

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД
КРАСНОДАР «ДЕТСКИЙ САД №50»

**Методическая разработка
«Игры кубанских казаков для детей
дошкольного возраста!»**

Выполнил:
Музыкальный руководитель
МБДОУ МО «Детский сад №50»
Алтухова Е.В.

2021 год

Пояснительная записка

Вместе с возрождением казачества на Кубани возобновился интерес к традиционному образу жизни, к возвращению казачьих традиций. Тренировать тело и дух кубанские казаки начинали с самих пеленок и даже самые ранние детские игры учили их быть сильными, ловкими, волевыми, справедливыми.

Традиционные казачьи игры- это не только способ занять свободное время подростков и детей, не только способ отвлечь их от безделья, а также хорошая тренировка тела и духа. Традиционные казачьи игры воспитывали и воспитывают в мальчиках одновременно воина и дипломатичного мирного человека, умеющего обдумывать последствия каждого своего шага, каждого поступка.

В наше время, когда компьютер занимает практически всё внимание детей, приспособленные к современным условиям традиционные казачьи групповые игры очень актуальны. Ведь это и спорт, и гармоничное развитие тела и духа, и умение действовать в команде, и ответственность за товарищей и младших (если это игры смешанные или со старшим- водящим), и формирование рыцарского отношения к более слабым и более молодым (если это игры, к участию которых допускались девочки и малыши), и формирование уважения к сопернику и партнёру, и развития духа добрососедства!

Я уверена, что хорошая подборка таких игр поможет грамотно организовать детский досуг в наши дни, потому что интерес к традиционной культуре казачества на Кубани очень велик и в дальнейшем будет только развиваться.

Актуальность темы.

Как только ребёнок рождается, он сразу же начинает познавать и осваивать окружающий его мир, изменять его, учиться думать, мечтать, любить и радоваться всему прекрасному. Мир детства – мир игры, это незыблемая формула испокон веков. Дети играли везде и всегда, независимо от возраста, достатка, сословия.

О важности приобщения ребёнка к культуре своего народа написано много. Обращение к отеческому наследию воспитывает уважение, гордость за землю, на которой живёшь. Поэтому детям необходимо знать и изучать культуру своих предков. Именно акцент на знание истории народа, его культуры поможет в дальнейшем с уважением и интересом относиться к культурным традициям других народов, а так же дружбе с детьми других национальностей. Вот например одна из тех игр, в которые по традиции играли не только казачата, но и вместе с ними дети горцев- «Чур у дерева!».

Казалось бы напоминающая одновременно салочки и «один лишний», но она развивала в юных казаках и горцах не только ловкость, умение маскироваться, быстро бегать и уворачиваться от погони, но и уважение к друг другу, а этого никакими лозунгами и призывами не воспитать!

У каждого народа свои сказки, песни, танцы, игры, и все они передают из поколения к поколению основные нравственные ценности: добро, совесть, честь, дружбу, взаимопомощь, трудолюбие. Таким образом, приобщение ребёнка к народной культуре начинается с детства, где закладываются основные понятия и примеры поведения.

Народные кубанские игры в сочетании с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную основу и физическое совершенство, а также способствуют воспитанию патриотических чувств и любви к малой Родине.

Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей умственной деятельности.

В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определённых игровых заданиях, также много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы развития ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. Так, например, в связи с движениями водящего и изменением игровой ситуации ребенок должен проявить более сложную, т.е. мгновенную и правильную, реакцию, поскольку лишь быстрота действий приводит к благоприятному результату («Плетень», «Сон казака» и др.).

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.

Эти четкие считалки, напевно-забавные певалки, занимательные диалоги быстро и прочно запоминаются и с удовольствием проговариваются детьми в их повседневных играх. Народный фольклор устно передается от поколения и никогда не стареет.

Я считаю, что основным условием успешного внедрения кубанских игр в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое знание истории края, местного фольклора, и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства.

Переходя к заключительной части, я хочу сделать акцент на том, что педагог должен показать и объяснить детям главное отличие традиционной народной культуры от массовой. Разъяснить, что в последней почти полностью отсутствует духовное начало, которое присуще народной культуре (доброта, сострадание, взаимопомощь, вера, понимание необходимости заботы и взаимответственности между людьми, служение своему народу, Родине и т.п.)

Цели:

Донести до детей национальный колорит обычаев, образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Задачи:

- уметь играть в обрядовые и подвижные игры кубанского казачества;
- бережно относиться своей малой родине, к прошлому и настоящему Кубани, к памятникам культуры и искусства;
- знать традиции казачества;
- быть наблюдательными, активными, прилежными, добросовестными, трудолюбивыми и отзывчивыми;
- жюуметь использовать игры в условиях соревновательной деятельности и казачьих праздников.

