|  |
| --- |
| **МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД №23 СТ. АРХОНСКАЯ»**  **МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ - ПРИГОРОДНЫЙ РАЙОН**  **РЕСПУБЛИКИ СЕВЕРНАЯ ОСЕТИЯ – АЛАНИЯ** |

**363120, ст. Архонская, ул. Ворошилова, 44, 8 (867 39) 3 12 79, e-mail: tchernitzkaja.ds23@yandex.ru**

**УТВЕРЖДАЮ**

Заведующий МБДОУ   
«Детский сад №23 ст. Архонская»  
 **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.В. Черницкая**

****

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ
2. БОРЮЩАЯСЯ ЦЕПЬ
3. ЧЕХАРДА
4. САЛКИ
5. ОТБИВАЛЫ
6. КОМАНДНЫЕ САЛКИ
7. ЖМУРКИ
8. ГОРЕЛКИ
9. ЦЕПИ-ЦЕПИ
10. **РУЧЕЁК**
11. **ПРЯТКИ**
12. ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ
13. ИГРА В ШАПКУ
14. ВОЛКИ ВО РВУ
15. ЗАРЯ
16. ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК
17. ХОДИЛА МЛАДШЕНЬКАЯ ПО БОРОЧКУ
18. ЛАПТА
19. ЛОВИШКА В КРУГУ
20. СНЕЖИНКИ, ВЕТЕР, МОРОЗ
21. ЛЯПКА
22. КУВШИНЧИК
23. **КАЗАКИ**
24. ГРЫБАКИ
25. **КАШИ**
26. В ТРИ БАБКИ
27. ДЗИГА
28. КРЕМУШКИ
29. ЦУРКА
30. ЗОСКА
31. ЗЕМЛЕРЕЗ
32. КАЗАЧЬИ ДЕТСКИЕ ПОТЕШКИ
33. ЧЕХАРДА
34. НАГАЙКА И КНУТ
35. УВОРОТКИ
36. НОЖИЧКИ
37. ПРЫГАЛКИ
38. КУКОЛКА
39. ЗНАМЯ
40. КОНЯШКИ
41. *«ПЯТНАШКИ»*
42. «ПАПАХА»  (шапка казака)
43. «ПРЫГАНЬЕ ЧЕРЕЗ ШАПКУ»
44. ««ЗАВИВАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ»
45. ПРЫГАНЬЕ ЧЕРЕЗ ШАПКУ»
46. «ЗОЛОТО»
47. МОРГУШКИ»
48. «ПЕТУШОК»
49. «ЛЯПКА»
50. ХЛИБЧИК»
51. «КАЛАЧИ»
52. МЕЛЬНИЦА»
53. «КАПУСТА»
54. «ДОСТАНЬ ПЛАТОК!»
55. «КОЗЕЛ»
56. ХВОСТ-ЛЕВКА
57. «НЕ ЗАЙМАЙ (не тронь меня)»
58. «ПОДСОЛНУХИ»
59. ШТАНДЕР»
60. «КУРЕНЬ»
61. КАУНЫ»
62. УТКА И СЕЛЕЗЕНЬ»
63. «РАЗБЕЙ КУВШИН»
64. «ТРЕЩОТКИ»
65. «ЗВОНОК»
66. «МЫШКА»
67. «БРЫЛЬ» (шляпа соломенная)
68. «КОНИКИ»
69. «СТОРОЖЕВЫЕ»
70. «ТОПОЛЕК»
71. «ПЕРЕТЯГИВАНИЕ»
72. «СТАДО»
73. «ЛЕНЬ»
74. «БАБА ЯГА»

**«…Люби всё, что с ранних лет ты впитал в кровь  
и плоть вольных степей твоей Родины»**  
Заповеди донских казаков.

[**КАЗАЧЬИ ЗАБАВЫ**](http://www.scarb.ru/Kaz%20igry.htm)

**Подвижные народные игры**

Все исконно народные игры имеют космогоническое значение.

Это величайшая педагогика волхвов и кудесников Земли, смысл которой открывается благодаря пониманию значения образов русской и общеземной культуры.

Народные игры — это заклики к Природе, как коллективная просьба реализации тех или иных событий, явлений, действий: это диалог с Природой как с Матерью, через общую игру человек находит ответ.

Аналоги подобных игр можно встретить у всех народов планеты, что говорит об общей для землян культуре, в основе которой — знание законов Природы и разумный диалог с нею.

* **КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ**

По жребию играющие делятся на две команды:   
первая - команда казаков, вторая - команда разбойников. Затем договариваются, в каких пределах можно будет прятаться и убегать.

Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казаки же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников.

Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и др.

С одной стороны, темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойники; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казаку сторожу.  
Границы темницы обозначают камнями или палками.

И вот казаки идут искать разбойников. Последних нужно не просто найти и увидеть, но догнать и запятнать.

Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырываться. Но если казак почему-то 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, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленных.  
Вызволять товарищей разбойники могут и из темницы. Для этого им нужно ухитриться запятнать пленного, находящегося под охраной казака-сторожа. Переловить разбойников — задача очень непростая, и порой ребята играют в эту игру несколько часов.

* **БОРЮЩАЯСЯ ЦЕПЬ**

Две команды становятся лицом друг к другу на линиях, расстояние между которыми составляет примерно 10 шагов, и затем сходятся, на средней черте так, чтобы соперники чередовались.

Все берутся под руки.

В образовавшейся цепи члены команд смотрят в противоположные стороны.

По условному сигналу каждая команда старается оттеснить соперников за их исходную линию.

Участники, допустившие разрыв цепи, выбывают из игры.

# ЧЕХАРДА

Все играющие становятся на расстоянии примерно пяти шагов друг за другом.   
  
Затем они, опираясь на одну согнутую в колене ногу, нагибаются, кроме последнего.   
  
Последний участник, с разбега, по очереди, перепрыгивает через других играющих.

Он может помогать себе, опираясь руками об их спины.

В ходе игры, чтобы усложнить задачу тех, кто перепрыгивает, участники постепенно выпрямляются.

Кто успешно перепрыгнул - встает впереди.

Выбывают из игры те играющие, которые не смогли перепрыгнуть.

* **САЛКИ**

Выбирают водящего или салку, чаще всего "при помощи считалки. Например, такой:

*Кто ретивый,   
Долгогривый,   
Скачет полем,   
Скачет нивой.   
Это конь, это конь.  
Конь ретивый,   
Долгогривый,  
Кто коня   
Того поймает,   
С нами в салочки   
Играет.*

Все остальные участники игры разбегаются. Салке: требуется: догнать кого-либо из играющих и осалить, запятнать его, т. е. хлопнуть ладонью по спине, руке и т. д.  
После этого водящим становится осаленный. Подняв руку, он говорит: «Я — салка!». Пятнать предыдущего салку новому не разрешается.  
  
