

КАРТотеКА

КАЗАЧЬИХ НАРОДНЫХ ИГР

«Цепи».

Дети делятся на две команды, становятся в линию друг против друга и крепко берутся за руки. Затем по очереди произносят слова:

- Цепи
- Кованые
- Раскуйте!
- Кого?
- Брата моего.

-Как зовут? - Произносят имя. Кого назвали, с разбега должен разбить цепи, если разбил, то забирает в свою команду любого игрока разбитой команды.

«Звонарь»

Дети стоят в кругу, в центре двое ребят: один - звонарь, другой - жмурка. Жмурке завязывают глаза, а звонарю дают колокольчик. Звонарь приговаривает: «Динь - дон, динь - дон, отгадай, откуда звон?». Жмурка по звуку колокольчика пытается поймать звонаря.

«Чай — чай, выручай!»

По команде дети разбегаются, а водящий старается догнать (запятнать) как можно больше играющих. Тот, до кого дотронулись, останавливается, ставит руки и ноги в стороны и кричит: «Чай-чай, выручай». Любой игрок может спасти пойманного (коснуться его руки).

«Щука и рыбки»

Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине круга щука, а вокруг неё бегают 3-5 рыбок. Остальные дети ходят по кругу:

Рыбки в озере гуляли
И друг друга догоняли,
А под камешком на дне
Спала щука в тишине.
Злая щука пробудилась.
И на рыбок напустилась.

Щука:

Как вы смели мне мешать,

Когда я хотела спать? После окончания слов, рыбки должны успеть выскочить за круг. Та рыбка, которую поймают, становится щукой.

«Хромая лиса».

Среди играющих выбирается «хромая лиса»- сидит в норе. Игроки выманивают лису из норы, дразня её. Лиса на одной ноге догоняет игроков.

«Квач»

Выбирается «квач» - водящий. Все дети стоят в кругу, а в середине «квач». После слов «Квач, квач, дай калач!» - все играющие разбегаются, а «квач» догоняет.

«Слепой петух»

Играющие стоят в кругу и выбирают «слепого петуха». Ему завязывают глаза и спрашивают:

-Петух, петух, что продаёшь? Квас! Лови мошек, а не нас!

После этих слов играющие разбегаются, хлопают в ладоши. «Слепой петух» старается поймать игроков и угадать пойманного.

«Пустое место»

Играющие стоят в кругу. Водящий бежит за кругом и пятнает, тот, кого запятнали, бежит в противоположную сторону от водящего. Кто первый добежит до пустого места, тот занимает его, а другой становится водящим.

«Платочек»

Дети встают в круг. Водящий с платочком идёт за кругом, кладёт его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платочек, берёт его в руку и бежит за водящим. Оба стараются занять свободное место в круге. Если водящий не успевает занять свободное место, то опять водит.

«Молчанка»

Перед началом игры все говорят слова:

-Бубенчики, бубенчики, летали голубенчики. Медок, сахарок- молчок!

После слов, все должны замолчать. Ведущий старается всех рассмешить, нельзя дотрагиваться до игроков. Кто засмеялся, выходит из игры.

Игра «Казачки»

Цель игры: развитие внимания, ловкости.

Играющие мальчики выбирают себе начальника, который приказывает им строиться 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.

«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. Кому коня не хватило, выходит из игры.

Игра «Грыбаки»

Цель игры: развитие скоростной выносливости.

Играющие дети берутся руками попарно и становятся пара за парой. Выбираются «грыбаки» — пара, которая становится впереди всех на небольшом от них расстоянии. Сначала бежит первая пара игроков, мимо «грыбаков». Бегущие должны бежать в одиночку, не держась за руки. «Грыбаки» ловят и бегут вместе с ними, взявшись за руки, если один из бегущих будет пойман «грыбаками», не успев подать руку товарищу, то он и его товарищ становятся «грыбаками», а «грыбаки» становятся позади всех пар; если «грыбаки» не поймали ни одного из бегущих, то становятся на прежнее место и бежит следующая пара, а та, что бежала, становится позади последней.

Забава с фишками.

Для этого понадобятся плоские фишки. Игроки кладут их себе на голову и внешнюю сторону ладони. Цель участников — заставить соперника выронить хотя бы одну из фишек. При этом собственные фишки должны оставаться на месте. Игрок, который уронил фишку, наказывается (приседает 10 раз). После наказания игра продолжается.

