

Картотека казачьих народных игр

Составители

воспитатель Никулина И.В.

воспитатель Лопатина С.А.

Игры на развитие ловкости

ЧЕРЕПКИ

Участники делятся на 2 команды по 3-6 человек, на асфальте рисуется кон в виде круга, на кон ставятся черепки (шифер), плоские, 10-15 штук. Черепки ставятся один на один. На равном расстоянии от кона, метрах в 6—8, выстраиваются 2 команды, которые по очереди бросают мячом в черепки. Та команда, которая первой попадает в них, обязана собрать один на один черепки в пирамиду, вторая команда препятствует этому и должна с помощью мяча выбить всех участников. Как правило, начинающая команда охватывает кольцом участника, который владеет мячом, дразнят его. Одни участники отвлекают его, другие собирают черепки. Побеждает команда, которая либо выбила всех участников (соперников), либо собрала все черепки.

ШТАНДЕР

Играющие становятся в круг, водящий с мячом - в центр подбрасывает мяч 3 раза вверх со словами: «Штандер, Штандер», называя имя одного из игроков, который должен подбежать и поймать мяч со словами «стой». После этого игрок делает 3 шага в любую сторону, стараясь попасть в кого-либо из играющих. Тот, в кого попали, становится водящим, а если игрок промахнулся, то он выходит из игры.

САЛКИ

Игроки роют лунки для мячика так, чтобы они располагались в один ряд, и каждый запоминает свою. Один игрок становится за линию и бросает мяч. В чью лунку он попадет, тот становится в свою лунку и берет мяч, а остальные «бьют» его палками и приговаривают:

Ярка неярка, Баран не баранка.

Баран с печи упал и в лоханку попал.

После этих слов все разбегаются, а сам «баран» старается попасть в кого-нибудь, мячом. Если не попадает, его опять «бьют» палками. Если попал, то игра начинается сначала.

СТРЕЛКА

На земле чертится круг диаметром 1-1,5 м. В центре круга выкапываются небольшие ямки по количеству играющих, при этом каждый запоминает свою ямку и становится за кругом. Затем один из игроков берет мяч и становится перпендикулярно к ямкам, лицом к ним, и катит мяч по земле, стараясь попасть в чью-то ямку, чью ямку он попал, должен поймать любого из стоящих за кругом детей, а задача тех, в чьи ямки не попали, побыстрее забежать в круг.

ПУГОВИЧКИ

В игре участвуют от двух и более игроков. На расстоянии 4 м от них - небольшая ямка. У каждого игрока - по одной пуговице, бросив которую надо попасть в ямку. Тот, чья пуговица попала в ямку, начинает игру. Если не удалось попасть, то игру начинает тот, чья пуговица легла ближе к ямке. После этого забрасывают по очереди все пуговицы. Победителем считается тот, кто забросил в ямку последнюю пуговицу. Он забирает все пуговицы себе.

ГОРЯНОЙ МЯЧ

На земле чертят круг радиусом около 3 м. Все участники делятся на две команды. Одна команда становится в круг. Другая команда делится пополам и становится за кругом друг напротив друга стараясь, мячом выбить игроков соперников. Те, кого выбили, выходят из круга. Если кто-то из стоящих в кругу поймал мяч, то он старается попасть в нападающих, которые убегают от круга. Если игрок, попал, то все вышедшие возвращаются в круг; если нет – выходит сам. Если в кругу остался один игрок, он должен поймать мяч и попасть в нападающих, не попал - то команды меняются местами.

ОТ МЯЧА

Дети встают в круг, водящий стоит посредине и бросает вверх. Играющие в это время стараются отбежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!». Все останавливаются, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто к нему ближе всех. «Запятнанный» становится водящим.

ВЫБИВНОЙ (выбивала)

Дети становятся в круг, берут мяч и играют так же, как в волейбол. Тот, кто уронит мяч, садится в круг. Дети, стоящие в кругу, его «выбивают», т.е.

ударяют мячом в течение игры (только одной рукой). Если в него попали, он может выйти из круга и продолжать игру.

