

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 31 «Ромашка» муниципального образования
Абинский район

СБОРНИК
«Подвижные игры Кубани»



Составил: инструктор по ФК
Герасименко И.А.

2024 г.

Содержание

1. Введение.....	3 - 4
3. Игры.....	5 - 21
5. Заключение.....	22
6. Список литературы.....	23



Введение

Вместе с возрождением казачества на Кубани возобновился и интерес к его традиционному образу жизни. Тренировать тело и дух кубанские казаки начинали едва ли не с пеленок, и даже самые ранние детские игры учили их быть сильными, ловкими, волевыми, справедливыми. Народные кубанские игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляет собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Смех, азарт, радость от победы! Никто не думает о том, что игры - прекрасная, мощная тренировка, а между тем у казачат развивается и сила, и выносливость, и умение балансировать, и многое, и многое другое, что потом выручало казака в бою.

По содержанию кубанские игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития. 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. Объясняя новую кубанскую игру, в которой есть зачин (считалка, певалка или жеребьевка), взрослому не следует предварительно разучивать с детьми текст, его желательно ввести в ход игры неожиданно. Такой прием доставит детям большое удовольствие и избавит их от скучного трафаретного знакомства с игровым элементом. Ребята, вслушиваясь в ритмичное сочетание слов, при повторении игры легко запоминают зачин. Педагогу следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Только в этом случае они приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, т.е. дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни.

Работая с детьми, педагогу надо помнить, что впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности

Цель: донести до потомков национальный колорит обычаев, образ жизни людей, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве.

Задачи:

-развивать умение играть в обрядовые и подвижные игры кубанского казачества;

- воспитывать бережное отношение к своей малой родине, к прошлому и настоящему Кубани, к памятникам культуры и искусства;
- проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.
- уметь использовать игры в условиях соревновательной деятельности и казачьих праздниках.



«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!

«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 тополи. За чертой они недосыгаемы. Пойманные «пушинки» становятся «ветрами».

Выигрывают те, кто остается около тополя.

«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 лошадаках, 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.



«КУБАНКА – ШАПКА КАЗАКА»

Ребята делятся на равные две команды. Играющие, по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. Надо попробовать ее во время падения одеть на голову или палку. Побеждает та команда, которая меньше уронит кубанок.



«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.



«ЛИХИЕ НАЕЗДНИКИ»

Оборудование: две детские лошадки и 12 резиновых колец. Игра – шутка, в которой участвуют 6-12 человек. Участники делятся на две команды и становятся лицом друг к другу на расстоянии 6-8 шагов. На линии старта, между шеренгами команд, устанавливаются коней, к ним привязывают шнур длиной 6-7 метров. Шнур от тележки каждой лошадки идет к катушке, которую держит «жокей» на линии финиша.

Остальным участникам раздают равное количество колец разного цвета- каждой команде свой цвет. По сигналу ведущего участники быстро ведут своих коней к финишу. Стоящие в шеренгах должны суметь набросить свои кольца на шею коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

«КОННИКИ»

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



«НАПОИ ЛОШАДКУ»

Ребенок становится за линию на расстоянии 2-3 м от игрушечной лошадки. Воспитатель дает ему в руки ведро и завязывает глаза. Малыш должен подойти и напоить ее /подвести ведро к морде лошади/.

«ПЕРЕДАЙ ПОДКОВУ»

На Кубани есть поверье старинное: «Кто найдет подкову, тому она счастье принесет». Звучит музыка, дети стоят в круге и под музыку передают подкову друг другу. Как только музыка замолкает, тот у кого осталась подкова в руках, выходит в круг и танцует.

«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Играющие берутся за руки, образуя круг.

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

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

При этом все говорят:

В золотые ворота проходите господа:

В первый раз — прощается,

Второй — запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

«ПУГАЛО»

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

Дети (стоят) говорят:

- В поле пугало стоит,

И на нас оно глядит. Скачем

около него,

Не боимся не чего!

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

«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.

«ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ»

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

Кто-либо из участников хоровода проходит под руками детей противоположной стороны круга, затачивая за собой остальных, и так — до полного «заплетения», запутывания.

Затем играющие зовут водящего, который должен распутать хоровод. Причем соединенные руки игроков должны находиться в правильном (не ломаном) соединении.

«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.

«СТОРОЖЕВЫЕ»

На площадке выкапывают круглую яму — центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки — «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек — «сторожевые» и один нападающий. «Сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки.

Нападающий находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача сторожевых, этот мяч не упустить.

Дается 3-5 попыток. Сторожевые отбивают мяч подальше от центральной лунки.

При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку.

Тот, чья лунка захвачена, становится нападающим

«ДОСТАНЬ ПЛАТОК»

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит водящий с шестом в руке, на конце которого — платок. По сигналу

воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок. Кому это удастся, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

«ПЕРЕТЯЖКИ»

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстаиваются в одну шеренгу так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя играющими другой команды.

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать. Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.



«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.

«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.



«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.

«ВЕРЕТЕНО»

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

«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.

«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.

«ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК»

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои. Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

«ТЯНИ В КРУГ»

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног (в 100 см от них) чертится круг. Внутри этого круга чертится второй круг меньшего диаметра

(50-60см). Пространство между внутренним и наружным кругом считается запретной зоной.

По сигналу ведущего игроки идут по кругу вправо или влево. По свистку или по команде «тяни» каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако сам он может также в любой момент оказаться за этой чертой. Поэтому, спасаясь. Игрок может перешагнуть через запрещенное пространство или перепрыгнуть через него, чтобы попасть одной рукой (ногой) или двумя ногами в меньший круг. Это остров спасения, и вступивший внутрь этого круга не считается нарушившим правило.

Игрок, вступивший хотя бы одной ногой в пространство между большим и малым кругом, выбывает из игры. Та же участь постигает и тех игроков, которые расцепят руки. Когда играющих станет меньше, и они не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже «острова безопасности» нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

«ЛЯПКА»

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

Ход игры:

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

Правила игры. «Ляпка» не преследует одного игрока. Все игроки следят за сменой «ляпок».

«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.

«МАЛЕЧЕНА – КАЛЕЧЕНА»

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку длиной 20-30 см. все произносят такие слова:

Малена – Калена,

Сколько часов осталось.

До вечера,

До зимнего?

После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь или любой палец правой или левой руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три...десять!». Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку. Ведущий может давать дополнительные задания: походить, присесть, поворачиваться направо, налево, вокруг себя. Детям желательно разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

«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.

«ПЧЁЛЫ»

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

Пчёлки яровые,

Аль вас солнышком печёт?

Крылья золотые,

Летите за горы высокие,

Что вы сидите,

За леса зелёные —

В поле не летите?

На кругленький лужок,

Аль вас дождичком сечёт,

На лазоревый цветок.

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

«КАМЕШКИ»

Для игры нужно 5 небольших более или менее круглых камешков такой величины, чтобы все они уместились в ладони.

Дети, желающие играть. В порядке очередности легким броском рассыпают эти камушки, потом, выбрав один из них, подбрасывают его вверх и в то время, пока он летит вверх и спускается вниз, быстро берут одной рукой камешек и ловят в эту же руку тот, который опускается.

Затем, отложив один камешек в сторону, снова бросают оставшийся в руке камешек вверх и берут со стола по одному камешку остальные.

Затем камешки раскладывают по 2 штуки и, подбросив один вверх, и берут уже каждый раз по два камешка. После этого ребенок раскладывает камешки так: три вместе и один в стороне. Снова бросает камешек вверх и, пока он летит, берет рукой один камешек, откладывает его, снова бросает находящийся на руке камешек и берет уже три камешка. Наконец он кладет все 4 камешка вместе, бросает пятый вверх и в это время захватывает все 4 камешка. Если ребенок роняет камешек или не успевает захватить лежащие на столе, игра передается следующему, который начинает игру с той фигуры, на которой он останавливается. Выигрывает тот, кто первый выполнит последнюю фигуру.

