

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
города Ростова-на-Дону «Детский сад № 223»

г. Ростов-на-Дону, пр. Коммунистический, 12/4

тел.(факс): 222-13-71

Казачьи игры

Игра «Кузнецы».

Дети, стоя в кругу, говорят считалку:

«Конь ретивый, долгогривый
Скачет полем, скачет нивой.

Кто того коня поймает,
С нами в салочки играет».

По считалке выбирается «кузнец». Остальные – «жеребцы». Они подходят к «кузнецу» и говорят:

«Эй, кузнец-молодец!

Расковался жеребец.

Ты подкуй его опять».

«Кузнец» отвечает: «Отчего не подковать? Вот – гвоздь, вот – подкова.

Раз-два – и готово!»

«Жеребцы на слове «готово» убегают, а «кузнец» их ловит.

«Обыкновенный жгут.»

Цель игры: развитие внимания, ловкости, быстроты движения.

Для игры выбирается водящий — жгутчик. Остальные дети садятся на игровой площадке в кружок на небольшом расстоянии друг от друга. Жгутчик ходит кругом со жгутом в руке, иногда наклоняется, делая вид, что предложил кому-нибудь из сидящих жгут за спиной. Жгут кладется за спиной на таком расстоянии, чтобы его было удобно достать рукой. Если до того, как жгутчик обойдет один круг, игрок, которому положили жгут, не обнаружит его, то жгутчик поднимает жгут и ударяет им игрока. Этот игрок становится новым жгутчиком, а предыдущий садится на его место. Если же кто-то из сидящих игроков найдет жгут за своей спиной, то он встает и бежит за жгутчиком, стараясь нанести ему несколько ударов, пока тот не сделает круг и не займет освободившееся место.

Правила игры:

- играющие не имеют права ни оглядываться, ни передвигаться с места, ни сообщать соседу, что ему положили жгут.

Вариант игры: играющие стоят, держа руки за спиной. Жгутчик незаметно передает кому-нибудь из игроков жгут, а тот, кто его получает, пытается бить своего соседа до тех пор, пока он не обежит весь круг и не станет на свое место.

Категория: Подвижные казачьи игры

Развивает: быстроту движения, внимание, ловкость

«Просо».

Цель игры: развитие ловкости, внимания, гибкости.

Это особый вид игры в жгута. Выбирается водящий-жгутчик, которому вручается жгут. Остальные играющие образуют прямую цепь, взявшись за руки,

которые при начале игры приподнимаются настолько, чтобы можно было пробегать под ними.

Жгутчик подходит к первому стоящему в цепи и спрашивает: «Пойдешь просо жать?». Тот отвечает: «А большое просо?» Жгутчик, показывая рукой величину проса, говорит: «Вот такое!». Если жгутчик показывает высокое просо, играющий говорит: «Не достану», а если низкое — «Спины не согну». После этих слов беседующий игрок бежит под поднятыми руками играющих на противоположный конец цепи, а жгутчик преследует его со жгутом. Если жгутчик догонит игрока и ударит его, то он передает жгут нанимаемому жать, а сам становится в цепь с того конца, куда только что прибежал.

Правила игры:

- если жгутчику не удастся ударить убегающего игрока, то этот игрок примыкает к цепи, а жгутчик подходит с приглашением жать к следующему, игроку и т. д.

Категория: Подвижные казачьи игры

Развивает: внимание, гибкость, ловкость

Ястреб

Дети собираются, количеством до 16 и больше, во дворе, в саду или в просторной комнате и бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов. Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать.

Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.

Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок или свернутый жгут, — если они попадают в него, он считается убитым и из среды детей выбирается на его место другой.

«Игра в шапку.»

Цель игры: развитие ловкости, внимания.

На площадке играющие садятся на землю, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

Правила игры:

- шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад или вперед;
- если стоящему в кругу удастся поймать шапку, то он садится в круг. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

Вариант игры: на ровной игровой площадке один из играющих («болван») садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз. Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот садится на место «болвана».

Категория: Подвижные казачьи игры

Развивает: внимание, ловкость

«Кзаки».

Цель игры: развитие внимания, ловкости.

Играющие мальчики выбирают себе начальника, который приказывает им строиться в шеренгу, поворачиваться, скакать в карьер, схватывать на бегу какой-нибудь приз, перепрыгивать через барьер или ров. Играющие попадают в цель камешками.

Правила игры: наиболее отличившиеся в игре и выполнении приказаний получают от начальника чины и знаки отличия.

