деятельности детей в соответствии с игровым сюжетом	Формирование дальнейшего роста физических возможностей детей, усвоению более сложных двигательных действий, овладение их техникой.

Материально-технические условия для реализации данного проекта:

- Спортивный зал;
- Прогулочные веранды с игровым оборудованием;

- Спортивный инвентарь;
- Игровой реквизит для сюжетных игр;
- Нетрадиционный инвентарь (деревянные казачьи шашки, копья, лошадки на палочке, набор глиняной посуды).

3. Описание комплекса подвижных игр «Казачьи забавы»

3.1. Наполнение комплекса

Разработанный и созданный нами комплекс подвижных игр «Казачьи забавы» состоит из нескольких элементов:

- Игровой круг (разделен на секции по временам года и цветовому ряду – каждому цвету соответствует время года зима – синий, весна – зеленый, лето – красный, осень - желтый);
- Куклы тряпичные (хранительницы игр для каждого времени года. Зима – рождественский ангел, весна - , лето - , осень -);
- Куб выбора (4 цветные грани в соответствии с цветовым делением круга по временам года, 2 грани с картинкой мальчика и девочки – возможность выбора игры ребенком) с помощью куба происходит выбор игры;
- Картотека игр (на каждый сезон года подобран определенный набор народных игр, которые представлены на карточках в виде картинки-ассоциации или фотографии – картинка помогает узнавать ребенку что за игра на карточке, а принадлежность к времени года определяется цветовой полоской такой же как на кубе выбора и игровом круге. На оборотной стороне описание игры – в помощь воспитателю или детям, которые уже умеют читать. Для удобства использования карточки хранятся в цветных мешочках идентичного цвета с гранью куба и игровым кругом.);
- Атрибуты к играм (платки, кубанки, лошадки на палочке, канат, мел, бусы, набор глиняной посуды, деревянная шашка).

3.2. Этапы изготовления комплекса подвижных игр «Казачьи забавы»

3.2.1. Подготовительный этап

На подготовительном этапе нами как воспитателями проводилась работа по подбору материала о казачьих играх. Мы проанализировали литературу и сборники народных игр. Выбрали из большого количества народных игр 48 и распределили их в соответствии с временами года. Знакомились с историей изготовления традиционной тряпичной куклы, их видами и значением. Проводили мастер-классы для детей и родителей по изготовлению куклы

Рождественский ангел. В совместной деятельности с детьми осуществляли рассматривание альбомов с иллюстрациями родного города и хутора, происходило чтение казачьих сказок, просматривали видео-презентации о кубанских казаках; совместно с казаками-наставниками проводили беседы о традициях кубанских казаков; с родителями провели встречу «У самовара» в музее казачьего быта в детском саду.

3.2.2. Основной этап

Основным этапом стало разучивание игр и создание комплекса. В течение года мы с детьми знакомились с разными казачьими играми и забавами. Разучивали стихотворное и песенное сопровождение к ним, формировали базу атрибутов к играм.

Ключевым моментом стало создание элементов комплекса подвижных игр «Казачьи забавы»: картотеки, секционного круга, куба выбора и кукол-хранительниц для комплекса подвижных игр «Казачьи забавы».

- **Картотека подвижных игр «Казачьи забавы».** Всего в картотеке 48 карточек формата А5с играми (по 12 игр для каждого времени года и по 4 для каждого месяца, соответственно). Карточки двусторонние: на первой стороне фотографии и картинки-символы определенной игры – обеспечивают наглядность и доступность для ребенка, на оборотной стороне описание правил игры – в помощь воспитателю или для тех детей, которые уже умеют читать. На боковой стороне каждой карточки расположена цветная полоса в соответствии с временем года (синяя – зима, зеленая – весна, красная – лето, желтая – осень). Это своеобразный классификатор, который помогает ребенку самостоятельно принять решение какую игру выбрать или в каком времени года найти определенную игру.

