

КАРТОТЕКА КУБАНСКИХ НАРОДНЫХ ИГР



Автор: воспитатель МБДОУ ЦРР ДС №18 МОТР
Кириллова О.О.

ИГРА «В УТКУ» (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, причём «селезень» догоняет «утку».

Стоящие в ряду 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.

«НЕ ЗАЙМАЙ» (не тронь меня)

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки убегая, кричат: «Не займай!» Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в этой цепи, игра кончается.

«КУБАНКА» (шапка казака)

Варианты игры: 1. Играющие дети, по команде подбрасывают вверх шапку - кубанку. У кого кубанка подброшена выше (падает последней, тот побеждает. По кругу сидят игроки (20-30 человек) через одного, на голове кубанка. У ведущего в руках тоже кубанка. Он находится в центре круга. Как только ведущий надевает шапку одному из игроков без кубанки, рядом сидящие должны передавать со своей головы тем, кто без кубанок, свои шапки по цепочке (идет смена головных уборов). Там, где две кубанки будут рядом (т. е. у одного человека, игрок выходит из круга, поэтому нужно передавать как можно быстрее.

2. Для начала игры надо выбрать водящего, который незаметно для игроков (2 команды по 8 человек) прячет кубанку в любое место. По сигналу водящего все будут искать кубанку. Кто находит кубанку, кричит «Есть» и старается отнести ее в заранее условленное место. Ему помогают игроки его команды, а игроки другой команды стараются отобрать кубанку. Кубанку можно передавать своей команде, но не перебрасывать. Чья команда положит кубанку в условленное место, та и выиграла.

3. 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.

ИГРА «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 водящий, бегут в разные стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идёт в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.

«ПОДСОЛНУХИ»

Игроки - подсолнухи стоят в несколько рядов. Один - земледелец, он стоит в стороне и запоминает, кто, где находится. По команде «Солнце!» земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. Потом звучит считалка, к ее окончанию земледелец должен показать, кто как стоял. Считает ведущий:

*«Солнце светит, дождь идет,
Семечко растет, растет.
К солнцу тянется росток,
Тонкий, тонкий стебелек.
Небосвод весь обегая,
Солнце светит, не моргая.
Земледелец, не зевай,
Перемены отгадай! »*

ИГРА «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 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 мычит, 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 — «воротики», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

«СТАДО»

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

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

Пастух выгоняет овец, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу «Волк» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Кого волк поймал, выходит из игры.

«ПЕРЕТЯГИВАНИЕ»

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

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

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

ИГРА «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 (залу, площадке), выполняя определённые движения под звуки бубна (поскоки, лёгкий 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.

ИГРА «КРИВОЙ ПЕТУХ»

Дети стоят по кругу. Один — в центре.

Дети: *«Кривой петух, на чём 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.*

Ребёнок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: *— Кто там?*

Это я, Тарас.

Дети: *— Лови нас, не открывая глаз.*

Кого поймал, должен угадать.

Игра на развитие звуковысотного слуха, тембрового слуха, ориентации в пространстве, упражняются в ритмическом хороводном шаге.

ИГРА «ГОРШКИ»

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

- Почём 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.