«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 -нибудь 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.



«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.

«ЗАРЯ-ЗАРЯНИЦА»

Ход игры: Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря. Она ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница, красная девица, По
полю ходила, ключи обронила,
Ключи золотые, ленты голубые,
Кольца обвитые — за водой пошла!

С последними словами «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

Правила игры: Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает кому положить на плечо ленту. Бегущие не должны пересекать круг.

«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.

«ПИВНЯЧИЕ(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.

«ПОПАДИ В ЦЕЛЬ» (метание казацкой пики в цель).

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

«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.

«КАЛАЧИ»

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

Бай – качи – качи - качи!

Глянь - баранки, калачи!

С пылу, 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.

«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 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.

«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.

«ЯРОЧКИ»

На ровной площадке делают лунку.

Отойдя от лунки несколько шагов, чертят границу.

Задача играющих – стоя на границе, попасть мячом в лунку. Можно закатить мяч в лунку. Побеждает тот, у кого больше всех попаданий в лунку.

«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.

«ТЯНИ ХОЛСТЫ»

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

Ход игры

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

Тяни холсты, потягивай!
Коробочку накладывай!
Тяни холсты, тяни холсты,
На рубашечку, на столешничку!
Тяни, тяни, потягивай,
Да поперёк покладывай!
Это маме холст.
Это тятю холст,
А Ванюшкин холст
С мышинный хвост!
Тяни холсты, на покроичку,
Тяни холсты на рубашечку!



«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 5×5 м. По жребию или по считалке выбирали водящего — чаплю.

Остальные — «лягушки».

Пока чапля «спит», т. е. стоит, наклонившись вперёд 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.

«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 гдегнулась спина,
Тому рожь густа и колосиста,
Колосиста, ядрениста.
С зерна-то пирог,
С колоска весь мешок.

Лень догоняет детей, они убегают. Пойманный ребенок становится ленью.

«БАБА ЯГА»

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

Бабка Ёжка, костяная ножка,
С печки упала, ножку сломала!
А потом и говорит: «У меня нога болит!»

Пошла на улицу – раздавила курицу,
Пошла на базар – раздавила самовар,
Вышла на лужайку - испугала зайку!

Дети разбегаются, а Баба Яга прыгая на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом. Бабой Ягой становится тот, кого водящий заведет в круг.

«РОМАН, РОМАН....»

Дети стоят в кругу лицом к центру. Говорят хором: -Роман, Роман - на первое слово, наклонившись, обеими руками вырывают воображаемый сорняк, на второе слово- отбрасывают его в правую сторону от себя Вырывай бурьян Повторяются те же движения Чтоб росла морковка Воспроизводится посадка семян Большая, как мутовка, Чтоб росла репка Сладкая и крепкая. Чтоб вырос бобок С большой горшок. На первое ударение на каждой строке правой рукой берут из горсти левой руки семечко, а на второе ударение втыкают его в воображаемую грядку. Берутся за руки и водят хоровод

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Кубанские народные подвижные игры являются одной из интересных и эффективных форм работы, способствующей раскрытию детской активности, самостоятельности и инициативности. Это эффективное средство создания благоприятных условий для развертывания двигательной деятельности детей, для самостоятельного творческого выбора конкретных способов действий, их сочетания, чередования, изменение характера и интенсивности в зависимости от неожиданно возникающих новых игровых ситуаций.



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Казачество. Энциклопедия. М., 2003.
2. О.Л.Князева, М.Д.Маханева. Приобщение детей к истокам русской народной культуры: Программа. Учебно-методическое пособие. - СПб.: Детство-Пресс,
3. Литвинова М. Ф. Русские народные подвижные игры. – М.: Просвещение, 2007г.
4. Бондарь Н. И. К вопросу о традиционной системе ценностей кубанского казачества// Из культурного наследия славянского населения Кубани. Краснодар, 1999.