**Сборник игр**

**«КУБАНСКИЕ КАЗАЧЬИ»**

(для старшего дошкольного возраста)

Составила муз. руководитель Харченко Л. М.

«Через детей последующих поколений

детские игры снова повторяются,

снова оживляются

в памяти живущих поколений

и снова молодеют»

                                                                               Е. А. Покровский.

Игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался 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.

Данные кубанские игры несут своей целью – донести до потомков национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.

Народные игры 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.

По содержанию кубанские игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

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 определнных 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.).

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, т.е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребенок не может проявить воспитываемые у него качества. Игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявления чувства коллективизма, слаженности действий, взаимопомощи («один – за всех и все – за одного»), ответственности, смелости, находчивости.

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.

Основным условием успешного внедрения кубанских игр в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое значение и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Воспитатель, творчески используя игру, как эмоционально- образное средство влияния на детей, пробуждает у них интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

В ходе игры педагог привлекает внимание ребят к ее содержанию, следит за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозировкой физической нагрузки, делает краткие указания, поддерживает и регулирует эмоционально-положительное настроение и взаимоотношения играющих, приучает их ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели и при этом испытывать радость. Одним словом, задача педагога заключается в том, чтобы научить детей самостоятельно и с удовольствием играть в народные игры.

Объясняя новую кубанскую игру, в которой есть зачин (считалка, певалка или жеребьевка), взрослому не следует предварительно разучивать с детьми текст, его желательно ввести в ход игры неожиданно. Такой прием доставит детям большое удовольствие и избавит из от скучного трафаретного знакомства с игровым элементом. Ребята, вслушиваясь в ритмичное сочетание слов, при повторении игры легко запоминают зачин.

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. в конце игры следует положительно оценить поступки тех ребят, кто проявил определенные качества: смелость, ловкость, выдержку, товарищескую взаимопомощь.

Сюжетную народную игру тоже можно объяснять по - разному. Например: воспитатель 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 (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 воспитателю с целью показать ответственность роли водящего, от действий которого зависит, например, правильность ориентировки в пространстве всех остальных игроков).

Педагогу следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Только в этом случае они приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, т.е. дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни.

Итак, народные кубанские игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Работая с детьми, педагогу надо помнить, что впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

1.**"Вежа"**

Игроки, взявшись за руки, стоят в кругу.

Один из игроков начинает запутывать весь круг по ходу своего движения (можно

переворачиваться, подлазить под ноги). Запутываются до тех пор, пока свободное

движение не остановится. Другой игрок начинает запутанный "клубок" или "вежу"

распутывать. При этом руки не расцепляются. Распутывание происходит до

исходного положения.

2. **«Чур у дерева!»**

Эта игра, традиционная в арсенале 5-7-летних казачат, также была излюбленной, в неё играли совместно с маленькими горцами.

Играли обычно в саду или там, где росло хотя бы несколько деревьев.

Число играющих зависело от количества деревьев. Все, кроме водящего, становились каждый у своего дерева, водящий же — в середине между деревьями.

Стоящие у деревьев начинали перебегать от дерева к дереву; в это время водящий должен успеть осалить бегущего, пока тот не подбежал к дереву и не выкрикнул: «Чур у дерева!»

Осаленный менялся местом с водящим.

3**.«Домовой за грубкой?»**

Если игра проходила в помещении, кто-нибудь из мальчиков становился в угол, а если во дворе — около дерева.

Остальные бегали вокруг него и приговаривали: «Хто за грубкой? Домовой?»

Домовой бегает за ними и ловит их. Поймав кого-нибудь, ставит его на место домового, а сам присоединяется к другим.

4. **«Шкракобушка»**

Собирается группа мальчиков; один из них отделяется и спрашивает кого-нибудь из остальных товарищей: «Где ты был?» Тот отвечает: «На мельнице».

- «Что делал?» — «Муку молол». — «Что вымолол?» — «Копеечку». — «Что купил?» — «Калачик». — «С кем съел?» — «С тобой». — «Кто подбирал?» Спрашиваемый отвечает: «Он», — указывая при этом на кого-нибудь из мальчиков, стоящих в группе.

Все разбегаются от указанного мальчика со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!»

Он же старается поймать кого-нибудь, и если это удастся ему, то делаются шкракобушкой двое и т.д., пока они не переловят всех остальных.