- **Игровой круг.** Представлен кругом из фанеры толщиной 10 мм, круг разделен на 4 секции по временам года: зима, весна, лето, осень и 12 секций по цветовому ряду – каждому цвету соответствует время года зима – оттенки синего, весна – зеленого, лето – красного, осень – желтого и оранжевого). Круг расположен в группе на горизонтальной поверхности, к нему обеспечен свободный доступ детей, в нашей группе круг и элементы комплекса находятся в казачьем уголке. Круг отвечает требованиям безопасности, раскрашен гуашевыми красками совместно с детьми группы, покрыт лаком для дальнейшего соблюдения норм гигиены и чистоты.

- **Тряпичные куклы.** 4 куклы-хранительницы игр для каждого времени года. Зима – Рождественский ангел, весна - Веснянка, лето –Матушка Русь, осень – Неразлучники). В мешочке у каждой куклы хранятся карточки игр

определенного времени года. Куклы изготовлены родителями из безопасных материалов.

- **Куб выбора.** Куб выбора представляет собой бумажный куб с размером грани 6х6 см. 4 цветные грани куба окрашены в соответствии с цветами времен года круга – синий, зеленый, красный и желтый, 2 грани с изображением мальчика и девочки – обеспечивает возможность самостоятельного выбора игры ребенком. С помощью куба происходит выбор игры в соответствии с выпавшей гранью.

- **Атрибуты к играм.** Атрибуты к играм платки, кубанки, лошадки на палочке, канат, мел, бусы, набор глиняной посуды, деревянная шашка постепенно были собраны с учетом отобранных для картотеки игр. В изготовлении лошадок помогали родители воспитанников. Деревянные шашки выпилили казаки-наставники.

3.2.3. Заключительный этап.

На заключительном этапе мы провели презентацию комплекса подвижных игр для детей и родителей нашей группы. Была проведено развлечение «На завалинке», где мы смогли познакомиться с правилами пользования комплексом, и научились все в него играть и взаимодействовать. В нашем случае заключительный этап это начало существования нашего комплекса, его выход в свет. И теперь самая главная задача поддерживать функционирование этого проекта.

3.3. Правила игры

Взаимодействие с комплексом подвижных игр «Казачьи забавы» возможна разными вариантами. Основной - с помощью куба выбора дети определяют в игру из какого времени года они будут играть. Подбрасывают куб выбора. Цвет грани совпадает с цветом времени года на игровом круге и мешочком у куклы хранительницы. Далее происходит выбор игры. Если выпадает грань с изображением ребенка, это означает что подбросивший кубик вправе сделать самостоятельный выбор. Выбрав карточку с игрой, дети вспоминают правила. При необходимости воспитатель помогает им в этом. С помощью нужных для игры атрибутов, которые хранятся там же в казачьем уголке дети разыгрывают игру.

Возможен другой вариант выбора игры. Например, воспитатель загадывает загадку про время года или атрибут для игры, характерные действия в игре. Угадав загадку, дети соотносят угаданное и делают выбор игры.

4. Практическая значимость комплекса народных игр «Казачьи забавы»

Комплекс игр «Казачьи забавы» создан совместно с детьми и родителями, что способствует созданию благоприятной эмоциональной атмосферы. Картотека подвижных игр отвечает требованиям безопасности и доступности, соответствуют целевым ориентирам ФГОС ДО и образовательной программе нашей дошкольной организации.

Реализация содержания методической разработки комплекс народных игр «Казачьи забавы» происходит с учетом интеграции таких областей, как: «Физическое развитие», «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Речевое развитие», «Социально - коммуникативное развитие».

Методическая разработка комплекс народных игр «Казачьи забавы» предназначена для детей старшего дошкольного возраста и способствует развитию и улучшению коллективных отношений между воспитанниками, а так же для самостоятельных игр ребят в детском саду и дома.

В играх принимают участие разное количество человек, у ребенка есть выбор найти себе игру «по душе».

Комплекс подвижных игр пользуется заслуженным вниманием детей. Для нашей группы комплекс стал проводником в мир казачьей игры. Яркие картинки, качественные материалы и приятный эстетический вид пособия притягивают взгляд ребенка и незаметно погружает его в игру. Комплекса подвижных игр «Казачьи забавы» позволяет влиять не только на гармоничное развитие игровых процессов у дошкольников, развитие связанной речи, обогащение знаний и представлений детей, но и на воспитание навыков общения: соблюдение правил, уважение участников игры взаимодействия с взрослыми и сверстниками.

