



ИГРОТЕКА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

(Подборка кубанских казачьих игр для домашней игротеки)

Кубанские игры несут главную цель - донести до детей национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения кубанского народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов. Они являются неотъемлемой частью

патриотического, художественного и физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей, у них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родного края, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Малой Родине.

В народной подвижной игре развивается сила вашего ребёнка, твёрже делается рука, гибче тело, вернее глаз, развивается сообразительность, находчивость, инициатива. Одни игры развивают у детей ловкость, выносливость, меткость, координацию, быстроту и силу; другие учат премудростям жизни, добру и справедливости, чести и порядочности, любви и долгу. Народные игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, воли, настойчивости в преодолении трудностей. Приучают детей быть честными и правдивыми.

Народные игры для дошкольников - способ познания окружающего. В них много юмора, шуток, соревновательного задора.

Такие игры доставляют ребёнку много положительных эмоций, особенно дети любят, когда с ними играют родители. Не лишайте его такой радости, помните, что вы и сами были детьми. Родители-первые участники игр своих детей. И чем активнее ваше общение с ребёнком, тем быстрее он развивается. Дети очень подвижны, неутомимы в своём желании бегать, прыгать, скакать, устраивать себе препятствия, и они получают от всего этого мышечное удовольствие. Взрослые не всегда понимают детей часто не позволяют шалить и резвиться, закладывая установку на малоподвижный образ жизни

Подготовка места для игр.

Народные казачьи игры не требуют специально-оборудованного места. Местом для игр может служить открытая площадка, лужайка, спортзал и т.д.

Инвентарь.

Как правило, не требуется специальный спортивный инвентарь. Помимо мячей, гимнастических палок, скакалок инвентарем может служить подручный материал: камешки, палки, тряпичные шары и т.д.

Объяснение

Объяснение игр должно быть кратким, логичным и образным. Необходимо придерживаться плана изложения, включающего: название игры, цель, роль участников, ход игры, правила. Рассказ нужно сопровождать показом.

Организация игр.

В ходе организации, важное значение имеют считалки, певалки или речитативы.

Они дают возможность быстро организовать играющих, поделить их на команды, настроить на объективный выбор водящих. Считалки произносятся четко, ритмично, нараспев. Помимо считалок традиционно использовалось жеребьевка. Продолжительность игры находится в прямой зависимости от возраста и подготовки детей.

С чего начинаются игры?

Многие игры начинаются с выбора вожака: в одной игре хозяйка, в другой- волк, в третьей – медведь. В одной игре каждому хочется водить, в иной- никому. Поэтому вожака надо выбрать по считалочке.

Все, кто принимает участие в игре, становится в кружок. Тот, кто произносит считалку при первом слове указывает пальцем на себя, при втором слове на соседа и так далее. На кого выпадет последнее слово тому и водить. Споров быть не может. Считают ещё так: произносят считалку, при каждом слове поскорей указывают на стоящих в кругу игроков. На кого выпадет слово- выходит из круга. Считалка начинается снова. Наконец останутся двое. Кому из них водить? Опять счёт и тот на кого последнее слово выпадет выходит. Оставшийся водит.

А если надо выбрать двух вожаков, считаются дважды. А иной раз, чтобы определить кому начинать игру или водить, не считаются, а конаются. Берут палку или верёвку подлине: один из тех, кто конается, захватывает конец палки или верёвки, другой прихватывает рукой плотно рядом и так далее. Чья рука захватывает верхний конец- тому и водить или начинать игру. А приговаривать при этом можно такие слова: «Чья копна на моей копне? Скинь долой или домой!». Конаться можно тогда, когда игроков немного.

Как разыгрываются фанты?

Во многих играх есть такое условие, кто ошибается в чём-нибудь, обмолвится или не выполнит правило, тот даёт фант. Это какая-нибудь маленькая вещичка-платок, пуговица, значок, лента- у кого, что найдётся. Вожак собирает все фанты и складывает в шапку, коробку. Когда игра закончится- начинают разыгрывать фанты, что тоже очень интересно.

Вожак перемешивает фанты, достаёт один из них и спрашивает: «Что этому фанту сделать?». Все играющие придумывают разные смешные проделки, а вожак решает какую из них выбрать. Можно и так: вожак вынимает фант, а сам не глядит него и другим не показывает. Руку держит за спиной и спрашивает всех: «Что этому фанту сделать?». Придумывают какую-нибудь проделку для неизвестного хозяина фанта.

Как бросают жребий?