Методические приемы:

Наглядный метод, словесный метод, практический метод

Я сделала вывод, что когда объясняешь 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 знакомства с игровым элементом. Ребята, вслушиваясь в ритмичное сочетание слов, при повторении игры легко запоминают зачин.

В ходе моих исследований я поняла, что объяснение новой игры может проходить по-разному, в зависимости от ее вида и содержания. Так, несюжетная игра объясняется кратко, лаконично, эмоционально-выразительно. Воспитатель дает представление о ее содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов, правилах игры. Он может задать один-два уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что ребята поняли его правильно. Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям детей.

Из моего опыта я убедилась, что в конце игры следует положительно оценить поступки тех ребят, кто проявил определенные качества: смелость, ловкость, выдержку, товарищескую взаимопомощь. Это стимулирует детей и приносит им радость за себя как за личность (победителя, лидера, бойца).

Сюжетную народную игру тоже можно объяснить по-разному. Например: педагог предварительно рассказывает о жизни казаков, показывает иллюстрации, предметы быта и искусства, заинтересовывает казачьими обычаями, фольклором. Или можно образно, но кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль водящего, дать послушать диалог, если он имеется, и перейти к распределению ролей, которое помимо применения считалок, проходит иногда путем назначения водящего в соответствии с педагогическими задачами. Я считаю, что здесь следует применить следующие педагогические приемы: поощрить и активизировать застенчивого ребенка или, наоборот, показать на примере активного, как важно быть смелым и ловким; отклонить просьбу самоуверенного ребенка и включиться в игру самому педагогу с целью показать ответственность роли водящего, от действий которого зависит, например, правильность ориентировки в пространстве всех остальных игроков.

Я думаю, что педагогу важно 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. Таким образом дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни.

Предварительная работа.

Ознакомление детей с традиционной культурой кубанского казачества, беседы о воинах-казаках, защитниках нашей Родины, (был сделан акцент, чем воин-казак отличается от простого воина-солдата). Разучивание казачьих подвижных игр, пословиц, поговорок, песен.

Мною было проведено следующее исследование. Дети должны были рассказать в какие игры они играют дома со сверстниками или с родителями. Мои выводы: 70% детей играют в компьютерные игры или их внимание занимают гаджеты, 20% детей играют с родителями в настольные игры (шашки, крестики-нолики, морской бой, домино, лото и прочее), а всего 10% играют в подвижные игры, но их выбор не велик (у девочек-это классики, а у мальчиков это игры с мячом).

Я выяснила, что подвижные коллективные детские игры ушли в прошлое. Дети не знают таких игр как «лапта», «в выбивного», «резиночки», «море волнуется раз...», «чай-чай- выручай» и другие.

Я сделала вывод, что педагоги должны расширять свой кругозор, искать новые методы работы, проявлять креативность в работе, чтобы донести до детей и родителей пользу и необходимость подвижных игр. Это могут быть спортивный праздник, праздник на природе, соревнования между семьями, проведение традиционных праздников с народными играми и хороводами (как в помещении, так и на улице).

КУБАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

«КАУНЫ»

На одном конце площадки проводится черта - это «бахча». За чертой, на расстоянии 2-3 шагов от нее «шалаш сторожа». На противоположной стороне площадки обозначается «дом детей». Выбирается сторож. 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.

«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.

«СБЕЙ ШАПКУ»

Под музыку мальчики скачут, имитируя езду на коне по кругу, друг за другом. С окончанием музыки должны быстро сбить шапку с помощью пашки. Выигрывает тот, кому это удастся, тогда он приглашает казачку на танец и они пляшут. Затем игра повторяется.

«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.

«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.

«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.

«ТЯНИ В КРУГ»

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног (в 100см 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 шли 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 меньшей 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.

«ПЕТУХ» («СОН КАЗАКА»)

Из играющих выбирается **«казак»**, который становится в середине круга. **«Казак»** завязывают глаза, или он закрывает их сам. Дети двигаются по кругу со словами:

***Кто с утра чертей гоняет,
Песни звонкие спивает,
Спать мешает казаку
И кричит «Ку-ка-ре-ку»?***

Один из стоящих в кругу, кричит по-петушиному, стараясь изменить голос. Казак, открыв глаза, старается угадать, кто кричал. Если ему это удастся, — забирает кричащего в середину круга. Игра продолжается:

***Все коровы во дворе
Размычались на заре.
Не понятно никому,
Почему «Му-Му, Му-Му».***

Стоящий в кругу мычить, изображая корову. Казак угадывает его и забирает к себе в круг. Игра продолжается:

***Вот казак заснул опять,
Но не долго ему спать.
Утка уточек не зря
Учит крякать «кря-кря-кря».***

Действие повторяется – казак забирает «утку».