Заключение

Процесс работы над созданием комплекса подвижных игр был длительным, не простым, но очень увлекательным для всех участников образовательного процесса. Поставленная цель достигнута, воспитанники нашей группы умеют играть в казачьи игры и могут предложить их несколько на выбор в свободной игре.

Данное методическое пособие может быть использовано педагогами дошкольных образовательных учреждений, а также родителями для воспитания и развития своих детей.

Использование в воспитательно-образовательном процессе элементов и различных видов подвижных игр, а также согласованная совместная работа воспитателей, родителей способствуют качественной подготовке детей к обучению в школе.

Систематическая работа с детьми и родителями по созданию пособия комплекс подвижных игр «Казачьи забавы» дала положительные результаты. Дошкольники познакомились с историей родного края, с образом жизни людей в старину, их трудовой деятельностью, с детским игровым фольклором. У них сформировано чувство настоящего патриота, который знает исторические корни своего народа, а современное дошкольное учреждение выступает той социокультурной средой, создающей оптимальные условия для формирования у детей целостной «картины мира», воспитания патриотизма, основ гражданственности, а также интереса к своей «малой Родине».

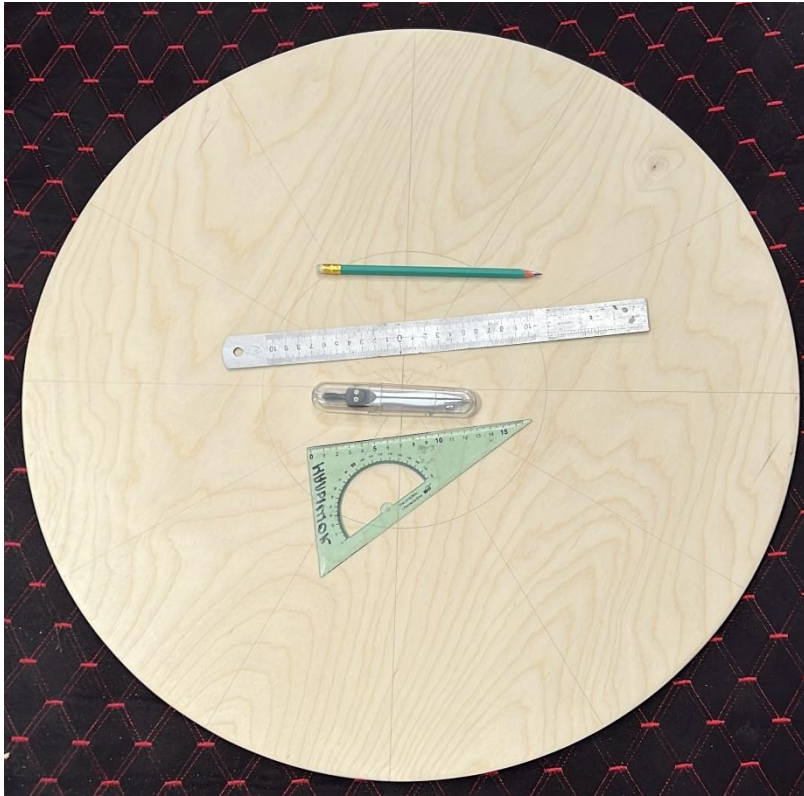
Только в тесном сотрудничестве с семьей можно воспитать настоящего человека и патриота. Сформировать личность выпускника, как достойного представителя сообщества, носителя, пользователя и создателя ценностей и традиций казачьего края. Казачество – это часть общей культуры, это наше наследие, и мы должны не только сохранить и познакомить с ним детей, но и передать его им, чтобы они в свою очередь передали его следующему поколению.