Игру можно усложнить.  
Скажем, нельзя пятнать того, кто успеет замереть в какой-нибудь позе, например, припадет к земле, опираясь на ладони и носки вытянутых ног!  
Или, например, можно спастись в «доме» — специально очерченном круге. Кроме того, пятнать можно не рукой, а мячом.

# ОТБИВАЛЫ

Выбирают водящего.

Вокруг него чертят круги диаметром 1-1,5 м (сколько играющих, столько и кругов).

Водящий держит в руке теннисный мяч; в руках у игроков, стоящих в центре каждого круга, — палки.

Задача любого игрока — отбивать мяч, брошенный водящим.

Если мяч попадает в играющего, то он идет водить.

Если же игроку удается отбить мяч, то водящий бежит к тому месту, где упал мяч, и уже оттуда старается попасть в кого-либо из играющих.

* **КОМАНДНЫЕ САЛКИ**

Все играющие разбиваются на три равные по численности команды.  
  
 По жребию или по считалке выбирается команда, которая водит. Они становятся в центре будущего круга. Остальные игроки двух других команд образуют круг, становясь лицом к центру, к игрокам первой команды, вытягивая правые руки ладонями кверху, но согнутые в локтях.

Игроки водящей команды ходят внутри круга, и каждый держит за спиной левую руку с раскрытой и обращенной наружу ладонью. Рука должна быть согнутой в локте и на уровне на талии.

Водящие имеют право салить игроков двух других команд, стараясь ударить их по ладоням вытянутых рук, только правой рукой.  
  
 Те, в свою очередь, тоже стараются салить водящих, ударяя их по ладоням рук, которые они держат за спинами, но, не сходя со своих мест.  
  
 Водящие от осаливания могут уклоняться только поворотами корпуса. Каждый осаленный с той или иной команды выходит из игры до следующего кона.  
  
 Те, в свою очередь, могут, не сходя со своих мест, салить водящих, но только по ладоням рук, которые они держат за спинами. Водящие от осаливания уклоняются только поворотами корпуса. Каждый осаленный выходит из игры до следующего кона.

Если водящим удается осалить половину игроков, стоящих в кругу, то они выигрывают игру и становятся в общий круг, а осаленные идут внутрь круга водить.

Если же удается осалить половину водящих, то выигрывают команды, стоящие по кругу.

В этом случае игра начинается снова, все ранее осаленные встают на свои места, а внутри круга начинает водить прежняя команда в полном составе.

# ЖМУРКИ

Жмурки — детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других.

Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве.  
Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.  
Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами.  
Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать чтобы отвлечь жмурку от игрока.

Ещё как вариант жмурок можно играть в пятнашки, только без платка.

# *ГОРЕЛКИ*

Выбирают водящего. Затем участники распределяются парами и должны взяться за руки. Они становятся впереди водящего «столбцом», т. е. выстраиваются в колонну в затылок друг другу.

Начинают играть по команде водящего, например:

«Раз, два, три — беги!»;   
«Рыба, галка, хлеб, мочало... Сзади пара — побежала!» и т. д.   
  
Можно произнести любые приговорки, например, замечательную приговорку, придуманную для горелок С. Маршаком:

*"Косой, ты косой,   
Не ходи ты босой,   
А ходи ты обутый,   
Лапочки ты закутай.   
Если будешь ты обут,  
Волки зайца не найдут,  
Не найдет тебя медведь,   
Выходи, тебе гореть!"*

Итак, как только водящий дал команду "Выходи ...", последняя пара бежит вперед, разъединяя руки (один участник обегает колонну слева, а другой справа).

Задача пары — встать впереди колонны и вновь взяться за руки.  
  
Водящий пытается помешать этому, и если ему удается засалить (поймать) одного из игроков, он становится вместе с пойманным во главе колонны.

Игрок, оставшийся без пары, идет водить.

Если же водящему не посчастливится засалить кого-либо из бегущих и они сумеют стать первой парой, то он продолжает водить.

* **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.

* **РУЧЕЁК**

Это очень простая игра. Скорее, даже, не игра, а развлечение. Она учит детей преодолевать стеснение, помогает выявить симпатии. В нее можно играть и самым маленьким деткам и подросткам (подойдет для детского лагеря или школьной перемены, детского сада). Желательно собрать больше участников (нечетное количество). Игроки разбиваются по парам и, взявшись за руки, образуют «живой коридор - ручеек». Оставшийся без пары игрок проходит внутри коридора, выбирая себе пару. Обычно, по правилам, мальчик выбирает девочку, а девочка – мальчика. Новая пара, пройдя через коридор, становится впереди, а оставшийся без пары игрок снова ищет пару.

Игра продолжается, пока не надоест.

* **ПРЯТКИ**

Особенно интересно  играть вечером, когда темнеет и можно спрятаться даже за углом в тени.

Выбирается водящий – тот, кто будет искать. Если желающих нет, то проблему решает считалочка. Нужно определить место (столб, дерево, скамейка, угол дома), где водящий будет «застукивать» найденных игроков.

Водящий становится возле выбранного поста, закрывает глаза и считает до 20 (50, 30, как договорятся). Потом громко говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать. Кто не спрятался, я не виноват!». И ищет спрятавшихся. Когда находит, громко называет имя (например, Маша) и бежит к посту, дотрагивается рукой и объявляет: «Стук, стук, Маша!». Но Маша, тоже, пытается добежать до поста раньше водящего, и «застукать» себя. Водящий старается недалеко отходить от поста. Потому что, близко спрятавшиеся игроки, могут выскочить из своего укрытия и «застукать» себя.

Игра продолжается, пока все не найдены. Проигравшим, обычно, становится тот, кого «застукали» первым. Он и становится новым водящим.

* **ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ**

На земле очерчиваются мелом 2 полосы на расстоянии примерно 20 метров.

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

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

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти 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 первым доберется до финиша и дотронется до водящего – он занимает его место, и игра начинается сначала.

* **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 и вперед;

Если стоящему в кругу не удается поймать шапку, то он садится в кругу, а тот игрок, у кого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

***Вариант игры:*** на ровной площадке один из играющих («болван»)

Шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад и вперед;

Если стоящему в кругу удается 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».

# ВОЛКИ ВО РВУ

По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров) шириной 1 метр. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире.

Во рву располагаются водящие - волки двое или трое игроков. Все остальные играющие - зайцы - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком.

Волки могут поймать зайцев, только находясь во рву. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

* **ЗАРЯ**

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.

* **ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК**

О единстве идеи, пути её осуществления.

***Ход игры:*** 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.

* **ХОДИЛА МЛАДШЕНЬКАЯ ПО БОРОЧКУ**

 Подобные хороводы вводят детей в алгоритм непреходящих ценностей взаимоотношений детей и взрослых, на подсознании развивают здравость поведенческой саморегуляции.

Учат быть терпеливыми и самостоятельными на выбранных путях, что усиливается в душе через образы исконной культуры и совместные движения.