***Надоело казаку
«кря-кря-кря» с «Ку-ка-ре-ку».
Я не лягу больше спать
Вас я буду догонять!***

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

«ПЕРЕТЯЖКИ»

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстраиваются 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.

«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!

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

«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, устанавливают 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 шеи коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

«БРЫЛЬ»

(СОЛОМЕННАЯ ШЛЯПА С ШИРОКИМИ ПОЛЯМИ)

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края начерчен еще один круг. По команде ведущего: **«солнце»**, — все руками закрывают глаза, одному из игроков ведущий надевает на голову брыль и сразу говорит: **«тень»**. Все открывают глаза. Тот, у кого брыль на голове, по этой команде бежит к центру круга. Остальные игроки не должны пускать его во внутренний круг. Если забежал в круг, он становится ведущим, если не успел — выходит из игры.

«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.

«ПУТЫ»

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

«ЛЯПТА»

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бежит за участниками игры, старается кого-то засалить, приговаривая: **«На тебе ляпку, отдай ее другому!»** Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

«НЕ ЗАМАЙ (НЕ ТРОНЬ МЕНЯ)»

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по залу. 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 трою, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

«ДОСТАТЬ 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.

«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 зала в кругу диаметром 2 м стоит ведущий «*тополь*», вокруг него кругами «*пушинки*» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий:

На Кубани пришла весна,
Распушила тополя!
Тополиный пух кружится,
Но на землю не ложится.
Дуйте, ветры, с кручи
Сильные, могучие!

После этих слов налетают «ветры» и «уносят», т.е. ловят «пушинки». «Пушинки» устремляются в круг к тополю. За чертой они недосягаемы. Пойманные «пушинки» становятся «ветрами».

Выигрывают те, кто остается около тополя.

«ПТИЦЕЛОВ»

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазам. 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.

«ПОБЕГ»

Играющие (*10 и более*) образуют круг, крепко взявшись за руки. Один игрок перемещается внутри, а другой вне круга. Тот, кто стоит внутри, пытается убежать, а сделать это сложно по-разному или перепрыгнуть через руки, или проскочить под руками, или же просто разорвать цепь.

Находящийся вне круга держит его сторону и всячески помогает ему. Если игроку удастся убежать, то водить идет пара, виновная в его победе.

«ЗАЩИТИ КУРЕНЬ»

Подгруппа детей стоят вокруг импровизированного куреня на расстоянии 1, 5-2м, водящий в центре куреня, у него шашка. У каждого ребенка кольцо из полых резиновых трубок. По команде воспитателя *«В курень попади!»*, дети быстро поочередно бросают кольца, стараясь попасть в курень.

«ЗМЕЙКА»

Дети садятся на коленки или на землю один за другим, но на небольшом расстоянии. Самый крайний прыгает через остальных, а последний сам садится на другом конце. И так один за другим.

«ХВАТАЛКИ»

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами, одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними проводится черта на земле. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камушки, 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 набрало нужное количество очков.

«ЧУР У ДЕРЕВА»

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 середину 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 меняется местом с водящим.

«КРИВОЙ ПЕТУХ»

Дети стоят по кругу. Одни – в центре.

Дети:

- *Кривой петух на чем стоишь?*
- *На иголочках*
- *А как тебе, не колко?*
- *На подковочках*

Дети идут по кругу и поют:

**«Ступай в кут, там блины пекут,
Там блины пекут, тебе блин дадут»**

Ребенок стучит об пол (3 раза)

Дети: «А кто там?»

- *Это я Тарас*
 - *Лови нас, не отрывая глаз*
- Кого поймал должен угадать.

«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: **«Кто за грубкой? Домовой?»**. **«Домовой»** бегают за ними и ловит их. Поймав кого-нибудь, ставит его на место **«домового»**, а сам присоединяется к другим.

«ЧАПЛЯ»

По жребью или по считалке выбирают водящего – «*чаплю*». Остальные – «*лягушки*». Пока «*чапля*» спит, т. е. стоит, наклонившись вперед и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках. Проснувшись «*чапля*» издает крик 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 должны спастись от «*чапли*», прыгая на корточках. При нарушении условий, например, или если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании, они меняются местами.

«ГОРШКИ»

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

- Почем горшок?