Список использованной литературы

1. Аванесов В.Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду // Умственное воспитание дошкольника /под ред. Н.Н. Подьякова. - М.: 2000.
2. Барадулин В.А. Сельскому учителю о народных промыслах. Пособие для учителей. – М.: Просвещение, 1979.
3. Бондарь Н.И. Традиционная культура Кубанского казачества. Избранные работы / Н.И. Бондарь. – Краснодар, 1999.
4. Блокнот казака /Кубанское казачье войско Таманский отдел Анапское районное казачье общество. – Анапа, 2021 г.- 46с.
5. Губанова Н. Ф. Развитие игровой деятельности. Система работы в игра – средство развития дошкольников 3-7 лет.- М.: Сфера, 2017.
6. Инновационная программа дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э.М. Дорофеевой издательство «Мозаика- Синтез» Москва 2020 г.
7. Мартынова Т.Ю. Народные традиции сохранения здоровья и физического воспитания. В условиях ДОУ, 2017.
8. Казачьи игры и забавы: парциальная программа /сост.: Н.В. Гончарова, Ю.А. Кармалюк. – Сочи: РИЦ ФГБОУ ВО «СГУ», 2022. – 60 с.
9. Ткаченко П. Детские игры и забавы в станицах Кубанской и Терской областях. – Краснодар: Традиция, 2011. – 162 с., ил.

Игровой круг





Куклы – хранители игр

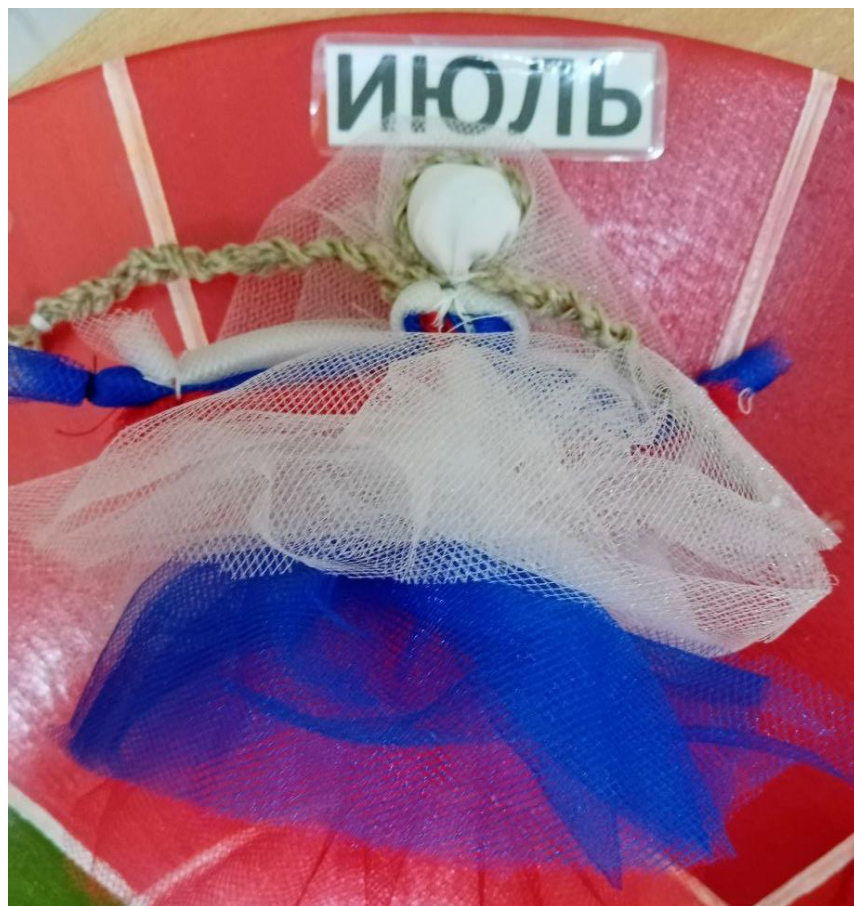


Рождественский ангел – кукла хранитель игр, подобранных к времени года «Зима»

Веснянка - кукла хранитель игр, подобранных к времени года «Весна»



Матушка Русь –
кукла хранитель игр,
подобранных к времени
года «Лето»



Неразлучники –
кукла хранитель
игр,
подобранных к
времени года
«Осень»

Изготовление кукол на подготовительном этапе, когда мы знакомили детей с историей создания народных тряпичных кукол