Категория: Подвижные казачьи игры

Развивает: внимание, ловкость

«Грыбаки» (Крестик)

Цель игры: развитие скоростной выносливости.

Играющие дети берутся руками попарно и становятся пара за парой. Выбираются «грыбаки» — пара, которая становится впереди всех на небольшом от них расстоянии. Сначала бежит первая пара игроков, мимо «грыбаков». Бегущие должны бежать в одиночку, не держась за руки. «Грыбаки» ловят и бегут вместе с ними, взявшись за руки.

Правила игры:

- если один из бегущих будет пойман «грыбаками», не успев подать руку товарищу, то он и его товарищ становятся «грыбаками», а «грыбаки» становятся позади всех пар;
- если «грыбаки» не поймали ни одного из бегущих, то становятся на прежнее место и бежит следующая пара, а та, что бежала, становится позади последней.

Категория: Подвижные казачьи игры

Развивает: выносливость

«Каши».

Цель игры: развитие ловкости, силовой выносливости.

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

Категория: Подвижные казачьи игры

Развивает: ловкость, силовую выносливость

«В три бабки».

Цель игры: развитие ловкости, меткости.

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

Для этой игры в землю втыкаются три палочки (бабки): первая бабка, от которой бьют «битой» мяч, вторая втыкается недалеко от первой, несколько в стороне, а третья — шагов на 30—40 от первой. Играющие бьют по очереди. Бить можно только один раз. Ударивший мяч отходит ко второй бабке, куда идут и другие. Если мяч залетел далеко, стоящие у второй бабки перебегают к третьей, а если можно, то бегут и назад. Если же нет возможности бежать назад, то ожидают там удобной минуты, чтобы помчаться к первой бабке. Стоящие в поле стараются ударить мячом кого-нибудь из бегущих. Если это им удастся, они все бросаются к первой или ко второй бабке, смотря по тому, куда бежать ближе и удобнее. Победенные в это время стараются в свою очередь ударить мячом кого-либо из противников, и если им это удастся и они вовремя убегут к бабкам, то продолжают бить, а если нет, идут в поле, а низы начинают игру. Иногда взаимное выбивание повторяется несколько раз.

Правила игры:

- выбивать можно только тогда, когда играющие находятся между второй и третьей бабками; забежав за ту или иную бабку, играющий вполне защищен от удара;
- кроме удара противника, стоящие в поле получают право бить мяч еще и тогда, когда кто-нибудь из них поймает мяч на лету.

Категория: Подвижные казачьи игры

Развивает: ловкость, меткость

Конно – спортивная игра «Кабахи».

Цель игры: развитие меткости, глазомера, укрепление мышц плечевого пояса.



В середине игровой площадки длиной 12—16 м ставится стойка высотой 1—1,5 м с подставкой, на которую сверху помещают мяч большого размера. От стойки на расстоянии 2—3 м проводится линия метания.

Игроки делятся на две команды по шесть-восемь человек и располагаются шеренгами у стартовых линий, начерченных по обоим концам площадки. Всадники сидят верхом на воображаемых лошадях (палки с изображением головы лошади), у каждого в руках мяч малого размера.

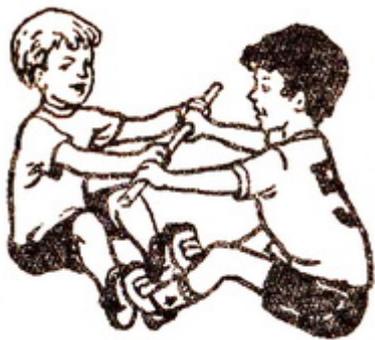
Игрок первой команды скачет к линии метания, стараясь попасть мячом в большой мяч, помещенный на подставку стойки, после чего возвращается на свое место. В игру вступает первый игрок из второй команды и т. д. Каждый мяч, попавший в цель, дает команде одно очко.

Правила игры:

- побеждает команда, набравшая большее количество очков;
- переступать за линию метания запрещается.

Вариант игры: с целью усложнения игры ее можно проводить на время. В этом случае команды играют поочередно и побеждает та из них, которая в течение определенного времени наберет большее количество очков.

«Перетягивание палки.»



Цель игры: развитие силы, выдержки, укрепление мышц туловища.

Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки). При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю. По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника на ноги.

Правила игры: выигрывает тот игрок, которому удастся поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.