5. **«Чапля»**

Играли мальчики 5-7 лет на достаточно маленькой площадке — примерно 5×5 м.

По жребию или по считалке выбирали водящего — чаплю.

Остальные — «лягушки».

Пока чапля «спит», т. е. стоит, наклонившись вперёд и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках.

Проснувшись, чапля издаёт крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась хотя - бы одной рукой за голени ног.

Лягушки не должны спасаться от чапли, прыгая на корточках.

При нарушении условий, например, если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании они меняются местами.

6. **«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.

7. **«Баба Яга»**

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

Бабка Ёжка, костяная ножка,

С печки упала, ножку сломала!

А потом и говорит: «У меня нога болит!»

Пошла на улицу – раздавила курицу,

Пошла на базар – раздавила самовар,

Вышла на лужайку - испугала зайку!

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

8. **«Хваталки»**

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними на земле проводится черта. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камешки, палочки и др.

По команде: «Раз, два, три!» игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает.

Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набрано нужное количество очков

9. **«Колесо»**

Играющих 16 или значительно больше.

Они, разделившись на одинаковые группы, становятся рядами, лицом к середине — как спицы в колесе.

Водящий помещается вне колеса. Он бежит по кругу и, ударив по спине кого-либо из задних игроков, становится позади него.

Запятнанный передаёт удар впереди стоящему, тот — следующему и так далее до головного в спице; головной, получив удар, громко кричит «ай!». После крика все стоящие в спице и водящий бегут по кругу, обгоняя друг друга. Обежав круг, стараются стать на прежнее место.

Игрок, оказавшийся в спице сзади всех, идёт водить.

Нельзя пятнать раньше, чем получен удар.

Нельзя выбегать раньше крика. Нельзя мешать игрокам бежать и отталкивать вставших в спицу.

*Игры с прыжками и борьбой для мальчиков 3-7 лет.*

10. **«Путы»**

Ноги завязываются платком или верёвкой примерно так же, как спутываются ноги у лошади.

И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

**11. «СБЕЙ ШАПКУ»**

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

**12. «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.

13**. «КРИВОЙ ПЕТУХ»**

Дети стоят по кругу. Один 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 ногой об пол. (3 раза)

Дети: - Кто там?

- Это я, Тарас.

Дети: - Лови нас, не открывая глаз.

Кого поймал, должен угадать.

14**. «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 (ногой0 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.

15. **«ПЕРЕТЯЖКИ»**

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

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удается это сделать.

Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

16**. «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.

17. **«СТОРОЖЕВЫЕ»**

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

В игре принимают участие 8-10 человек - «сторожевые и один нападающий». «Сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящий находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача «сторожевых» этот мяч не упускать.

Дается 3-5 попыток. «Сторожевые» отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

18. **«ЛЯПТА»**

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бегает 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.

19**. «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.

20**. «НЕ ЗАМАЙ (НЕ ТРОНЬ МЕНЯ)»**

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки, убегая, кричат: «Не замай!»

Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

21**. «ТОПОЛЕК»**

В игре участвуют: ведущий - «тополь», игроки- «пушинки», 3 игрока- «ветры».

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

Ведущий: На Кубани пришла весна,

Распушила тополя!

Тополиный пух кружится,

Но на землю не ложится.

Дуйте, ветры, с кручи

Сильные, могучие!

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

Выигрывают те, кто остается около тополя.

22. **«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 «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в 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 «коня». Выигравший становится командиром.

23. **«Четыре угла» («По уголкам»)**

На земле чертится квадрат. Четверо  учащихся становятся по углам, а пятый «мышка» заходит в середину. Стоящие по углам меняются местами по условному сигналу одного из игроков, а  «мышка» старается занять чей- нибудь угол. Оставшийся без угла,  становится  «мышкой».

Раньше чтобы выявить водящего «канались» (делились) на палке. По очереди брались за палку, и чья рука была выше всех, тот становился водящим.

24. **«Пивнячие (петушиные) бои»** (единоборства в парах):

- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь спинами;

- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь плечом в плечо правым боком;

- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь плечом в плечо левым боком;

- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь грудью, руки за спиной.

25. **«Попади в цель»** (метание казацкой пики в цель).

