

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 знакомимся 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».

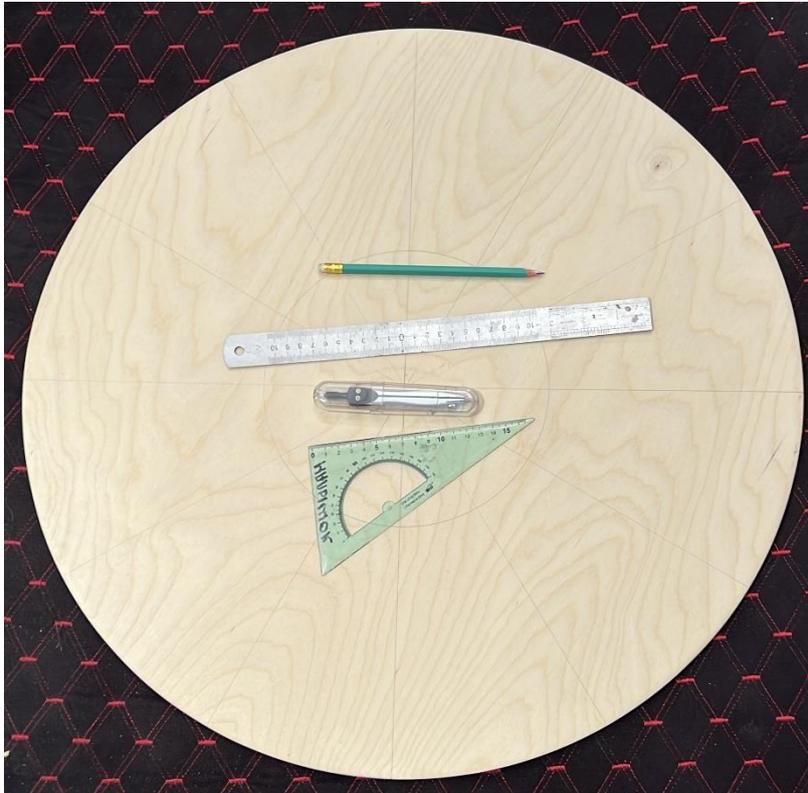
Только в тесном сотрудничестве с семьей можно воспитать настоящего человека и патриота. Сформировать личность выпускника, как достойного представителя сообщества, носителя, пользователя и создателя ценностей и традиций казачьего края. Казачество – это часть общей культуры, это наше наследие, и мы должны 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*



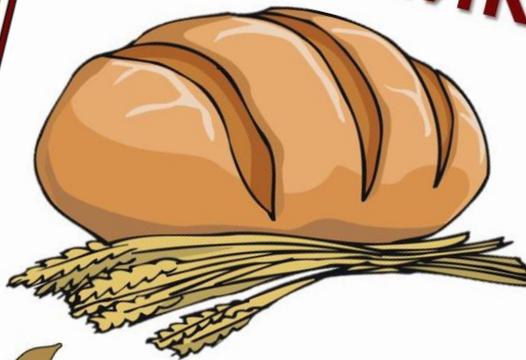
*Приложение 2*

*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 жребью игроки делятся на две команды: первая команда «Казачи» втора команда «Разбойники». Затем договариваются в каких пределах можно будет прятаться и убегать. Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казачи 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 казаку сторожу. Границы темницы можно обозначить мелом или веревкой.

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

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

Однако ловкий и расторопный казак 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 упиравсь 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 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 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 сижу.

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 веноч.

(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.

### **«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.