Сила коллективной мысли создает единое энергетическое поле, которое защищает, оберегает, даёт возможность для культурного саморазвития.

*Ходила младёшенька по борочку,*

*Брала, брала ягодку земляничку.  
Брала, брала ягодку земляничку,  
Наколола ноженьку на былинку.  
Наколола ноженьку на былинку,  
Болит, болит ноженька, да не больно.  
Болит, болит ноженька, да не больно.  
Пойду к свету–батюшке да спрошуся,  
Пойду к свету–батюшке да спрошуся,  
У родимой матушки доложуся:  
«Пусти, пусти, батюшка, погуляти,  
Пусти, пусти, матушка, ягод рвати».*

* **ЛАПТА**

Это самая распространенная игра в Мире. В этой образной игре развиваются и реализовываются сильные качества человека, которые находят применение в любой конкретной обстановке, в экстремальной ситуации: смелость, организованность коллективной мысли и совместных движений, чувство общности устремлений и действий, кругозор и ловкость, быстрота реакции. В подобных играх истоки высоких чувств патриотизма, верности, боевых начал.

***Вариант 1.***Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта — круглая палка, длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5–10 см. На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой — кон. Участники игры делятся на две равные группы. По жребию игроки одной группы идут в город, а другая группа водит. Горожане начинают игру. Метала, лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город.

Водилы ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегуна. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в него на более близком расстоянии. Если игрокам поля удается запятнать бегуна, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах.

Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все игроки бьющей партии выступают, в роли метал. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьёт мяч. Случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждёт, когда мяч забьёт следующий игрок, — тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

***Правила игры.*** Поддавалы не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Партия города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

* **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 бегает 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 вырываться из рук «Ловишки».

* **СНЕЖИНКИ, ВЕТЕР, 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.

* **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» бегает 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».

* **КУВШИНЧИК**

Это игра на заклик дождя. Игра дает возможность прожить минуты единения, выразить свои симпатии, говорить и действовать в кругу друзей.

Природа выбирает достойных внимания и усиливает каждого силой коллективного признания.

Ход игры: Избранный водящий берёт мяч — «кувшинчик», и, ударяя 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, зайка 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.

* **КАЗАКИ**

***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.

* **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.

***Правила игры:* Если один из бегущих будет пойман «грыбаками»,   
не успев подать руку товарищу, то он и его товарищ становятся «грыбаками», а «грыбаки» становятся позади все 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.
* **КАШИ**

***Цель игры:* развитие ловкости, силовой выносливости.**

На игровой площадке дети становятся в кружок и один из них, бросая мяч о землю, говорит: «Дети, каши!» Мяч подскакивает, а играющие пытаются его поймать. Тот, кто поймал мяч, садится верхом на того игрока, который вместе с ним протянул руку к мячу, и снова бьет мяч о землю, остальные игроки стараются его пой­мать

* **В ТРИ БАБКИ**

Перед началом игры игроки конаются, т. е. берется палка, один игрок обхватывает ее рукой у нижнего кон­ца, другой берется выше его руки и т. д. Последний иг­рок, взявшийся за конец палки, называется «верх», а дру­гой «низ». «Верхи» бьют, а «низы» идут в поле.

Для этой игры в землю втыкаются три палочки (баб­ки): первая бабка, от которой бьют «битой» мяч, вторая втыкается недалеко от первой, несколько в стороне, а третья — шагов на 30—40 от первой.

Играющие бьют по очереди. Бить можно только один раз. Ударивший мяч отходит ко второй бабке, куда идут и другие. Если мяч залетел далеко, стоящие у второй бабки перебега­ют к третьей, а если можно, то бегут и назад. Если же нет возможности бежать назад, то ожидают там удоб­ной минуты, чтобы помчаться к первой бабке.

Стоящие в поле стараются ударить мячом кого-нибудь из бегу­щих.

Если это им удается, они все бросаются к первой или ко второй бабке, смотря по тому, куда бежать бли­же и удобнее. Побежденные в это время стараются в свою очередь ударить мячом кого-либо из противников, и если им это удается, и они вовремя убегут к бабкам, то продолжают бить, а если нет, идут в поле, а низы начи­нают игру. Иногда взаимное выбивание повторяется несколько раз.

***Правила игры:* Выбивать можно только тогда, когда играющие находятся между второй и третьей бабками; забежав за ту или иную бабку, играющий вполне безопасен от удара;**

**Кроме удара противника, стоящие в поле получают право бить мяч еще и тогда, когда кто-нибудь из них поймает мяч на лету.**

* **ДЗИГА**

Одной из самых любимых была игра пастухов – Дзига.

Пока овцы или кони мирно паслись или отдыхали, мальчишки на хорошо утрамбованном месте играли в дзигу. Специально изготовленную игрушку, похожую на шпульку из ниток и на волчок, подхватывали кнутами.

Условия игры были самыми разными: стараясь не уронить, гнали дзигу по маршруту или гоняли ее наперегонки…

Особенно ловкие мальчишки ухитрялись выделывать потрясающие номера с кубарем, подбрасывая его в воздух и попадая им в цель за много метров.

Бывали командные соревнования, бывали бои – когда сшибали дзиги противников.

Эта игра развивала глазомер, выносливость, ловкость, обучала пастушьему владению кнутом и боевому умению обращаться с нагайкой.

* **КРЕМУШКИ**

Взять штук 5-7 обычно небольших плоских камешков.

Игра заключается в жонглировании камушками. Приемов игры много. Можно подбрасывать и ловить эти камешки и по одному, и по два, и больше. Перебрасывать камешки с одной руки в другую. Подбрасывать камешки и ловить их тыльной стороной ладони. Игра развивает ловкость рук, глазомер.

* **ЦУРКА**

Игроки берут две палки: длинную и короткую.

Длинной палкой ударять по короткой, из разного ее положения. Короткая палка может находиться над ямкой, в вытянутой руке на уровне плеча или над головой. Короткую палку нужно было послать длинной палкой в определенную точку или за черту, проведенную на земле.

Это игра на дальность и меткость попадания. Она развивает глазомер, меткость и силу рук.

* **ЗОСКА**

К кусочку овечьей или заячьей шкурки пришить круглую металлическую (свинцовую) пластинку. Получается игрушка, которую называли зоска. Ее нужно подбрасывать внутренней стороной стопы, при этом стараясь не уронить.

Выбивать зоску, стоя на одной ноге, или двигаясь вперед, назад или   
в сторону на одной ноге. Побеждает тот, кто большее количество раз подбросит зоску ногой, не уронив ее на землю.

Побежденные отдают свои зоски победителю. Игра в зоску требует большой сноровки, выносливости, ловкости.