Куб выбора



Атрибуты
играм



К

подвижных



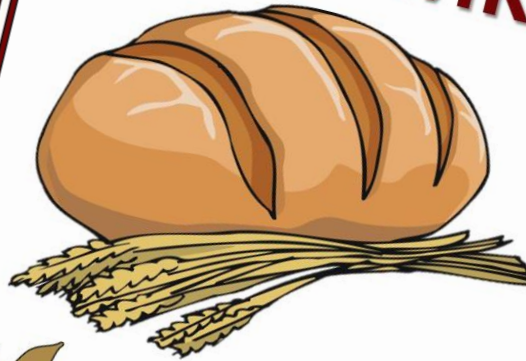
Приложение 2

*Картотека
народных игр*

КОЛЕЧКО



ХЛИБЧИК



Заря-зарница!
Один игрок ребенок или взрослый держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берет за ленту. Водящий стоит вне круга. Дети, держась за ленту, идут по кругу и поют:

*Заря-зарница,
Казачка девица,
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ключи золотые,
Ленты голубые,
Раз, два не воронь,
А беги как огонь!*

следними словами водящий кого-нибудь из игроков, тот в своем беге в разные стороны и чем схватит оставленную ленту, тот и становится водящим.

КОННИКИ



ЗАРЯ-ЗАРНИЦА

**ЗАРЯ
ЗАРНИЦА**



На каждой карточке цветная полоса – сортировщик, помогает определять игры по временам года



«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Играющие выбирают двух ведущих. Они сговариваются, 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?» Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или иную сторону, он встает за спину ведущего и поднимает руки. То же происходит и с другими игроками.

Так играющие делятся на две команды. После этого они меряются силой – берут длинную веревку и перетягивают ее.

«БАБА ЯГА»

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

Бабка Ежка, костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала!

А потом 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 заведет в круг.

«КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ»

По жребию игроки делятся на две команды: первая команда «КазакИ» втора команда «Разбойники». Затем договариваются в каких пределах можно будет прятаться и убегать. Разбойники разбегаются , чтобы спрятаться. КазакИ же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников.

Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и др.С одной стороны темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойники; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казакИ сторожу. Границы темницы можно обозначить мелом или веревкой.

И вот казакИ идут искать разбойников. Последних нужно не просто найти и увидеть, но и догнать и запятнать. Отловленного разбойника казакИ отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырываться. Но если казакИ разжал руку, то разбойник может убежать. Со временем число разбойников в темнице увеличивается. Их охраняет казакИ-сторож.

Между тем разбойники могут выручать своих товарищей. Любой разбойник увидевший что казакИ ведет его товарища , вправе подбежать и запятнать казакИ. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться.

Однако ловкий и расторопный казакИ может первым запятнать разбойника , прибежавшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленных. Разбойники могут вызволять товарищей из темницы, для этого им нужно постараться запятнать пленного, находящегося в темнице. Переловить разбойников задача очень непростая и порой ребята играют в эту игру несколько часов.

«ПЕТУШИНЫЕ БОИ»

(ЕДИНОБОРСТВА В ПАРАХ)

- Вытолкнуть друг- друга за линию упираясь спинами
- Вытолкнуть друг-друга за линию упираясь плечом в плечо правым боком;
- Вытолкнуть друг-друга за линию упираясь плечом в плечо левым боком;

- Вытолкнуть друг-друга за линию упираясь грудью, руки за спиной.

«АРМЕЙСКАЯ ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»

-Пролезание под веревкой по-пластунски;

-кувырок вперед на мате;

-прыжки по кочкам.

«ПУТЫ»

Ноги завязываются платком или веревкой примерно так же, как спутываются ноги у лошади.

И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал – тот и выиграл.

«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.

«ТИШЕ ЕДЕШЬ - ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ»

На зеле чертятся мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны, водящий с другой, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: «Тише едешь – дальше будешь. Стоп!»

Фразу можно произносить как угодно – намеренно затягивая слова, все предложение или, например начинать медленно и затем резко быстро заканчивать ее – в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше продвинуться к финишу, на слове «стоп» замирают. После слова «стоп» водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть или остановиться из-за скорости разгона)- тот выбывает из игры.