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

26. **«Хлибчик»**

**Дети делятся на пары и встают врассыпную. Ведущий –** хлибчик (хлебец)- становится на некотором расстоянии от детей, у него нет пары. Он громко произносит:

- Пеку, пеку хлибчик!

- А выпечешь?

- выпеку!

- А убежишь?

- Посмотрю!

С этими словами дети и хлибчик бегают по залу (по площадке) врассыпную по одному. На команду педагога «Пара!» быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому не хватило пары, становится хлибчиком. Игра повторяется.

27.  **«Калачи»**

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

Бай – качи – качи - качи!

Глянь - баранки, калачи!

С пылу, с жару, из печи.

По окончании слов игроки бегают врассыпную по одному по площадке. На слова «Найди свой калач!» возвращаются в свой круг. При повторении игры игроки могут меняться местами в кругах.

28. **«Капуста»**

Рисуют круг – огород. В его центр играющие складывают кубанки, платки и другие вещи, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один выбранный хозяином, садится рядом с капустой. Хозяин, показывает движениями воображаемую работу, поет:

Я на камушке сижу.

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

29. **«Заря-заряница»**

Один игрок ребенок или взрослый держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется за ленту. Водящий стоит вне круга. Дети, держась за ленту, идут по кругу и поют:

Заря-заряница,

Казачка девица.

По полю ходила,

Ключи обронила.

Ключи золотые,

Ленты голубые.

Раз, два не воронь,

А беги как огонь!

С последними словами водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

30. **«Конь до коня»**

Игроки становятся по кругу, в правой руке у каждого «конь».

Ведущий:

Казак до казака,

Конь до коня.

Кто папаху уронит,

Тот и вон пойдет.

      Ведущий бросает одному из играющих папаху.  Игроки перебрасывают папаху друг другу, уронивший выходит из игры.  Побеждает последний игрок, оставшийся в кругу.

31. **«Накинь папаху»**

Ребенок садится на «коня» (стул, спинка стула впереди), в руке у него сабля. Ведущий подбрасывает папаху вверх. «Всадник» должен поймать саблей папаху. Тот игрок, который промахнется два раза – выходит из игры.

32. «**Ярочки»**

На ровной площадке делают лунку.

Отойдя от лунки несколько шагов, чертят границу.

 Задача играющих – стоя на границе, попасть мячом в лунку. Можно закатить мяч в лунку.

 Побеждает тот, у кого больше всех попаданий в лунку.

33. **«Пахари и жнецы»**

Играющие делятся на две команды- пахари и жнецы.

  Пахари: Мы пашенку пахали,

                  Глубокие борозды шагали.

                   Борозды глубокие,

                   Полосы – широкие.

                   А вы, жнецы, худые.

                  У вас серпы тупые!

 Жнецы: У вас пахарь слепой,

                У него плуг тупой,

                Он пашню не пахал,

                 На меже лежал,

                Ворон считал

                 А мы жнецы молодые,

                У  нас серпы золотые.

                 Мы жито жали,

                 И  снопы вязали.

                На ток вывозили,

               Цепом молотили.

Зерно вывозили,

 Стали с пирогами!

            Водящий подбрасывает палочку ( С одной стороны она гладкая, а с другой - шершавая, с корой) Если палочка упала вниз корой, то водящий кричит: 1,2,3-на ниву беги! Жнецы убегают, пахари догоняют. Если  вниз гладкой стороной, то водящий кричит: 1,2,3-на пашню беги. Пахари убегают, а жнецы догоняют.  Пойманные переходят в другую команду. Выигрывает та команда, у  которой больше человек.

34.    **«Иголка, нитка и узелок».**

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.

35. **«Кувшинчик».**

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.

36. **«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 (ногой0 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.

37. ***«ПЕТУХ»*** *(* ***«СОН КАЗАКА»****)*

Из играющих выбирается ***«казак»*,** который становится в середине круга. *«Казаку»* 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 удается, — 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.

