

## КАРТОТЕКА КУБАНСКИЕ ДЕТСКИЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ

«Через детей последующих поколений детские игры снова повторяются, снова оживляются в памяти живущих поколений и снова молодеют»,  
— Е. А. Покровский.

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

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

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

В играх с соревнованием двух команд, где необходимо разделить детей на две части, равные по численности, по силам: «Перетяжки»; в играх с предметами, где используются камушки, казанки, жгуты, палки, мячи, подковы, платки, шесты, шары и другие атрибуты; в символических играх с помощью считалок выбирается ведущий.

Ниже помещено описание нескольких игр, некоторые — с вариантами.

### ИГРА «В УТКУ» (СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА)

Играющие становятся рядом, рука в руке.

Двое, стоящих на одном краю вереницы, отрываются от нее (это «селезень» и «утка») и бегут, подныривая под руки стоящих в ряду то спереди, то сзади, причём «селезень» догоняет «утку».

Стоящие в ряду приговаривают:

*Догони, селезень, утку,*

*Догони, молодой, утку.*

*Поди, утушка, домой,*

*У тебя семеро детей,*

*Восьмой — селезень,*

*Девятая — утка,*

*Десятая — гуска.*

Та пара, под руками которой «селезень» поймал «утку», заменяет их, а они становятся на освободившееся место.

### ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (1-Й ВАРИАНТ)

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 или наливное яблочко?». Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встаёт за спину ведущего и поднимает руки. То же происходит с другими игроками.

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

## **ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (2-Й ВАРИАНТ)**

Играющие берутся за руки, образуя круг.

В центре его встают двое играющих, берутся за руки и поднимают их вверх — делают «золотые ворота». Рядом с «воротами» втыкают ветку.

Один из участников игры — водящий. Он проходит через «золотые ворота», подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар. При этом все говорят:

*В золотые ворота проходите господа:*

*В первый раз — прощается,*

*Второй — запрещается,*

*А на третий раз не пропустим вас!*

Играющие, руки которых разъединил водящий, бегут в разные стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идёт в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.

## **ИГРА «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 мычит, изображая корову. Казак угадывает его и забирает к себе в круг. Игра продолжается:

*Вот казак заснул опять,*

*Но не долго ему спать.*

*Утка уточек не зря*

*Учит крякать «кря-кря-кря».*

Действие повторяется — казак забирает «утку».

*Надоело казаку*

*«Кря-кря-кря» с «Ку-ка-ре-ку».*

*Я не лягу больше спать,*

*Вас я буду догонять!*

По окончании слов дети, образующие хоровод, поднимают руки — «воротики», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

## **ИГРА «ПЛЕТЕНЬ» (1-Й ВАРИАНТ)**

Играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на свое место. Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги.

По сигналу (свисток) играющие расходятся по всей комнате (залу, площадке), выполняя определённые движения под звуки бубна (поскоки, лёгкий бег, галоп и т. д.).

По следующему сигналу свистка или остановке бубна все бегут на свои места и строятся шеренгами, соответственно взявшись за руки крест-накрест.

Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

## **ИГРА «КРИВОЙ ПЕТУХ»**

Дети стоят по кругу. Один — в центре.

Дети: *«Кривой петух, на чём стоишь?»* (На иголочках)

*А как тебе, не колко?* (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:

*Ступай в кут,*

*Там блины пекут,*

*Там блины пекут,*

*Тебе блин дадут.*

Ребёнок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: — *Кто там?*

*Это я, Тарас.*

Дети: — *Лови нас, не открывая глаз.*

Кого поймал, должен угадать.

Игра на развитие звуковысотного слуха, тембрового слуха, ориентации в пространстве, упражняются в ритмическом хороводном шаге.

## **ИГРА «ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ» (2-Й ВАРИАНТ)**

Выбирается водящий, который должен выйти в другую комнату или отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий. Играющие образуют «плетень» — замкнутый руками круг.

Кто-либо из участников хоровода проходит под руками детей противоположной стороны круга, затягивая за собой остальных, и так — до полного «заплетения», запутывания. Затем играющие зовут водящего, который должен распутать хоровод. При этом соединенные руки игроков должны находиться в правильном (не ломаном) соединении.

## ИГРА «ГОРШКИ»

Играющие делятся на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда — «хозяева». Они становятся за горшками. Один из играющих — водящий — изображает покупателя. Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает:

- Почём горшок?

Хозяин отвечает:

- По денежке.

А он не с трещиной?

- Попробуй.

Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит:

- Крепкий, давай сговор!

«Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу руки, напевая:

*Чичары, чичары, собирайтесь гончары*

*По кусту, по насту, по лебедю горазду!*

*Вон!*

Со словом «вон» и «хозяин» и «покупатель» бегут в разные стороны вокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «хозяин», а опоздавший — водящий.

## ИГРА «КАЗАЧЬЯ» (ЧАПАЕВЦЫ)

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик — «боевой конь», верхом на «коне» — командир с красным флажком.

Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг.

Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и | идут по кругу за командиром.

Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в неё. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня».

Выигравший становится командиром.

## ИГРА «ДОСТАНЬ ПЛАТОК»

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит водящий с шестого в руке, на конце которого — платок. По сигналу воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок.

Кому это удаётся, тот и победитель, который становится водящим.

Игра продолжается.