Побеждает тот. Кто первый доберется до финиша и дотронется до водящего – он занимает его место и игра начинается сначала.

«ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ»

Выбирается водящий, который должен отвернуться от остальных играющих, чтобы не увидеть их действий.

Играющие образуют «плетень» - крест-накрест 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 соединённые руки игроков должны находиться в правильном (не ломанном) соединении.

«ПУГАЛО»

Играют две команды. Из каждой команды считалкой выбирают 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 ничего!

Дети подходят к корзинам , пытаясь вытащить «картошку» и перенести ее в ведро.

Тот, кого пугало коснется, выбывает из игры. Та команда, которая перенесет быстрее «картошку» считается победителем.

«ПОДАРОЧЕК»

В походы боевые казаки ходили и своим подруженькам гостинцы приносили.

Ведущий кладет бусы, платочки, ленточки в центр на пенек, выходят мальчики.

Звучит музыка, любой народный наигрыш. Казаки боковым галопом двигаются вокруг пенька, девочки хлопают.

По окончании, кто успеет взять подарок, дарит девочке и с ней танцует. Игра повторяется 2-3 раза.

«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.

«ЧАПЛЯ»

По жребию или по считалке выбирали водящего – «чаплю». Остальные – «лягушки». Пока «чапля» спит, т. е. стоит, наклонившись вперед и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках. Проснувшись «чапля» издает крик о начале ловить (*салить*) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (*не сгибая коленей*) и держась хотя бы одной рукой за голени ног. Лягушки должны спастись от «чапли», прыгая на корточках. При нарушении условий, например, или если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании, они меняются местами.

«ПРЫГАЛКИ»

-через одну (двое вращают веревку один прыгает);

-через две – вращение в одну сторону (четверо(по двое) вращают веревку, один прыгает), расстояние между держащими разные, веревки примерно 1,5 метра.;

- через две – вращение в разные стороны (четверо(по двое) вращают веревку, один прыгает), расстояние между держащими разные, веревки примерно 1,5 метра.

«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.

«КАЗАК И ВОРОБЕЙ»

Из детей с помощью считалки выбирается Казак и Воробей. Остальные дети образуют круг- плетень. На середину круга кладут орехи, яблоки, груши, сливы и т.д. – это «огород». В стороне от круга чертят кружок – это «гнездо» Воробья.

Хоровод движется по кругу, припевая (или приговаривая):

Воробей маленький,

Серенький, удаленький,

По двору шныряет,

Крошки собирает,

В огороде ночует,

Ягоды ворует.

Воробей забегает в круг, берет орех и старается унести его в свое «гнездо».

Казак сторожит Воробья за кругом и может ловить его только там, на пути воробья к «гнезду». Если Воробью удастся положить свою «добычу» из «огорода» в «гнездо», он снова играет. Если Казак поймал Воробья, то Воробей меняется ролью с одним из участников игры.

В конце игры победитель определяется так: подсчитывают, какой Воробей принес больше всех орехов в «гнездо».

«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

«ГОРШКИ»

Играющие делятся на две 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 стовор!

«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.

«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.

«Пахари и жнецы»

Играющие делятся на две команды- пахари и жнецы.

Пахари:

Мы пашенку пахали,
Глубокие борозды шагали.
Борозды глубокие,
Полосы – широкие.
А вы, жнецы, худые.
У вас серпы тупые!

Жнецы:

У вас пахарь слепой,
У него плуг тупой,
Он пашню не пахал,
На меже лежал,
Ворон считал
А мы жнецы молодые,
У нас серпы золотые.
Мы жито жали,
И снопы вязали.
На ток вывозили,
Цепом молотили.
Зерно вывозили,
Стали с пирогами!

Водящий подбрасывает палочку (С одной стороны она гладкая, а с другой - шершавая, с корой) Если палочка упала вниз корой, то водящий кричит: 1,2,3-на ниву беги! Жнецы убегают, пахари догоняют. Если вниз гладкой стороной, то водящий кричит: 1,2,3-на пашню беги. Пахари убегают, а жнецы догоняют. Пойманные переходят в другую команду. Выигрывает та команда, у которой больше человек.