38. ***«КАМЕШКИ»***

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

Дети, желающие играть. В порядке очередности легким броском рассыпают эти камушки, потом, выбрав один из них, подбрасывают его вверх и в то время, пока он летит вверх и спускается вниз, быстро берут одной рукой камешек и ловят в эту же руку тот, который опускается. Затем, отложив один камешек в сторону, снова бросают оставшийся в руке камушек вверх и берут со стола по одному камешку остальные. Затем камешки раскладывают по 2 штуки и, подбросив один вверх, и берут уже каждый раз по два камешка. После этого ребенок раскладывает камешки так: три вместе и один в стороне. Снова бросает камешек вверх и, пока он летит, берет рукой один камешек, откладывает его, снова бросает находящийся на руке камешек и берет уже три камешка. Наконец он кладет все 4 камешка вместе, бросает пятый вверх и в это время захватывает все 4 камешка. Если ребенок роняет камешек или не успевает захватить лежащие на столе, игра передается следующему, который начинает игру с той фигуры, на которой он останавливается. Выигрывает тот, кто первый выполнит последнюю фигуру.

39. ***«ПЕРЕТЯЖКИ»***

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

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают ***«перетяжки»***. Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удается это сделать.

Если во время ***«****перетяжки****»*** цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

40. ***«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.

41. ***«РАЗБЕЙ КУВШИН»***

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в спицу колеса, надевается глиняный кувшин. Можно заменить кувшин воздушным шариком, картонной коробкой и др. игрок берет в руки палку, отходит от кувшина на 5-6 шагов. Ему завязывают глаза. Делает несколько оборотов вокруг себя на месте, а затем направляется к кувшину, чтобы его разбить.

42. ***«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.

43. ***«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.

44. ***«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.

45. ***«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.

46. ***«СТОРОЖЕВЫЕ»***

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

В игре принимают участие 8-10 человек — *«сторожевые и один нападающий»*. *«сторожевые»* с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящий находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача сторожевых этот мяч не упускать.

Дается 3-5 попыток. Сторожевые отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

47. ***«ЛЯПТА»***

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бегает 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.

48. ***«НЕ ЗАМАЙ (НЕ ТРОНЬ МЕНЯ)»***

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки, убегая, кричат: ***«****Не замай!»*

Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

49. ***«ДОСТАНЬ ПЛАТОК»***

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит водящий с шестом в руке, на конце которого – платок. По сигналу воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок. Кому это удается, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

50. ***«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!

51. ***«ТОПОЛЕК»***

В игре участвуют: ведущий- *«тополь»*, игроки- *«пушинки»*, 3 игрока- *«ветры»*.

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

Ведущий: На Кубани пришла весна,

Распушила тополя!

Тополиный пух кружится,

Но на землю не ложится.

Дуйте, ветры, с кручи

Сильные, могучие!

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

Выигрывают те, кто остается около тополя.

52. ***«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.

53. ***«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 удается убежать, то водить идет пара, виновная в его победе.

54. ***«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.

55. ***«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.

56. ***«ХВАТАЛКИ»***

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами, одна против другой на расстоянии 50-60шагов. 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.

57. ***«ЧАПЛЯ»***

По жребию или по считалке выбирали 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 о 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 спасаться 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.

58. ***«ГОРШКИ»***

Играющие делятся на две команда. 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.

59. ***«РОМАН, РОМАН....»***

Дети стоят в кругу лицом к центру. Говорят хором:

-Роман, Роман — на первое слово, наклонившись, обеими руками вырывают воображаемый сорняк, на второе слово- отбрасывают его в правую сторону от себя

Вырывай бурьян

Повторяются те же движения

Чтоб росла морковка

Воспроизводится посадка семян

Большая, как мутовка,

Чтоб росла репка

Сладкая и крепкая.

Чтоб вырос бобок

С большой горшок.

На первое ударение на каждой строке правой рукой берут из горсти левой руки семечко, а на второе ударение втыкают его в воображаемую грядку. Берутся за руки и водят хоровод

60. ***«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 *«коня»*, кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в 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 *«коня»*. Выигравший становится командиром.

61. ***«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.

62. «**ИГРА В РЕДЬКУ»**   
Цель игры: развивать память, точность движений.

Играющих детей 10-12, из них избирается матка и торговка, остальные детки садятся все в ряд, пред ними садится матка.