Жребий- это условный знак, какая-нибудь вещица, щепочка или что-то другое. Когда возникает спор, кому быть вожаком в игре, берут столько одинаковых жребиев, сколько участников. На одном ставят заметку, это значит: «Ты будешь вожаком». После высыпают вместе, перемешивают и по очереди тянут. У кого с меткой –тому водить.

Бывает и другая жеребьевка, её называют «угады». Один из играющих поворачивается спиной к другим, берёт в руки жребий. В какой руке жребий никто не должен знать. После этого жеребьевщик поворачивается лицом к играющим и

держа руки за спиной, говорит: «Кто вынет жребий тому водить!». Подходят двое и жеребьевщик спрашивает: «Кто правую, кто левую руку берёт?». Один отвечает: «Я беру левую». Другой: «Правую». Жеребьевщик разжимает пальцы и показывает, в какой руке жребий.

Тянут жребий ещё и так. Кто-нибудь из ребят считает сколько игроков. Берётся столько же соломинок, палочек. Одна из них должна быть короче или длиннее других. Эти жребии жеребьевщик зажимает в кулак. Верхние концы у них надо сравнивать, а нижние спрятать, чтобы нельзя было увидеть, какой из них длиннее или короче. Каждый игрок должен вытянуть одну соломинку или палочку. Кто вытянет короткую или длинную, тот начинает игру или становится вожаком

Считалки, используемые на Кубани для распределения ролей в игре.

Я пойду куплю дуду,

Я на улицу пойду.

Громче, дудочка, дуди,

Мы играем, ты – води.

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,

Выплывает белый месяц,

Кто до месяца дойдёт,

Тот и прятаться пойдёт!

- Заяц белый, куда бегал?

- В лес зелёный.

- Что там делал?

- Лыко драл.

- Куда клал?

- Под колоду.

- Кто украл?

- Родион.

- Выйди вон.

На золотом крыльце сидели:

Царь, царевич, король,

Королевич, сапожник, портной.

Кто ты будешь такой?

Говори поскорей,

Не задерживай добрых людей.

Шёл баран по крутым горам,

Вырвал травку, положил на лавку.

Кто травку возьмёт, тот вон пойдёт.

Катится горох по блюду,

Ты води, а я не буду.

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети.
И кричала: «Кук-мак»,-
Убирай один кулак.

Шла кукушка мимо сети,
А за нею малы дети,
Кукушата просят пить –
Выходи, тебе водить!

Стакан, лимон, выйди вон!
Стакан воды, выйди ты!

За стеклянными дверями
Стоит мишка с пирогами.
- Здравствуй, мишенька – дружок!
Сколько стоит пирожок?
- Пирожок стоит три,
А жмуриться будешь ты!

Катилось яблочко – розовый цвет,
Ты меня любишь, а я тебя нет.
1,2,3, - води!

Ехал мужик по дороге,
Сломал колесо на пороге,
Сколько гвоздей, говори поскорей,
Не задумывайся!

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,-
Выплывает белый месяц,
Кто до места не дойдёт,
Тот и жмуриться пойдёт!

Край дольный,
Край широкий.
Мак мачистый,
Головистый,
Головушки, как розушки.
Встань так, будешь – мак

Кубанские народные игры



«Кауны»

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры.

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 сторожотводит в сторону шалаша.

«Горящий пень»

Цель: развивать ловкость, умение менять направление, убегая от водящего.

Ход игры.

На определенном месте стоит ребенок, изображая собою «пень». Сзади него становятся дети парами, взявшись за руки. «Горящий пень» громко произносит: «Горю - горю пень».

При последних словах, пара разрывает руки и бежит с двух сторон пня к определенному месту, где она снова соединяется.

«Пень» тоже срывается с места и старается поймать кого-либо из бегущих.

«Мышка»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры.

Число играющих – пять, из которых четверо становятся по углам и постоянно меняются местами, а пятая - мышка, стоит посередине площадки и выжидает, когда какой-нибудь из углов освободится, чтобы занять его.

Если мышка займет чей-нибудь угол, то тот, который остался без угла, становится мышкой.

«Подсолнухи»

Цель: развивать наблюдательность.

Ход игры.

Игроки - «подсолнухи» стоят врассыпную. Один - земледелец, он запоминает, кто где находится. По команде «Солнце!» земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. По возвращению земледельца ведущий произносит считалку, тот в свою очередь, по окончании слов должен отгадать, кто где стоял:

«Солнце светит, дождь идет,
Семечко растет, растет.
К солнцу тянется росток,
Тонкий, тонкий стебелек.
Земледелец не зевай, перемены отгадай!»

«Мельница»

Цель: развивать ориентировку в пространстве.