* **ЗЕМЛЕРЕЗ**

Играют два мальчика. У каждого равные участки земли. Поочередно они бросают ножичек в землю противника. Если нож вошел в землю, отрезают соответствующий участок себе, и так до тех пор, пока не будет вся земля забрана. Если нож в землю не войдет, ход игры переходит к другому мальчику.

* **КАЗАЧЬИ ДЕТСКИЕ ПОТЕШКИ**

С 8 лет до 12 лет (примерно)

1. Игры с коновязью (коновязь высотой по пояс взрослому):

1) «скаканье» и «рубка» деревянными шашками или прутиками

- нарабатывался навык вскакивания на «лошадь» (поначалу подставлялись плашки), удержания верхом без «седла» и работа «оружием» с учётом габаритов лошади;

2) перевороты ногами вперёд:

- с разбега, опора животом о коновязь и инерционно «дослать» ноги под коновязь,

-прокрутиться вокруг неё и встать на ноги с той стороны, с которой начал вращение (по направлению движения похоже на подъём-переворотом);

3) перевороты туловищем вперёд:

- почти то же, но в обратном направлении инерционно «досылаем» туловище через верх коновязи;

4) перескоки с подсидом:

- «перескок» - это движение схожее с фигурой «голуб» из танца Казачок (когда тело вращается горизонтально в пространстве),но без опоры о коновязь, а «подсид» - это проход под коновязью; чередуя перескок с подсидом, пройти в сю длину коновязи

(разные были но в среднем 10 метров было на трёх столбах, это те которые стояли на майдане или в других массовых местах);

5) отскоки от коновязи –

- с разбега «наскочить» на коновязь животом, как бы сложиться, и на выпремлении ног и туловища, отпрыгнуть назад – кто дальше прыгнет.

6) хождение и беганье по коновязи;

Игры с коновязью являлись, по всей видимости, подготовительными   
к освоению элементов джигитовки верхом на лошади.

* **ЧЕХАРДА**

1) с опорой на спину (для малых детишек) –

- обычны общепринятый вариант, но постепенно те, через кого прыгают, становятся, всё выше и всё ближе (первоначально 3-5 шагов) друг к другу;

2) без опоры на спину (для более старших детишек) –

- один подсаживается (спиной к прыгающему), другой перепрыгивает с разбега, но момент подсаживания надо выбрать самому как можно ближе к прыгающему.

3) перескоки то справа, то слева

- «перескок» - это движение схожее с фигурой «голуб» из танца Казачок (когда тело вращается горизонтально в пространстве), но с опорой о спину товарищей; участники игры, через которых прыгают, становятся поочерёдно головой вправо, головой влево и т.д.

4) перескок с проскоком

- стоят двое в наклоне головами друг к другу, казачёнок сначала перескакивает через них, а затем пороскакивает под ними и т.д. и всё направлено по кругу;

5) перескок с проскоком (массовый вариант)

- то же, но не через одну пару проход, а через несколько – через одну перескочили, под другой проскочили и;

4) переворот с опорой на спину товарища – с разбегу опора на спину, переброс ног с отталкиванием руками, выход на ноги;

5) перекат спиной через согнувшегося

- один казачонок стоит боком пригнувшись так, чтобы спина была примерно параллельна земле, второй с разбегу перекатывается через первого (спина к спине) перебрасывает ноги и приземляется на них;

в Казачьке подобная фигура называется «тынок»;

6) инерционный проброс друг друга – парами кто дальше и резче пробросит; выполняется фигура «голуб».

* **НАГАЙКА И КНУТ**

1) нагайкой на скорости крутиться «волчком» (вертикальное вращение вокруг своей оси) и сбивать 3-4 стоящих или подброшенных клубка (шерстяные клубки);

2) с кнутом – почти тоже самое, но труднее с выбором дистанции;

3) проход под нагайкой («карусель» с нагайкой) –

- один казачонок стоит с нагайкой и вращает её по-восьмёрке, остальные должны выбрать момент и пройти как можно ближе к нему, не задев нагайки; поначалу скорость вращения небольшая,

усложнение достигается – увеличением скорости вращения, сменой направления вращения (когда диагонали вращения идут сверху вниз, пройти под нагайкой легче, когда снизу вверх – труднее) и наличием закладки в шлепке нагайки.

* **УВОРОТКИ**

- у стены, плетня или на открытом месте несколько казачат обкидывают одного клубками в разных вариациях бросков, а тот должен уворачиваться. Иногда казачонка привязывали (за пояс) верёвкой к плетню так, чтобы свобода его движений ограничивалась шагом вправо и шагом влево.

* **НОЖИЧКИ**

1) игра на деление земли – маленькими или перочинными ножами   
(одни дети);

2) метание ножей в землю вдаль до 5 метров (со взрослыми).

Метание в цель – для более взрослых (выводили принцип на ощущение пространства, сейчас же в основном останавливаются на ощущении ножа  
 в руке).

* **ПРЫГАЛКИ**

- через одну (двое вращают верёвку, один прыгает);

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

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

* **КУКОЛКА**

- «Куколка» - это круглое полено, которое вращали руками. Начинали не ранее 12 лет.

Суть заключалась в следующем: необходимо было перебрасывать «куколку» самыми разнообразными способами, как можно на большей скорости и как можно дольше её не ронять на землю (и уж тем более на ноги и другие части тела).

Со временем вес «куколки увеличивался до 2-2,5 пудов, а требования оставались теми же.

Дальнейшее развитие ентой потешки (я думаю, что это уже не для детей, а для взрослых казаков) –в «куколку» втыкали от 1-го до 4-х ножей (кинжалов) и вращали как обычно, здесь важным было не схватиться за ножи и в тоже время не уронить «куколку».После такого развлечения для казака не составляло никакого труда отобрать у противника его же оружие!

* **ЗНАМЯ**

На пригорке возводилось потешное укрепление из брёвен и веток, а зимой из снега (городок).

Женщины и девушки, защитницы городка, находились внутри «крепости».   
  
Парни, разделившись на “всадников” и “коней”, начинали приступ. Их задачей было разрушить укрепления и, пробившись сквозь строй защитниц, захватить знамя. При этом необходимо было усидеть на “коне”. Если “всадник” падал с “коня” или же его стаскивали, то он больше участия в игре не принимал.   
  
Задача женщин – не дать захватить знамя. Для этого ими использовались средства весьма внушительные: обмотанные шкурами палки, набитые соломой мешки, а зимой ещё и снежки.

Игра продолжалась до тех пор, пока мужчины не захватят городок, или не откажутся от этой затеи.

* **КОНЯШКИ**

Игроки разделялись на два “войска”. Каждое “войско”, в свою очередь, состояло из “всадников” и “коней”.

Всадниками обычно выступали девушки, забиравшиеся на спины парней.   
  
Задача игроков была проста – вывести из равновесия другую пару.   
  
Выигрывала пара дольше всех устоявшая на ногах.

* **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 запрыгать 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.