*Торговка подходит к матке и говорит:*   
Торговка: «Кума, кума, продай редьки»   
Матка: «Нет еще редьки, только пашут детки»   
*В это время детки, представляя, что пашут, скребут ногтями по земле.*   
Торговка: «Кума, кума, продай редьки».   
Матка: «Только сеют детки», *а дети, изображая посадку редьки, тычут пальцами в землю.*   
Торговка: «Кума, кума, продай редьки»   
Матка: «Нет еще редьки, только ростки пускает», *а дети,* *растопыря пальцы рук, приставляют их к земле*.   
Торговка: «Кума, кума, продай редьки»   
Матка: «Нет еще редьки, только всходит», — *приложа ладони обоих рук к земле, поднимают их кверху*.   
Торговка: «Кума, кума, продай редьки»   
Матка: «Выросла, купи!»   
*Торговка бросается к самому меньшему дитяти, берет его и показывает вид, будто вырывает редьку из земли, вытряхивает или будто бы отрясая землю.* *После этого торговка отводит дитя в назначенное место. После этого торговка идет рвать другую, третью «редьку» и т.д. до последней.* Все детки теперь поступают в распоряжение торговки. Этим игра кончается.

63. « **КИДАЛКИ-ШВЫРЯЛКИ»**    
Цель игры: развитие ловкости, меткости, точности движений.

Метание камней в цель. Количество участников не ограничено. На определенном расстоянии устанавливается ряд целей. Возможна частичная маскировка их. Задача участвующих определенным количеством разновесных камней поразить все цели противника. Зимой хорошо осваивать «снежки».

*Участник учится быстро определять расстояние до цели, соотносить силу броска с весом снаряда, точно поражать цель.*

64. **«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 разбойник и; 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.

65. **«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.

66. «**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.

67. «**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, всѐ 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.

68. «**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 еѐ другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтоб передать ляпку.

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

69. «**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.

70. «**ПОДАРОЧЕК»**

В походы боевые казаки ходили и своим подруженькам гостинцы приносили.

Ведущий кладет бусы, платочки, ленточки в центр на пенек, выходят мальчики.

Звучит музыка, любой народный наигрыш. Казаки боковым галопом двигаются вокруг пенька, девочки хлопают.

По окончании, кто успеет взять подарок, дарит девочке и с ней танцует. Игра повторяется 2-3 раза.

71. «**ДУНЯ»**

С помощью считалки выбирается Дуня и пастух.

Воспитатель: Ди, ди- ли, ди, ди- ли.

А вы Дуню видели?

Дети

Заглянули в огород,

Лебеду там Дуня рвет!

Дети делают круг, в круг выходит девочка Дуня. Дети идут, поют на любую мелодию:

В огороде, во саду

Берет Дуня лебеду,

Она рвет и берет,

Во передничек кладет, приговаривает:

Дуня:

Ой, ду- дуду- дуду- ду

Потерял пастух дуду,

А я дудочку нашла,

Пастуху отдала.

Выходит мальчик- Пастух, Дуня отдает ему дудочку, он берет ее под руку.

Пусти меня, пастушок, в чисто поле погулять.

Я тебе, пастушку,

много ягод принесу.

Пастушок:

Я ягод не хочу, тебя в поле не пущу.

Дуня: Пусти меня, пастушок, в зелен сад погулять.

Я тебе, пастушку, много яблок принесу.

Пастушок: Я яблок не хочу, тебя в сад не пущу.

Дети поднимают сцепленные руки и делают «воротики» - Дуня убегает, а Пастух ее ловит.

72. «**У ВАСИЛКИ, У КАЗАЧЕНЬКА»**

Дети идут хороводом, «казак» в кругу. Дети показывают движения, соответствующие тексту игры. По окончании слов «казак» танцует, а остальные дети повторяют за ним движения «казак» выбирает лучшего танцора.

У Василки, у казаченька

Жили в сарайчике

Семь сыновей –

все без бровей,

С такими ушами

С такими носами

С такой головой

С такой бородой

Ничего не ели

Ничего не пили

Целый день сидели

На него глядели.

73. **«С КУБАНКОЙ»**

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

Варианты игры «Сними кубанку», «Одень кубанку».

74. **«ДОРОГА»**

(говорят вместе)

По дороге ты беги,

Красно яблочко сорви.

Площадка делится на две равные части. Берутся две веревки одинаковой длины. Каждая веревка выкладывается произвольно на одной из половинок площадки. Получается лабиринт. Два конца веревки соединяются в середине площадки у черты. Это крыльцо, на крыльце девочки, которым принесут яблоки.

Играющие делятся на две команды с одинаковым числом

участников. Начинает игру первая пара, представители от двух команд. Они

встают у крыльца и по сигналу начинают бег, каждый вдоль своей веревки до конца дороги.