Ход игры.

Играющие встают в круг, и каждый, не сходя с места, кружится, проговаривая слова:

«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 дети должны остановиться, удерживая равновесие и не шевелиться. Кто не справится с заданием, выходит из игры. Игра повторяется.

«Петушок»

Цель: развивать внимание.

Ход игры.

Все дети сидят, ведущий считалкой удаляет одного игрока, он становится ко всем спиной. Среди оставшихся участников игры ведущий жестом назначает «Петушка».

Ведущий говорит:

«Утром кто бесов гоняет, песни звонкие спевает, Спать мешает казаку и кричит...»

Петушок (назначенный ребенок) кричит:

«Ку-ка-ре-ку!»

Водящий отгадывает, кто кричал.

«Стадо»

Цель: развивать быстроту, ловкость.

Ход игры.

Играющие выбирают пастуха и волка, 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, щиплют травку. По сигналу: «Волк!» все овцы бегут в дома противоположную сторону площадки

Кого волк поймал, тот выходит из игры.

«Ляпта»

Цель: развивать ловкость, умение менять направление, убегая от водящего.

Ход игры.

Один из игроков – водящий, его называют «Ляпта». Водящий бежит за участниками игры, стараясь кого-то засалить, приговаривая:

«На тебе ляпку, отдай ее другому!»

Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать «ляпку».

«Казачья»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры.

В центре круга стульчик - «боевой конь», на котором сидит «командир», в руках у него дудка и красный флажок. Дети по кругу скачут на воображаемых лошадях, левая рука вытянута вперед, правая поднята вверх. По свистку «командир» соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все дети маршируют по кругу за «командиром». «Командир» дудит в дудку. Около кого он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны по кругу. Тот, кто первым возьмет флажок и вскочит на «боевого коня», становится «командиром».

«Птицелов»

Цель: развивать ловкость, быстроту реакции.

Ход игры.

В центре круга стоит птицелов с завязанными глазами. Играющие - «птицы», ходят (летают) по кругу и произносят нараспев слова:

«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. Тот, кого нашел птицелов, начинает подражать крику той птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока.

Угаданная птица становится птицеловом.

«Капуста»

Цель: развивать ловкость, быстроту, реакцию.

Ход игры.

В центре круга «огорода» лежат: кубанки, платки и другие вещи, обозначающие «капусту». Рядом сидит «хозяин» и поет: «Я на камушке сижу, лозу тешу, лозу тешу - плетень горожу. Чтоб капусту не украли, в огород не прибежали: коза с козлятами, свинья с поросятами, утка с утятами, курица с цыплятами». Остальные участники игры стоят за кругом, и пытаются быстро забежать в «огород», схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснется рукой тот выходит из игры. Выигрывает тот, кто больше всех унесет из «огорода» капусты.

«Курень»

Цель: развивать быстроту, ориентировку в пространстве.

Ход игры.

В разных концах зала ставятся стулья, на которых лежат шали (платки).

Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять-десять человек.
Под веселую музыку (бубен) дети перемещаются в рассыпную по всему залу.
С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль (платок) и делают крышу над головой.

«Баба Яга»

Цель: развивать ловкость, выносливость, быстроту.

Ход игры.

В центре круга стоит Баба Яга. 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.

Пойманные выходят из игры.

«Панас»

Цель: развивать ловкость, быстроту.

Ход игры.

Водящего ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза и поворачивают его несколько раз вокруг себя, спрашивая: «Панас, панас, на чем стоишь?» - На камешке. «Что продаешь?» - Квас.

«Ну, лови три года нас, да под лавочки не лазь!»

После слов участники разбегаются по площадке и замирают на своих местах (можно присесть, встать на четвереньки, на колени). Водящий идет их искать.

Найденный игрок становится «панасом» только в том случае, если он его узнает и назовет по имени.

«Бобр»

Цель: развивать стремление приблизиться к цели, проявлять ловкость, быстроту реакции.

Ход игры.

Один из играющих изображает «хозяина», один «бобра», а остальные «собак».

Хозяин говорит:

«Бобре, бобре, ховайся добре, як найду,

Так-таки собаками растравлю!»

Бобр убегает или прячется, а собаки его ищут.

Пойманный бобр делается собакой, а поймавший - бобром.

«Кубаночка» -

Один ведущий стоит в кругу с шапкой-кубанкой в руках. Мальчики ходят в рассыпную по залу приговаривая: «Не узнаем никак, кто из нас казак». После слов ведущий подбрасывает шапку вверх. Кто первый поймает шапку в воздухе и наденет её себе на голову, тот победил. Он становится «казак» - ведущим.