* **«ПАПАХА»  (ШАПКА КАЗАКА)**

***Варианты игры:***

***1вариант***  
Участники стоят по кругу в головных уборах - папахах.

По сигналу: *«Раз, два, три - бросай!»* все подбрасывают папаху вверх, чья выше подлетит.

Победитель тот, чья папаха упадет позже всех. Не учитывается тот, кто бросил позже.

***2 вариант.***

Все сидят по кругу, папахи надеты через одного. Под музыку быстро снять с себя и надеть соседу. Музыка остановилась - игра прекратилась. Выигрывает тот, у кого на голове нет папахи.

***3вариант***

Играющие дети, по команде подбрасывают вверх шапку - папаху.   
У кого папаха подброшена выше (падает последней), тот побеждает.

По кругу сидят игроки (20-30 человек) через одного, на голове папаха. У ведущего в руках тоже папаха. Он находится в центре круга.

Как только ведущий надевает шапку одному из игроков без папахи, рядом сидящего должны передавать со своей головы тем, кто без папахи свои шапки по цепочке (идет смена головных уборов).

Там, где две папахи будут рядом (т.е. у одного человека), игрок выходит из круга, поэтому нужно передавать как можно быстрее.

Для начала игры надо выбрать водящего, который незаметно для игроков (2 команды по 8 человек) прячет папаху в любое место.

По сигналу водящего все будут искать папаху. Кто находит папаху, кричит «Есть» и старается отнести ее в заранее условленное место. Ему помогают игроки его команды, а игроки другой команды стараются отобрать папаху. Папаху можно передавать своей команде, но не перебрасывать.

Чья команда положит папаху в условленное место, та и выиграла. 

* **«ПРЫГАНЬЕ ЧЕРЕЗ ШАПКУ»**

Все играющие, кроме одного, который стоит в кругу, садятся на землю на некотором расстоянии друг от друга и перебрасывают шапку один другому, не соблюдая при этом никакого порядка (бросают вперед и назад).

Стоящий в кругу должен поймать шапку, когда она летит от одного   
к другому из бросающих, или должен вырвать ее из руки, если это ему удается, то он садится в круг, а его заменяет тот, у кого была отнята шапка, или кто не поймал ее, когда ему ее бросали, между тем, как ее схватил кто-либо из играющих.

На ровном месте 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 переменяет сидящего, то есть становится сам «болван».

* **«РАЗБИТЬ КУВШИН»**

Надуть шар, положить посередине зала.

Нескольким участникам завязать глаза, поставить в разные концы зала, дать гимнастическую палку. Каждый участник делает 3 шага к шару и бьет палкой по нему, стараясь разбить.

* **«ЗАВИВАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ»**

Играющие делятся на две равные по силам команды - зайцы и плетень.

Чертят две параллельные линии - коридор шириной 10-15 м. Игроки - плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы - на одном из концов площадки.

Дети - плетень читают:

*Заяц, заяц не войдет,  
 В наш зеленый огород!   
Плетень, заплетайся,   
Зайцы лезут, спасайся!*

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих.

Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят: *«Иди назад, в лес, осинку погрызи!».*

И они выбывают из игры.

Дети - плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

*Не войдет и другой раз,  
 Нас плетень от зайцев спас.*

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями. Побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

* **«ЗОЛОТО»**

Игра ведется преимущественно девочками в неопределенном числе. Один из играющих берет какую-нибудь вещь (колечко, цепочку); остальные становятся в круг, держа перед собой руки, сжатые в кулак.

Первая, стоя в кругу, приговаривает нараспев:

*Я золото хороню, хороню,  
 Я чистое прихораниваю!   
Мое золото пропало, Чистым порохом запало,   
Метелицей закето- Угадай, у кого?   
Все: Гадай, гадай, девица, В какой руке перица?*

Стоящая в кругу девушка спускает руку с 'плотом в руки играющих с тем, чтобы оставить его в какой-нибудь руке.

На ком остановится рука хоронящей «золото», при словах: *«Угадывай, у кого?»* - та выступает вперед и угадывает; если угадает, то остается в кругу и хоронит «золото»; если ж нет, то следует женитьба, которая обыкновенно состоит в том, что у девушки спрашивают: в какой стороне живет ее жених, как кого зовут и прочее, после чего она снова хоронит «золото». 

* **«МОРГУШКИ»**

Девушки сидят по кругу. За каждой девушкой, стоит парень.

Перед одним из парней, водящим стоит стул. Он оглядывает всех сидящих девушек и незаметно моргает одной из них. Она должна быстро занять свободное место, а парень, стоящий за ней, должен её удержать.

Если он не успел удержать свою девушку, то он становится водящим.

* **«ПЕТУШОК»**

Ведущий удаляется одного из игроков из круга, среди оставшихся назначает «петушка», который после слов ведущего:

*«Утром кто чертей гоняет?  
 Песни звонкие спевает?  
 Спать мешает поутру и кричит... (ку-ка-ре-ку)»*

- должен прокукарекать. Игрок вне круга должен определить по голосу кто был «петушок».

* **«ЛЯПКА»**

***Первый вариант.***

Водящий (его называют ляпкой) бегает за участниками игры, старается кого-нибудь из них осалить и приговаривает: *«На тебе ляпку, отдай ее другому!».*

Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку.   
***Второй вариант.***

Водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает:

• У кого был?   
• У бабки.   
• Что ел?   
• Оладки.   
• Кому отдал?

Пойманный называет по имени одного из участников игры, и тот становится водящим. Игра повторяется.

* **«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 пары не хватило, становится хлибчиком. Игра повторяется.

* **«КАЛАЧИ»**

Дети становятся в три круга.

Двигаются подскоками 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.

* **«МЕЛЬНИЦА»**

Играющие встают в круг, и каждый, не сходя с места, кружится.

При этом все поют:

*Мели, мели, мельница!  
 Жерновочки вертятся!   
Мели, мели, засыпай,  
 И в мешочки набивай!   
Крутись, крутись, жернов!   
Съеден хлеб наш черный,   
Съеден белый хлебик.   
Мели новый, мельник!*

На последнем слове песни все должны   
остановиться и стоять не шевелясь. Кто не сумеет вовремя остановиться, из игры выходит. Остальные повторяют песню и опять кружатся.

Остается в кругу самый внимательный. Он и выигрывает.

* **«КАПУСТА»**

Рисуется круг - огород. В его центр играющие складывают папахи, платки и другие вещи, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один, выбранный хозяином, садится рядом с капустой.

Хозяин, показывая движениями воображаемую работу, поет:

*Я на камушке сижу,   
Лозу тешу,   
Лозу тешу -   
Плетень горожу,   
Чтоб капусту не украли,   
В огород не прибегали   
Коза с козлятами,   
Свинья с поросятами,   
Утка с утятами,   
Курица с цыплятами.*

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

* **«ДОСТАНЬ ПЛАТОК!»**

Двое ведущих держат в поднятых руках шашки (игрушечные), на которых висят шали. Возле ведущих стоят по два мальчика.