Добежавший первым срывает с дерева яблоко (бутафория), относит своей девочке.

75. **«КАЗАК И ВОРОБЕЙ»**

Из детей с помощью считалки выбирается Казак и Воробей. Остальные дети образуют круг- плетень. На середину круга кладут орехи, яблоки, груши, сливы и т.д. – это «огород». В стороне от круга чертят кружок – это «гнездо» Воробья.

Хоровод движется по кругу, припевая (или приговаривая):

Воробей маленький,

Серенький, удаленький,

По двору шныряет,

Крошки собирает,

В огороде ночует,

Ягоды ворует.

Воробей забегает в круг, берет орех и старается унести его в свое «гнездо».

Казак сторожит Воробья за кругом и может ловить его только там, на пути воробья к «гнезду». Если Воробью удается положить свою «добычу» из «огорода» в «гнездо», он снова играет. Если Казак поймал Воробья, то Воробей меняется ролью с одним из участников игры.

В конце игры победитель определяется так: подсчитывают, какой Воробей

принес больше всех орехов в «гнездо».

76. **«БРЫЛЬ»**

Считалкой выбирается ведущий. В руках у ведущего соломенная шляпа (брыль). Игроки находятся в кругу. Ведущий идет за кругом, по команде ведущего: «Солнце», игроки закрывают глаза. Ведущий одевает на голову одному из игроков шляпу. После слов ведущего «Тень», игроки открывают глаза и пытаются осалить игрока в шляпе. Игрок, у которого на голове шляпа должен успеть выскочить в круг.

77. **«КОЛЕЧКО»**

**Вариант 1.**

По считалке выбирается ведущий. Он берет в руки «кольцо» — камушек, что- нибудь. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает: «Я по горенке иду, колечко несу. Угадайте- ка, ребята, где золото упало?» Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,

Выйди на крылечко!

Кто с крылечка сойдет,

Тот колечко найдѐт!

Задача игрока, у которого в руках колечко, — вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удаѐтся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.

**Вариант 2.**

Дети образуют тесный круг. В нем девочка Галя. Ведущий незаметно дает

кому- то из детей колечко. Дети говорят слова, показывая перед с обой руки с зажатыми кулачками:

Галя по садочку ходила

И маленькое колечко обронила.

Ходит по саду, гуляет

И маленькое колечко шукает.

Не грусти, Галя, серденько,

Мы нашли твое колечко

В саду, у малины,

Под зеленым листом калины.

78. «**Дядя Трифон»**

Выбирают по считалке водящего и ставят в центр круга - он и будет дядей Трифоном. Остальные берутся за руки и с песней ходят по кругу.

Слова песни:

"Как у дяди \ дядюшки (тѐти\ тѐтушки) (далее называют имя водящего) было семеро детей они не пили, не ели, друг на друга всѐ глядели, разом делали вот так".

После чего водящий(ая) показывает какое- то движение, которое каждый из круга должен повторить, а кто по мнению водящего хуже всех сделает, того он выбирает на своѐ место.

79. **«Пугало»**

Играют две команды. Из каждой команды считалкой выбираются два «пугала»,

которые становятся по разным углам зала или площадки. В рукавах у них палки, а на голове шапки. Они стоят в обручах, а перед ними корзины с «картошкой» (средние и малые мячи).

Задача «пугала» - мешать детям, брать «картошку» из корзин.

Дети (стоят) говорят:

В поле пугало стоит,

И на нас оно глядит.

Скачем около него,

Не боимся не чего!

Дети подходят к корзинам, пытаясь вытащить «картошку» и перенести еѐ в ведро.

Тот, кого пугало коснется, выбывает из игры. Та команда, которая перенесет б

быстрее картошку, считается победителем.

Оборудование: 2 корзины, мячи среднего и малого размера, 2

гимнастические

палки, 2 шляпы, 2 обруча. 2 ведра

80. «**МОРГУШИ»**

Цель игры: Развивать внимание детей, ловкость, быстроту реакции,

силу, мимику.

Девочки сидят по кругу. За каждой из девочек стоит мальчик. Перед

одним из мальчиков, ведущим, стоит стул. Он оглядывает всех сидящих

девочек и незаметно моргает одной из них, она должна быстро занять

свободное место. Мальчик, стоящий за ней должен удержать ее. Если он не

успел удержать свою девушку, то становится водящим.