«Кувшинчик»

Ход игры: Избранный водящий берёт мяч — «кувшинчик», и, ударя им о Землю, поёт:

Я кувшинчик уронила и о пол его разбила.
Раз, два, три, раз, два, три, его, Ванечка, лови!

Сразу же по окончании песни водящий сильно ударяет мяч о Землю, а участник, имя которого было названо в песне, ловит его.

Поймавший мяч отходит в сторону, все остальные, подняв руки и образовав над головой «круг–колесо», поют:

Мы знаем все подряд, что ребята говорят:
Оля, Коля, дуб зеленый, ландыш белый, заяка серый, брось!

Игрок с мячом поёт:

Я знаю всё подряд, что ребята говорят:
Дуб зелёный, ландыш, мак, я бросаю мяч — вот так!

И бросает мяч кому–нибудь в «круг–колесо» из рук над головой. В кого попал, тот водит.

«КОЛЕЧКО»

По считалке выбирается ведущий. Он берет в руки «кольцо» — камушек, что-нибудь. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает: «Я по горенке иду, колечко несу. Угадайте-ка, ребята, где золото упало?» Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,
Выйди на крылечко!
Кто с крылечка сойдет,
Тот колечко найдёт!

Задача игрока, у которого в руках колечко, — вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.

«ИГРА В РЕДЬКУ»

Играющих детей 10-12, из них избирается матка и торговка, остальные детки садятся все в ряд, перед ними садится матка.

Торговка подходит к матке и говорит:

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Нет еще редьки, только пашут детки»

В это время детки, представляя, что пашут, скребут ногтями по земле.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки».

Матка: «Только сеют детки», а дети, изображая посадку редьки, тычут пальцами в землю.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Нет еще редьки, только ростки пускает», а дети, растопыря пальцы рук, приставляют их к земле.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Нет еще редьки, только всходит», — приложив ладони обеих рук к земле, поднимают их вверх.

Торговка: «Кума, кума, продай редьки»

Матка: «Выросла, купи!»

Торговка бросается к самому меньшему дитяти, берет его и показывает вид, будто вырывает редьку из земли, вытряхивает или будто бы отрясая землю. После этого торговка отводит дитя в назначенное место. После этого торговка идет рвать другую, третью «редьку» и т.д. до последней. Все детки теперь поступают в распоряжение торговки. Этим игра кончается.

«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.

«РЫБАКИ И РЫБКИ»

«Рыбки» - дети, взявшись за руки образуют круг.

Ведущий и три «рыбака» с неводом стоят в центре круга.

-Что вы вяжите?- спрашивают рыбки.

-Невод.- отвечают рыбаки.

-Рыбу!

-Ловите!

Рыбки подлезают под дугами и оказываются в безопасном месте(рыбка считается пойманной, если на нее набросили невод)

Ведущий - рыбаки какую рыбу вы поймали?

Рыбаки - щуку, судака, карпа, леща, сазана, карася.

Ведущий – наших рыбок мы отпустим, пусть плавают и растут.

Дети перечисляют названия рыб.

«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.

«Капуста»

Рисуют 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, показывает движениями воображаемую работу, поет:

Я на камушке сижу.

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 стараются забежать в огород, быстро схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет с огорода капусты, объявляется победителем.

«Хлибчик»

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

- Пеку, пеку хлибчик!
- А выпечешь?
- выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

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

«ШАПКА»

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

ПРАВИЛА ИГРЫ: шапку перебрасывают не соблюдая порядка, взад или вперед;

Если стоящему в кругу удастся поймать шапку, то он садится в круг. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

«ЦЕПИ - ЦЕПИ»

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек.

Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи».

Игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, еще вариант: «Цепи кованы, раскуйте нас!». Вторая команда спрашивает: «Кого из нас?»

Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который

будет «разбивать» (обычно выбирают самого слабого). Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает «самое слабое звено»). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника.

Игра «Цепи – цепи» продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

«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.

«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.

«КТО БЫСТРЕЕ СЯДЕТ НА КОНЯ»

Под музыку дети скачут на конях - стульях, когда музыка меняет свой темп, казачата встают со стульев и подскоками двигаются по залу. В это время убирается один стул. Музыка заканчивается, всадники занимают свои места. Тот, кому коня не хватило, выходит из игры.