Под веселую музыку мальчики пляшут врассыпную по всему залу.   
С окончанием музыки бегут к своим ведущим и стараются снять с шашек шаль. Победитель с шалью подходит к девочке, кладет шаль ей на плечи и приглашает танцевать.

Игра может проводиться с доступным количеством шашек и шалей. Шаль можно заменить папахой.

* **«КОЗЕЛ»**

Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют:

*Шел козел дорогою,   
Дорогою широкою.   
Нашел козел безрогую,   
Безрогую козу.*

Выходит мальчик-«козел», обходит круг, выбирает «козу», кланяется, делая «рога».

*Давай, коза, попрыгаем,   
Попрыгаем, попрыгаем,   
Печаль-тоску размыкаем,   
Размыкаем тоску.*

Мальчик и девочка пляшут, дети хлопают в ладоши. Хоровод повторяется, девочка остается в роли козы.

* **ХВОСТ-ЛЕВКА**

Играющие берутся руками один за другого гуськом, передний берет  
 в руки хворостину и, приговаривая:

*«Свисти, Левка, шопоти, Левка, поворачивайся»,*  бросается в сторону. За ним должны быстро повернуться и все другие; отставшие подгоняются хворостиной.

* **«НЕ ЗАЙМАЙ (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 займай!»*

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 этой цепи игра кончается.

* **«ПОДСОЛНУХИ»**

Игроки стоят в несколько рядов - это подсолнухи.

Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок построения. По команде ведущего - «солнышка», «земледелец» уходит. «Солнышко» меняет местами двух игроков.

К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами»   
и до конца считалки должен определить перемещение. В это время «солнышко» ходит по кругу, куда переходит «солнышко» туда и поворачиваются лицом все «подсолнухи».

* **«ШТАНДЕР»**

Играть нужно на улице, под открытым небом.

Все играющие становятся в круг на расстоянии шага, а кто-то один берет мячик и становится в середину, которую обозначают камушком.

Затем он бросает мяч высоко вверх и громко называет имя кого-то из игроков, который должен быстро выбежать в центр, чтобы поймать мяч.

Добросивший бежит на его место.

Бросать мяч надо повыше и точно вверх, чтобы мяч падал в пределах круга игроков.

Тот, кого назвали, ловит брошенный мяч и становится  
 в центр, чтобы опять подбросить мяч и назвать кого-то по имени.

Но, если мяч поймать не удалось, и он упал на землю, то все игроки разбегаются в стороны, а ловивший как можно быстрее должен схватить мячик с земли, прибежать с ним в центр и крикнуть: «Штандер!» После этого игроки должны сразу остановиться.

Водящий должен попасть в кого-нибудь мячом. Если попадет, то все опять разбегаются подальше от того, в кого попал мячик, а тот, подняв его с земли, сам кричит «Штандер!»

Так игра и продолжается.

* **«КУРЕНЬ»**

В разных концах зала ставятся три-четыре стула, на которых лежат шали. Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять-десять человек.

Под веселую музыку дети пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль и вытянутыми над головой руками натягивают ее (крыша).

* **«КАУНЫ»**

На одном конце площадки проводится черта. Это - «бахча» за чертой на расстоянии 2-3 шагов от нее - «шалаш сторожа». На противоположной стороне площадке обозначается линией «дом детей». Выбирается сторож. Остальные играющие – дети.

Когда «сторож засыпает», дети направляются к бахче со словами:

Крадем, крадем кауны, деда не боимся.   
Дед нас палкой - мы его каталкой.

Сторож просыпается, дети бегут «домой», а он их догоняет. Пойманного сторож отводит в сторону шалаша.

* **«УТКА И СЕЛЕЗЕНЬ»**

В то время как селезень ловит утку, играющие водят хоровод и поют:

*Селезень ловил утку,  
 Молодой ловил серую,   
Поди, утица, домой!  
 Поди, серая, домой!  
 У тебя семеро детей,   
Дети малые пищат!  
 Есть хотят!*

Играющие ведут себя так же, как в игре « Кошка и мышка», действуют по тем же правилам.

Только после слов: «Есть хотят!»- утка бежит в дом (очерченный на некотором расстоянии от играющих круг). Если с окончанием песенки утка была в кругу - играющие открывают пошире ворота и выпускают ее, а селезня удерживают. Когда утка улетела, селезень встает в круг, а уточка может выбрать другого селезня. Если же селезень уточку поймал, то они встают  
 в круг оба, а игру продолжает другая пара.

В этой игре селезень - мальчик, уточка - это девочка. В хороводе дети идут медленно. Если руки подняты - ворота открыты, руки опущены - ворота закрыты. И селезень, и утка пробегают только в открытые ворота. Под опущенные руки подлезать не разрешается.

* **«РАЗБЕЙ КУВШИН»**

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в ступицу колеса, надевается глиняный кувшин. Игрок берет в руки палку, отходит от шеста с кувшином на 5 - 6 шагов, завязывает себе глаза. Делает несколько оборотов на месте, а затем, направляется к кувшину, что - бы разбить его. (Можно вместо кувшина взять шарик).

* **«ТРЕЩОТКИ»**

Соревнуются две группы.

Ведущий дает задание и следит за его выполнением. На каждую группу - 2 скороговорки. Каждый должен, верно, произнести по одной скороговорке. Если игрок не может произнести, он выбывает. Побеждает та группа, которая «переговорила» соперников.

* *«Пришел Прокоп, кипел укроп. .   
  Ушел Прокоп, кипел укроп.   
  Как при Прокопе кипел укроп,   
  Так и без Прокопа кипел укроп».*
* *«Раз дрова, два дрова, три дрова».*
* *«В поле Поля полет просо Сорняки выносит Фрося».*
* **«ЗВОНОК»**

Составляется круг или замкнутая цепь; в круг входят двое играющих: один со звонком, а другой со жгутом. Последнему завязывают глаза, и он старается по звуку колокольчика настигнуть своего противника и ударить его жгутом. Цепь не позволяет играющим далеко расходиться.

* **«МЫШКА»**

Число играющих пять, из которых четверо становятся по углам, а пятый, мышка, посередине выжидает, когда какой-нибудь из углов освободится, чтобы занять его. Стоящие же по углам меняются местами. Если мышка займет чей-нибудь угол, то тот, который остался без угла, становится мышкой.

* **«БРЫЛЬ» (шляпа соломенная)**

В центре нарисован круг периметром 60 см. Все садятся за кругом.

По команде «Солнце!» все закрывают глаза. Ведущий любому надевает брыль на голову.

По команде «Тень!» все открывают глаза и стараются удержать участника с брылем на голове. Тот же старается забежать в круг.

* **«КОНИКИ»**

Проводится как эстафета. У всех кони едут по свистку атамана наперегонки к плетню, на котором висит шляпа. На пути - препятствия: ров, вода и т.д. Победит тот, кто первый возьмет шляпу.