Игра «Заря».

Игра о Тригле сил Природы: Воды, Воздуха, Земли. Заря Природы — это рождение Духа Земли, который она выдавливает из себя через родники, ключи. Этот Дух (голубая лента) — Воз Духа и есть обновляющие, озаряющие силы Природы, дающие вдохновенные силы человеку.

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

«Иголлка, нитка и узелок».

О единстве идеи, пути её осуществления.

Ход игры: Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголлку», «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. «Иголлку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

«Всадники».

В ходе игры дети имитируют всадников. Вначале они становятся в широкий круг. Важно, чтобы каждый ребенок стоял с подчеркнута прямой осанкой. Дети могут держать воображаемый «повод» только левой рукой или обеими руками. Под такты 1–2 кони бьют копытами, а «всадники» должны сдерживать коней, натягивая повод. Под следующие такты «всадники» скачут галопом. На последних аккордах «всадники», натянув повод, должны остановить коней на всем скаку.

«Ловишка в кругу».

Игра развивает чувство меры, умение жить в почитании и согласии с требованиями общества, не переступать запретную черту даже в экстремальных ситуациях, хранить устремление к реализации цели.

Подобная игра, входя в подсознание, как алгоритм поведения, поможет человеку и в дальнейшем, не выходя из круга своих возможностей и заслуг,

регулировать свои действия, соотносить их безболезненно для самолюбия с действиями окружающих.

Ход игры: На площадке чертят большой круг — от 3 м и более, в зависимости от количества играющих. В середине круга кладут палку, её длина должна быть значительно меньше диаметра круга. Участники игры стоят в кругу, один из них — «Ловишка». Он бежит за детьми в кругу и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится «Ловишкой».

Правила игры. Никто не встаёт на палку ногами: «Ловишка» её оббегает, игроки могут перепрыгивать. Пойманному игроку не вырваться из рук «Ловишки».

«Снежинки, ветер и мороз».

Игра воспитывает спокойное восприятие холодных качеств Природы как радостных и полезных. Она даёт возможность детям выразить свои симпатии, а педагогу увидеть их и укрепить.

Ход игры: 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.

Игра в шапку

Цель игры: развитие ловкости, внимания.

На площадке играющие 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 кругу. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

Вариант игры: на ровной игровой площадке один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот садится на место «болвана».

«Достань платок».

Двое ведущих держат в поднятых руках шапки (игрушечные сабли, на которых висят шали. Возле ведущих стоят по два мальчика. Под весёлую музыку мальчики пляшут вращающую по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим ведущим и стараются снять с шапок шаль. Победитель идёт с шалью к девочке, кладёт шаль ей на плечи и приглашает танцевать. Игра может проводиться с доступным количеством шапок. Шаль можно заменить кубанкой.

Игра «Ляпка».

Она способствует развитию стремления приблизиться к цели, а также развитию ловкости и быстроты реакции. Игра помогает детям бороться с застенчивостью и обидчивостью.

В начале игры выбирается водящий («Ляпка»). Он бежит за остальными игроками, пытаясь кого-то «осалить». Когда водящий достигает своей цели, то приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!». Следующий водящий так же старается передать ляпку. «Ляпка» не может преследовать только одного игрока.

Игра «КАЛАЧИ»

Дети становятся в три круга. Двигаются хороводным шагом по кругу и при этом произносят 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 могут меняться местами в кругах.

«Пятнашки»

Игра развивает ловкость, увёртливость, стремление к победе. Учит быть честным и оптимистом, сохранять душевное равновесие, развивает чувство юмора. Выбирается «пятнашка». Все разбегаются по площадке, а «пятнашка» ловит: кого «пятнашка» коснется рукой, тот становится новым «пятнашкой».

Варианты:

1. «Пятнашка, ноги от Земли!»: Игрок может спастись от «пятнашки», если встанет на какой-то предмет — Землю.
2. Зайки. «Пятнашка» может запятнать только бегущего игрока, но стоит последнему запрыгнуть зайкой на двух ногах — он в безопасности.
3. Пятнашки с домом. По краям площадки рисуют два круга — дома. Игрок может спастись от пятнашки в доме — за кругом не пятнать.