Детские игры Семикаракорской станицы в описании В. Секретова (См.: Общевоисковые ведомости. 1875. № 11).

Коршун.

Из толпы детей человек в 20 и более избираются трое: матка, коршун и красная девица, [...]

«Кидалки-швырялки.»

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 [...]

Традиционные казачьи игры – **шермиции** – имеют долгую историю. Издавна, в станицах Всевеликого Войска Донского, собирались вместе, от мала до велика, казаки, чтобы состязаться между собой в ратных умениях. Сейчас, в начале двадцать первого века, эта традиция не только возобновилась, но и приобрела общенациональный характер. Уже в пятый раз в станицу Старочеркасской съезжаются казаки с Дона, Кубани, Терека для общения и демонстрации воинского искусства. Нынешние, прошедшие 1 октября игры, были посвящены 370-летию Азовского осадного сидения и начались с панихиды по казакам разных эпох, за Веру и Отечества живот положивших.

Игра «Звонок».

Дети встают в круг, крепко держась за руки. В круг заходят двое детей. У одного в руках колокольчик, у другого – веревочка. Ребенку с веревочкой завязывают глаза. Он должен по звуку колокольчика поймать своего противника и набросить на него веревочку. Круг не позволяет играющим далеко расходиться.

Игра «Кружева».

Играющие выбирают двух водящих. Один – «челнок», другой – «ткач». Остальные дети встают парами, образуя круг. Пары берут друг друга за руки и делают «ворота». «Челнок» встает у первой пары, а «ткач» – у второй .

Игра «Пахари и жнецы».

Играющие выстраиваются в две шеренги (друг против друга). Одни – «пахари», другие – «жнецы». Первыми начинают «пахари». Они идут шеренгой навстречу «жнецам» и говорят:

А мы пашенку пахали,
А мы пашенку пахали,
Борозды глубокие,
Полосы широкие.

А вы , жнецы худые,
У вас серпы тупые.

«Жнецы» им отвечают:

А у вас пахарь Сысой,
У него плуг тупой.

Он пашню не пахал, на меже лежал,
да ворон считал.

По окончании этих слов один из «пахарей» выбирает себе пару. Они берутся за руки. «Жнеца» по очереди стараются их разъединить. Если им это удастся, то игру начинают «жнецы».

«Челнок» по сигналу начинает бегать змейкой, не пропуская ни одни ворота, а «ткач» его догоняет. Если «ткач» догонит «челнок» прежде, чем он добежит до конца круга, то он становится «челноком», а «ткач» выбирается из других играющих.

Игра «Передай подкову»

Дети строятся по кругу, звучит музыка, под музыку дети передают друг другу подкову. У кого в руках окажется подкова, когда музыка остановится, тот танцует, или читает стихотворение. Игра повторяется 2-3 раза

Игра «Сбей кубанку» (Взрослый, подняв высоко руку с саблей, на которой надета кубанка, предлагает детям подпрыгнуть и сбить её).

Игра «Петушок».

Все дети сидят. Ведущий читает считалку, выбирает одного игрока, который становится спиной ко всем. Из сидящих детей выбирается петушок. Ведущий говорит: «Утром кто бесов гоняет, песни звонкие распевает, казаку спать мешает?» Выбранный петушок кричит: «Ку-ка-ре-ку!» Водящий отгадывает, чей он слышал голос.

Игра «Солнышко-ведрышко».

Выбирается водящий – солнце. Остальные дети стоят в хороводе. Они поют:

Гори, солнце, ярче.

Лето будет жарче.

А зима теплее,

А весна милее.

На первые две строчки дети идут хороводом, на последние две строчки – поворачиваются лицом друг к другу и делают поклон. Затем все близко подходят к «солнцу». «Солнце» говорит: «Горячо, горячо!», и догоняет детей. До кого «солнце» дотронулось – выбывает из игры.

Игра «Верба-вербочка».

Дети водят хоровод и поют:

Верба, верба, вербочка,

Вербочка кудрявая.

Расти, верба, на меже

Как царица во дворце.

После пения дети останавливаются парами, берутся за руки, образуя воротики.

Ведущий змейкой ведет детей за собой. Как только змейка распадается, игра заканчивается.

Игра «Кто быстрее докатит яичко».

Выбираются дети по три человека. Стоящим впереди детям дают клюшки и яйца. Они должны клюшками докатить яйца до условленного места и назад, передать клюшку с яйцом следующему ребенку. Выигрывает группа, первыми прокатившая яйца.