«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.

«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!

«Четыре угла» («По уголкам»)

На земле чертится квадрат. Четверо учащихся становятся по углам, а пятый «мышка» заходит в середину. Стоящие по углам меняются местами по условному сигналу одного из игроков, а «мышка» старается занять чей-нибудь угол. Оставшийся без угла, становится «мышкой».

Раньше чтобы выявить водящего «канались» (делились) на палке. По очереди брались за палку, и чья рука была выше всех, тот становился водящим.

«РЫБАКИ И РЫБКИ»

Мальчики рыбаки. Девочки рыбки.

«Рыбки»- дети, взявшись за руки образуют круг.

Ведущий и три «рыбака» с неводом стоят в центре круга.

- что вы вяжите?- спрашивают рыбки

- Невод – рыбаки

-Рыбу!

-Ловите!

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

Ведущий – рыбаки какую рыбу вы поймали?

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

Ведущий- наших рыбок мы отпустим пусть плавают и растут

(дети перечисляют названия рыб.)

«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.

«Капуста»

Рисуют 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, показывает движениями воображаемую работу, поет:

Я на камушке сижусь.

Лозу тещу –

Плетень горожу.

Чтоб капусту не украли,

В огород не прибежали

Коза с козлятами,

Свинья с поросятами,

Утка с утятами, курица с цыплятами.

Играющие стараются забежать в огород, быстро схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет с огорода капусты, объявляется победителем.

«Хлибчик»

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

- Пеку, пеку хлибчик!
- А выпечешь?
- выпеку!
- А убежишь?
- Посмотрю!

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

«КАЗАКИ»

Играющие мальчики выбирают себе начальника , который приказывает им строится в шеренгу, поворачиваться, скакать в карьер, схватывать на бегу какой-нибудь приз, перепрыгивать через барьер или ров. Играющие попадают в цель камешками.

Правила игры: наиболее отличившиеся в игре и выполнении приказаний получают от начальника чины и знаки отличия.

«ЗМЕЙКА»

Дети садятся на коленки или на землю один за другим, но на небольшом расстоянии. Самый крайний прыгает через остальных, а последний сам садится на другом конце. И так один за другим.

«Калачи»

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

Бай – качи – качи - качи!

Глянь - баранки, калачи!

С пыли, 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 игроки могут меняться местами в кругах.

«ЛЯПТА»

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бегают 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.

«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.

«КОННИКИ»

Игроки – «конники» верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню, который надо преодолевать 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.

«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.

Игры с прыжками и борьбой для мальчиков 3-7 лет.

«Попади в цель»

(метание казацкой пики в цель).

С пяти метров необходимо попасть «пикой» (палкой) в цель (мяч), закреплённую на стойке.

«СНЕЖИНКИ, ВЕТЕР. МОРОЗ»

Игроки «снежинки» встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Ой летят, летят снежинки,

Словно белые пушинки

На дороги, на поля.

Стала белой вся Земля.

На каждое слово делают хлопок то в свои ладоши, то в ладоши с товарищем.

Далее приговаривают: «Дзинь. Дзинь», пока не услышат сигнал «Ветер!» «Снежинки» разлетаются в стороны и сбегаются в большую «снежинку» из несколько кружков. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в общий круг и берутся за руки.

Правила игры. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!»

В игру можно включать разные движения: подскоки, легкий или быстрый бег, кружение парами и т.д.

«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 обусть 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 где гнулась 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.

«Конь до коня»

Игроки становятся по кругу, в правой руке у каждого «конь».

Ведущий:

Казак до казака,

Конь до коня.

Кто папаху уронит,

Тот и вон пойдет.

Ведущий бросает одному из играющих папаху. Игроки перебрасывают папаху друг другу, уронивший выходит из игры. Побеждает последний игрок, оставшийся в кругу.

«Накинь папаху»

Ребенок садится на «коня» (стул, спинка стула впереди), в руке у него сабля. Ведущий подбрасывает папаху вверх. «Всадник» должен поймать саблей папаху. Тот игрок, который промахнется два раза – выходит из игры.