## *Игры с бегом и увёрткой для детей 3-7 лет*

**Домовой за грубкой?**

Если игра проходила в помещении, кто-нибудь из мальчиков становился в угол, а если во дворе - около дерева.

Остальные бегали вокруг него и приговаривали: «Хто за грубкой? Домовой?»

Домовой бегает за ними и ловит их. Поймав кого-нибудь, ставит его на место домового, а сам присоединяется к другим.

### **Шкракобушка.**

Собирается группа мальчиков; один из них отделяется и спрашивает кого-нибудь из остальных товарищей: «Где ты был?» Тот отвечает: «На мельнице».

- «Что делал?» - «Муку молот». - «Что вымолот?» - «Копеечку». - «Что купил?» - «Калачик». - «С кем съел?» - «С тобой». - «Кто подбирал?» Спрашиваемый отвечает: «Он», - указывая при этом на кого-нибудь из мальчиков, стоящих в группе.

Все разбегаются от указанного мальчика со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!»

Он же старается поймать кого-нибудь, и если это удастся ему, то делаются шкракобушкой двое и т.д., пока они не переловят всех остальных.

### **Чапля.**

Играли мальчики 5-7 лет на достаточно маленькой площадке - примерно 5х5 м. По жребью 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 издаёт крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась хотя- бы одной рукой за голени ног.

Лягушки не должны спасаться от чапли, прыгая на корточках.

При нарушении условий, например, если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании они меняются местами.

### **Чур у дерева!**

Эта игра, традиционная в арсенале 5-7-летних казачат, также была излюбленной, в неё играли совместно с маленькими горцами.

Играли обычно в саду или там, где росло хотя бы несколько деревьев.

Число играющих зависело от количества деревьев. Все, кроме водящего, становились каждый у своего дерева, водящий же - в середине между деревьями.

Стоящие у деревьев начинали перебегать от дерева к дереву; в это время водящий должен успеть осалить бегущего, пока тот не подбежал к дереву и не выкрикнул: «Чур у дерева!»

Осаленный менялся местом с водящим.

### **Хваталки.**

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними на земле проводится черта. В соответствии с количеством

игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камешки, палочки и др.

По команде: «Раз, два, три!» игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает.

Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набрано нужное количество очков.

## **Повтори!**

В эту игру играли казачата 3-6 лет по 10-20. Создавали круг.

Вожаком был самый старший – шестилетка.

Он отходил в сторону, потому как не должен был видеть, кого выберут затейником.

А задача затейника - показывать разные движения, которые остальные играющие должны повторять сразу же, не раздумывая: хлопнуть в ладоши, присесть, подпрыгнуть на двух ногах - для трёх-, четырёхлеток; или как бы скакать на лошади, подпрыгнуть на одной ноге - для 5-6-леток.

Вожака звали в круг.

Он прохаживался внутри него и присматривался, кто же затевает каждый раз новое движение.

При этом, по условиям, ему не разрешалось смотреть долго на кого ни будь из игроков, т.е. на того, кто, как он думал, в настоящий момент исполнял роль затейника, а надо было поворачиваться в разные стороны. Как только при нём совершалось три движения, вожак угадывал затейника.

Это было довольно-таки трудно, потому как затейник старался менять движения незаметно, выбирал момент, когда вожак смотрит не на него. Если он ошибался и называл затейником не того, игра продолжалась.

Но после трёх ошибок выбирали нового вожака, а тот уходил из круга. Когда же вожак угадывал затейника, они менялись.

## **Колесо.**

Играющих 16 или значительно больше.

Они, разделившись на одинаковые группы, становятся рядами, лицом к середине - как спицы в колесе.

Водящий помещается вне колеса. Он бежит по кругу и, ударив по спине кого-либо из задних игроков, становится позади него.

Запятнанный передаёт удар впереди стоящему, тот - следующему и так далее до головного в спице; головной, получив удар, громко кричит «ай!». После крика все стоящие в спице и водящий бегут по кругу, обгоняя друг друга. Обежав круг, стараются стать на прежнее место.

Игрок, оказавшийся в спице сзади всех, идёт водить.

Нельзя пятнать раньше, чем получен удар.

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

## ***Игры с прыжками и борьбой для мальчиков 3-7 лет***

### **Путы.**

Ноги завязываются платком или верёвкой примерно так же, как спутываются ноги у лошади. И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

### **Змейка.**

Вот как описывали эту игру старожилы станиц Верхней Кубани:  
«Малы хлопци чи лягають на спыну, чи хлопаються на колєнки, чи сїдають на зимлю один за другим, но на небольшом расстоянии.

Самый крайний сїгаєть через остальных, а на конїц сам лягає чи сїдає на другом конци.

И так один за другим».

### **Побег.**

Играющих 10-20 человек. Они образуют круг, крепко взявшись за руки. Один игрок перемещается внутри, а другой вне круга. Тот, кто стоит внутри, пытается убежать, а сделать это можно по –разному: или перепрыгнуть через руки, или проскочить под руками, или же просто разорвать цепь.

Находящийся вне круга держит его сторону и всячески помогает ему.

Если игроку удастся убежать, то водить идёт пара, виновная в его побеге.

### **Перетяни палку.**

Играющие делятся на две партии. Ведущий одной партии берёт палку, а за него берутся все остальные. Ведущий другой партии тоже берётся за эту палку, а за него берётся его партия.

И так стараются перетянуть палку - каждая группа на свою сторону.