Хозяин отвечает:

- По денежке

- А он не с трещиной?

- Попробуй

Покупатель легко ударяет по «*горшку*» пальцем и говорит:

- Крепкий, давай 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.

«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 морковь
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

«КАЗАЧЬЯ»

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

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

По сигналу воспитателя командир соскакивает с «*коне*», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в нее. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «*коне*». Выигравший становится командиром.

«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, затягивая 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 ломанном*) соединении.

«СТАДО»

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок!

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая!

Гони стадо в поле

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: **«Волк!»** — все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

«КОЛЕСО»

Все участники игры строятся в один большой круг и рассчитываются на шесть и семь. Ведущий выходит на середину круга и дает команду **«Направо! Первые номера на меня, остальные за ними в затылок шагом марш!»** Выполнив эту команду, участники выстраиваются колоннами лицом к центру круга, образуя как бы **«спицы»** большого колеса.

Один игрок- водящий. Он не имеет своего места в спице и выходит за пределы круга. Его задача занять место в любой шестерке или семерке (*количество игроков в спицах не обязательно должно быть равным*).

Чтобы занять место в одной из колонн, водящий бежит по кругу, огибая спицы. Затем останавливается возле одной из них и дотрагивается до плеча игрока, стоящего в спице последним. Тот передает касание дальше игроку, стоящему впереди, и т.д.

Когда первый игрок в колонне почувствует удар, он громко произносит: **«Есть!»** Водящий, услышав этот сигнал, может произнести слова **«беги»**, или **«за мной»**. Если он крикнул **«беги»**, то игрок, стоящий во главе спицы, устремляется вправо или влево по кругу, огибая все спицы. Все

остальные игроки, которые стояли сзади, бросаются за ним, стараясь не отстать, а по возможности и обогнать друг друга.

Задача каждого игрока оббежать круг и занять место в колонне, которая должна быть построена на том месте, где стояла раньше. Водящий тоже старается занять место в спице ближе к центру колеса. Тот из игроков, кто окажется последним, остается без места и идет водить.

«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, причем *«селезень»* догоняет *«утку»*. Стоящие в углу 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.

«ЩЕЛЧКИ»

От круглой палочки диаметром 1 см воспитатели отрезают 10-15 маленьких кусочков в 1-2 см длиной, которые разрезают вдоль пополам: получаются маленькие ровные кусочки дерева (*половинки*), которые хранятся в коробочке.

Дети в порядке очереди берут эти половинки в пригоршню и рассыпают их по столу. Затем играющий щелчком ударяет один кусочек дерева о другой, лежащий в одинаковом положении (*тоже берутся*). Тот кусок дерева, в который он попадает, считается выбитым и берется как выигрыш.

Половинки, упавшие друг на друга и лежащие в одинаковом положении тоже берутся как выигрыш. Если же во время щелчка половинка задевает за другие половинки или падает на лежащие в неодинаковом положении, то играющий передает очередь в следующем порядке, в том случае он не берет и половинки.

Игра продолжается до тех пор, пока все половинки не окажутся выигранными.

Заключение

Я сделала вывод, что педагогу следует помнить- 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 приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу. Таким образом дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни, у них формируются характер, воля и патриотические чувства.

И так, народные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство и физическое совершенство. Работая с детьми, я выяснила, педагогу надо помнить, что игра помогает ребенку как в физическом развитии, так и в его нравственном росте, способствуют развитию творческих способностей, и в дальнейшем поможет каждому ребенку открыть в себе способности к какой-либо деятельности и направлять результаты этой деятельности на пользу людям.

Список использованных источников:

1. Бондарь Н.И. Фольклор и этнография кубанского казачества: учебное пособие / Н.И Бондарь, С.А Жиганова.- Краснодар: издательство Традиция, 2009.- 128 с.
2. Миронова Р.М. Игра в развитии активности детей: Кн.для учителя .- Мн.: Нар. Асвета, 1989.
3. Детские игры и забавы в станицах Кубанской и Терской областей.- Краснодар: Традиция, 2011.- 162 с.: ил.
4. Попко И.Д. Черноморские казаки / И.Д. Попко.- Краснодар, 1998
5. Смирнова Я.С. Семья и семейный быт народов северного Кавказа / Я.С. Смирнова.- М.: Наука, 1983
6. Матвеев О.В. История кубанского казачества: учебник для 5 класса / О.В. Матвеев.- Краснодар, 2007
7. Агамова Н.С., Слецова И.С., Морозов И.А. Народные игры для детей: организация, методика, репертуар.- М., 1995