* **«СТОРОЖЕВЫЕ»**

Нужны палки и резиновый мяч, положить обруч или вырыть ямку. Сторожевые с палками охраняют круг, нападающие за кругом. Задача - загнать мяч в круг.

* **«ТОПОЛЕК»**

В игре участвуют: ведущий - «тополь», игроки - «пушинки», 3 игрока - «ветры». В центре площадки в кругу диаметром 2 метра стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий;   
*- «К нам 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 круга они недосягаемы.

Пойманные пушинки становятся «ветрами». Выигрывают те, кто остался возле тополя.

* **«ПЕРЕТЯГИВАНИЕ»**

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на   
расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по одному   
выстраиваются две команды игроков.

По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника, т. е. Перетянуть соперника за заранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.

Дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков. 

* **«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 в рожок!   
Трава мягкая, роса сладкая.   
Гони стадо в поле, погулять на воле!»*

Пастух выгоняет овец, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку.

По сигналу «Волк» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Кого волк поймал, выходит из игры.

* **«ЛЕНЬ»**

Один из играющих, изображающий лень, садится на землю. Дети стоят поодаль от него врассыпную.   
***Дети:***   
*- Тепло ли тебе, лень? Холодно ли молодому?*   
***Лень:***   
*- Не тепло.****Дети:***

*- Не одеть ли нам его?   
Не обуть ли нам его?   
Как с молодца кафтан,   
Со старушки сарафан,   
С молодицы-то платок,   
С красной девушки венок.   
Изображают, как его одевают.*

***Дети:****- Что ты, лень, сидишь?****Лень:****- Пить, есть хочу.****Дети:****Что же тебе надобно?****Лень:****Яства боярские, Питья государские.****Дети:***

*Кто спину не гнет,   
Тому ложка не в рот,   
А где гнулась спина,   
Тому рожь густа и колосиста,  
 Колосиста, ядрениста.   
С зерна-то пирог,   
С колоска - весь мешок.*

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

* **«БАБА ЯГА»**

В центре зала стоит Баба Яга, в руках у нее помело (веточка).

Дети двигаются по кругу и приговаривают:

*- Бабка Ежка, 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 перенесет в круг.

* ***«ВСАДНИКИ»***

*Образ коня — это образ несущейся через века идеи, это знания, традиции предков, мощь веры и одухотворенности. Это может быть конь Добрыни Никитича, Ильи Муромца. Конь своими движениями отражает посылки всадника, почувствовать их помогает музыка, здесь же оттачивается техника галопа.*

***Ход игры****:* Дети стоят по широкому кругу с подчеркнуто прямой осанкой.

И.п. — держа «повод» обеими руками или только левой рукой.

Такты 1–2 (вступление): «кони бьют копытами», «всадники сдерживают коней, натягивая повод».

Такты 3–10: «всадники» скачут галопом. На последнем аккорде, «натянув повод, останавливают коней на всем скаку».

* ***«ЦВЕТЫ»***

*Цветы — отражение черт характера человека. Предложить детям описать свое видение состояния природы человека в нежности форм, цвета, строгости линий, веянии ароматов. Подобрать грациозную танцевальную музыку, которая бы помогала оттачивать движения, выполнять перестроения, творить! Жить в прекрасном!*

***Ход игры***: И.п. — дети стоят в кругу, в обеих руках держат по цветку или листику.

Такты 1–8: дети плавно покачивают руками вправо и влево, приподняв их вперед (по 1 движению на такт).

Такты 1–8: повторение — продолжают то же движение, держа руки над головой. Такты 9–16: повторение.

Затем дети, подняв руки в стороны, танцуют по всей комнате, заполняя её пространство.

С окончанием музыки останавливаются, повернувшись лицом в одну сторону с поднятыми вверх руками.

Упражнение помогает развивать пластику движений рук, мышцы плечевого пояса.

***Методические рекомендации****.* Музыкальное оформление — вальс.

Цветы или листики должны быть легкие, с мягким стебельком, чтобы дети излишне не напрягали пальцы.

Педагог помогает детям самим войти в ритм музыки, предоставляя возможность двигаться по–своему.

Следует обратить внимание детей на различный характер музыки, подсказывать, чтобы руки были мягкие, с округлыми расслабленными локтями.

* ***«ГОРИ–ГОРИ ЯСНО»***

*Эту игру заводили с самого начала Зимнего Солнцеворота — с 25 грудня (декабря).*

*В этой древнейшей игре отражено ожидание и предвосхищение добрых дел людей в Году, с которыми они пойдут ввысь — в Гору с одухотворением, даруемым Небесами. Внутри Души поют колокола.*

*«Хоровод» — от хоро, коло — годовое коло Хорса (Солнца) — хорошего, как объединенных деяний людей, а не как светила. К личному сиянию нужно стремиться через вклад для сияния всего общества — это наши условия!*

***Ход игры****:* Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке — «огневушка».

Такты 1–8: все идут вправо по кругу, «огневушка», пританцовывая, машет красным платочком.

Такты 9–16: дети останавливаются и хлопают в ладоши. «Огневушка» скачет внутри круга,

с окончанием музыки останавливается и встает перед двумя из стоящих в кругу детей. С 17 такта играющие хором поют:

*Гори, гори ясно, чтобы не погасло,   
Глянь на Небо — птички летят, колокольчики звенят!*

На слова дети «колокольчики звенят» — 3 хлопка в ладоши, а «огневушка» взмахивает платочком.

Избранные дети поворачиваются спиной друг к другу и обегают круг.

Каждый стремится прибежать первым, взять у «огневушки» платочек и высоко поднять его. Игра повторяется.

***Методические рекомендации.*** Обращать внимание детей на характер игры.

* ***«ХОРОВОД С ПОДСНЕЖНИКАМИ»***

*Ладины весенне–летние хороводы, связанные с ладом и любовью на Земле, почитаемы народом. Хороводные песни — это заклики сил на труды у Живы Весны, а так же дождей и вёдра — погожих деньков.*

*Дети учатся понимать, что реализовать свои устремления помогает только вежливая просьба и терпение, и эти знания переносят на взаимоотношения друг с другом.*

Народная песня «Веснянка»:

*Стало ясно Солнышко припекать, припекать,  
Землю словно золотом заливать, заливать.   
Громче стали голуби ворковать, ворковать.   
Журавли — к нам опять, к нам опять.  
А в лесу подснежники расцвели, расцвели —   
Много цвету вешнего у Земли, у Земли.  
Ой, ты, Ясно Солнышко, посвети, посвети!  
Хлеба, Земля–Ладушка, уроди, уроди!*

*Описание*. Дети танцуют парами плавным хороводным шагом.