«Конники» - игра для дошкольников.

Участвуют два мальчика на лошадках и с пашками в руках. Ведущий взрослый стоит в кругу, держит на шесте - пашке шапку - кубанку. Под музыку дети «скачут

на лошадаках» по кругу. Музыка стоп – кто из ребят быстрее подбежит к ведущему и своей шашкой снимет шапку с шеста, тот и победил.

«Сорви платок для казачки».

В центре стоит ведущий взрослый с шестом – шашкой, на ней привязан платок казачки. Мальчики ходят по кругу под музыку. Музыка стоп – кто вперёд подбежит к ведущему, подпрыгнет и сорвёт платок, тот и победил.

«Нагайка»

Все дети сидят по кругу, лицом в круг. Под музыку ведущий- ребёнок ходит за кругом с нагайкой - плёткой в руках. Незаметно подкладывает плётку любому ребёнку. Музыка стоп- дети оборачиваются. Кто нашел плетку, хватает её и догоняет ведущего, пытаясь его ударить. Потом он становится ведущим.

«А ну-ка отзовись»

Все стоят по кругу. Ведущий – ребёнок стоит в центре круга с нагайкой в руке. Ему завязывают глаза, раскручивают. Стоп. Он идёт к детям, дотрагивается до кого-нибудь нагайкой и говорит : «Ну-ка отзовись». Тот, к кому дотронулись должен прокричать животным или птицей. Ведущий должен по голосу узнать кричавшего.

«Попади в лунку»

Первым оружием казачка был камешек.. На полу лежат три шапки-кубанки или фуражки (одна дальше другой). Ребёнок по сигналу должен бросить в шапки камешки. Побеждает тот, кто попадает во все три шапки.

«Птицелов» -

Дети – это птицы. Ведущий взрослый каждому на ушко шепчет названия птиц. Птицелов в центре круга, глаза завязаны. Дети водят хоровод со словами:

«В лесу во лесочке на зелёном дубочке

Птицы зёрен не клюют, птицы песни поют.

Ой, птицелов идёт, нас в неволю зовёт.»

Ведущий идёт к кому-нибудь, дотрагивается и спрашивает: «Ну-ка отзовись».

Ребёнок кричит птицей, ведущий должен по голосу угадать игрока.

Заря-заряница»

Дети стоят по кругу хороводом. Ведущий ребёнок ходит за кругом с алой лентой на плече, незаметно вешает её на плечо любому игроку. Дети говорят слова:

«Заря – заряница, красная девица.

По станице ходила, ключи обронила.

Кто ключи найдёт, тот за круг пойдёт».

После слов, тот ребёнок, кто находит на своём плече ленту, гоняется за ведущим, стараясь ударить его лентой.

Передай папаху»

Дети сидят по–турецки по кругу. У одного на голове папаха. Под казачью песню дети передают - надевают друг другу на голову папаху. Музыка стоп. Ребёнок, у кого осталась на голове папаха встаёт и отвечает на вопросы взрослого ведущего о Краснодарском крае или казачества.

Вопросы:

Главный город Краснодарского края; фамилия губернатора края; главная река Краснодарского края; год образования края; цвета флага края; назови соседей края; почему наш край называется аграрным; и т. д.

«Калачики»

На полу лежат 4 вязаных коврика - калачика, на них лежат разные предметы казачьего быта: бусы, сабелька, фуражка, котелок, ложка и т.д. Дети становятся командами вокруг ковриков - калачиков и запоминают свой предмет. Под музыку водят свои хороводики вокруг коврика со словами:

Калачи, калачи,

Все румяны- горячи.

А папаха набекрень,

Заходи скорей в курень.

Меняется песня - дети ходят в рассыпную по залу и становятся к центральной стене, отвернувшись от ковриков.

Ведущий взрослый меняет местами предметы на ковриках. Музыка стоп – дети должны быстро построить хоровод вокруг своего предмета.

«Перетяни скалку»

Мальчики играют парами. Садятся на пол лицом друг к другу, держатся за скалку.

По сигналу начинают перетягивать соперника к себе.

«Удочка»

Дети стоят по кругу. Ведущий в кругу с «удочкой-верёвкой» с грузом на конце верёвки. По сигналу ведущий крутится, раскручивая веревку, дети должны её перепрыгнуть. Не успевший прыгнуть – выбывает.

«Наряди молодушку» - для дошкольников.

Играют две пары мальчиков и девочек. Девочки стоят, а мальчики бегут к столу, на котором разложены бусы, берут по одному предмету, возвращаются и наряжают девочек.