* ***«КУВШИНЧИК»***

*Это игра на заклик дождя. Игра дает возможность прожить минуты единения, выразить свои симпатии, говорить и действовать в кругу друзей.*

*Природа выбирает достойных внимания и усиливает каждого силой коллективного признания.*

***Ход игры***: Избранный водящий берёт мяч — «кувшинчик», и, ударяя 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, зайка 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.

* **«ПЕНЬ»**

Дети стоят по кругу парами лицом в круг. Один ребенок в середине круга прыгает на одной ноге. Дети поют:

*Пень, пень, пень,   
Дай конопель,   
Трошку горошку,   
Масла ложку.*

При последнем слове мальчик встает впереди какой-нибудь пары. Ребенок, стоящий сзади, становится ведущим.

Русская хороводная песня рассказывает об объединении усилий.

Состояние хореографа, самих детей подскажут танцевальные движения, отражающие понимание, внутреннее видение слов песни.

Детям доставляет несказанную радость снова и снова проживать в хороводе жизнью образов: движения, голоса становятся ладнее.

Задача педагога тактично подсказывать о технике выполнения движений, пения, чтобы не нарушить интерес к самому действу.

Главная задача не техническая, а дать возможность душе открыться.

* ***«ХОДИЛА МЛАДЕШЕНЬКА ПО БОРОЧКУ»***

Подобные хороводы вводят детей в алгоритм непреходящих ценностей взаимоотношений детей и взрослых, на подсознании развивают здравость поведенческой саморегуляции.

Учат быть терпеливыми и самостоятельными на выбранных путях, что усиливается в душе через образы исконной культуры и совместные движения.

Сила коллективной мысли создает единое энергетическое поле, которое защищает, оберегает, даёт возможность для культурного саморазвития.

*Ходила младёшенька по борочку,*

*Брала, брала ягодку земляничку.  
Брала, брала ягодку земляничку,  
Наколола ноженьку на былинку.  
Наколола ноженьку на былинку,  
Болит, болит ноженька, да не больно.  
Болит, болит ноженька, да не больно.  
Пойду к свету–батюшке да спрошуся,  
Пойду к свету–батюшке да спрошуся,  
У родимой матушки доложуся:  
«Пусти, пусти, батюшка, погуляти,  
Пусти, пусти, матушка, ягод рвати».*

* **«ВО САДИКЕ ЦАРЕВНА»**

Дети идут по кругу в одну сторону, девочка-царевна в другую поют (движения выполняются согласно тексту).

*Во садике царевна, царевна, царевна.   
Царевну звать Наталья, Наталья, Наталья.   
По садику ходила, ходила, ходила,   
Златым кольцом звенела, звенела, звенела,   
Царевича манила, манила, манила:   
- Иди сюда поближе, поближе, поближе   
И кланяйся пониже, пониже, пониже,   
Еще того пониже, пониже, пониже.   
Здоровайся покрепче, покрепче, покрепче,   
Еще того покрепче, покрепче, покрепче.*

В конце хоровода обнимаются.

* ***«КАК ПО МОРЮ»***

Море–Окиян — это Вселенная, как Дух, которым дышит Земля–Лада, разум и любовь, которому нет предела.

В этой игре предвосхищение добрых славных перемен в жизни народа, одухотворенных силами Природы.

В песнях, сказках, молитвах образ Лебеди — стремление человека к совершенству, к реальному воплощению его силы во множестве людей, победе красоты ненаглядной на Земле.

*Как по морю, как по морю, морю синему,*

*Плыла лебедь, плыла лебедь с лебедятами,*

*Со малыми, со малыми со ребятами.*

*Плывши лебедь, плывши лебедь окуналася,*

*Окунувшись, окунувшись встрепенулася*

*Под ней вода, под ней вода всколыхнулася.*

* **«ИГРОВАЯ»**

Играющие встают в круг, берутся за руки. В центре - ведущий. Играющие ходят по кругу. Ведущий говорит нараспев:

*У казака Трифона   
Было семеро детей,   
Семеро сыновей.   
Они не пили, не ели,   
Друг на друга смотрели,   
Разом делали, как я!*

Ведущий показывает разные движения, а все играющие повторяют за ним. Тот, кто повторил движения лучше и выразительнее всех, становится новым ведущим. Игра повторяется.

* **«СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА»**

Один из игроков выбирается селезнем, другой - уткой. Остальные участники встают вокруг селезня, берутся за руки и ведут хоровод, двигаясь то в одну, то в другую сторону, и поют:

*На горе-горе петухи поют,   
Под горой-горой озеро с водой.   
А у озера в лесу бел ручей течет,   
По тому ручью селезень плывет.   
Да селезень плывет, ко мне весть несет,   
Он мне весть несет, в хоровод зовет!   
После слов «в хоровод зовет!»   
селезень пытается выбежать из круга.*

Участники, стоящие в кругу, пытаются не выпустить его. Если селезню удается выскочить из круга, он старается поймать утку. Если это ему удается, выбирается новая пара, изображающая селезня и утку, и игра продолжается.

* **КОЛЯДКИ. ЩЕДРЫЕ КАЗАКИ**

Перед новогодними праздниками были распространены ритуальные обходы дворов - коляда, ходили с меланкой и с козой, в которых принимали участие и дети в возрасте от 7 до 14 лет.

Варианты детских колядок не имели религиозного сюжета. Как правило, они носили характер требования одарить исполнителя и содержали мотивы угрозы в случае невыполнения этого требования.

В качестве примера можно привести детскую игру-коляду:

*«Коляд-коляд-колядин,   
я у бабушки один,   
у бабушки карие глазки,   
подайте мне колбаски».*

Дети получают за колядку сладости.

* **ХОРОВОДНАЯ ИГРА «ПРОСО СЕЯЛИ»**

В игре принимают участие две группы: группа девушек и группа парней, которая выстраиваются в две шеренги лицом к друг к другу на расстоянии 8 шагов.

Девушки на слова: *«А мы просо сеяли, сеяли...»* делают 4 шага вперёд и два притопа.

Затем, на слова: *« Ой, дед Лада, сеяли, сеяли».*

Возвращаются на место.   
Группа парней, повторяя движение девушек поёт: *«А мы просо вытопчем, вытопчем. Ой, дед Лада вытопчем, вытопчем».*

Девушки, сменяя парней, поют: «*Мы дадим вам 100 рублей, 100 рублей. Ой, дед Лада 100 рублей, 100 рублей».*

Парни, сменяя девушек, продолжают пеню: *«Нам не надо 100 рублей, 100 рублей. А нам надо девицу, девицу»*.

Девушки идут навстречу парней со словами: *«Мы дадим вам девицу, девицу Мы дадим вам косую, косую»*

Парни отвечают: *«Нам не надо косую, косую»*   
Один из парней остаётся на середине площадки, а парни продолжают петь: *«А мы возьмем любую, любую»*

Парень выбирает себе девушку, кланяясь ей. Шеренги девушек и парней соединяются.