ПУГОВИЦА И НИТКИ

Через отверстия пуговицы протягивается нитка, конца которой завязаны узлом. Растянув нитку на указательных пальцах таким образом, чтобы пуговица была посередине, играющий вращает ее, туго закручивая нитку. Отпущенная нитка раскручивается с характерным звуком.

КАМЕШКИ

Для игры необходимы 5 гладких камней. Играющие садятся на землю в кружок и рассыпают камешки в произвольном положении. Игра проводится в несколько туров, причем участники в каждом туре заранее договариваются, кто начинает. В случае, если кто-то допустил ошибку («заронил»), ход передается следующему игроку. Победившим считается тот, кто первым пройдет все туры.

Первый тур. Одной рукой камешек подбрасывается вверх, в это время другой рукой захватываются поочередно лежащие на земле камешки - вначале один, затем два, три, четыре.

Второй тур. «Коровки». Большой и средний палец широко расставлены, а указательным играющий загоняет по одному все лежащие на земле камешки в образовавшиеся ворота.

Третий тур. «Молчальники». Каждый лежащий на земле камешек по очереди подбрасывается вверх и ловится так, чтобы не слышен был удар об камешек, лежащий на ладони.

Четвёртый тур. «Стуканчики». Каждый лежащий на земле камешек подбрасывается и ловится так, чтобы камешки стукнулись друг о друга.

Пятый тур. Пальцы правой руки широко расставлены, а указательным пальцем левой руки надо по очереди загнать камешки между каждыми двумя пальцами.

Игры связанные с бытовыми традициями

КОРИДОР

В этой игре может быть много участников. Игроки становятся парами друг за другом. Последняя пара входит в «коридор» из рук и становится впереди стоящей пары. Точно также идет следующая пара.

ЛЕДНИК

Зимой в ведро клали сено и заливали водой. Затем выносили на мороз, чтобы «ледник» замерз. Потом его извлекали из ведра и, положив широкой частью вниз, катались с горки.

ЛАПША

В землю заколачивают большой кол. На него накидывается петля двухметровой веревки. Возле кола, называемого «горшок» укладывают в кучу камешки - чем больше, тем лучше. Это и «лапша», которой хотят «полакомиться» играющие. Один из них водящий, он же - повар. Ухватив свободный конец веревки и натянув её, водящий бежит вокруг горшка, расхваливая свое кушанье. В руках у него палка. Каждый старается в удобный момент выхватить камень. Охраняя пищу, повар, бежит вокруг кола, угрожающе размахивая палкой и все время натягивая веревку, что позволяет играющим понемногу растаскивать лапшу. Каждый раз можно брать по одному камню. Осаленный палкой должен выложить в горшок что ему удалось унести. Игра заканчивается, когда растащут лапшу. Выигрывает тот, у кого в руках больше камней.

РУЧЕЕК

Несколько человек разбивается на пары. Оставшийся без пары пробегает между стоящими в парах и выбирает любого из них. Теперь оставшийся без пары начинает выбирать себе пару с конца ручейка.

Игры на развитие силы и ловости

КОЗЕЛ

Дети стоят гурьбой, выбирается ведущий. Он выбирает себе участников игры. Ведущий подходит к одному из детей и хлопает в ладоши, приглашая его к игре; приглашенный отвечает хлопком и встает за ведущим. Они идут друг за другом и приглашают третьего участника. Ведущий хлопает в ладоши, третий участник игры отвечает ему тем же и встает перед ним. Таким образом, ведущий оказывается в середине. Остальных участников игры набирают уже те дети, которые оказываются крайними. Всего в игре участвуют 7-9 детей. Когда набрано определенное количество участников, они берутся за руки и медленно идут по кругу. Песня может исполняться участниками игры. Участники игры постепенно ускоряют шаг, затем по сигналу ведущего разбираются по парам: кто остается без пары, тот-«козел». Он пальцами делает себе рожки, начинает «бодаться», хватая всех. Играющие с визгом разбегаются в разные стороны.

ПУСТОЕ МЕСТО

Играющие встают в круг, выбирается водящий. Он бежит мимо игроков, одного кого-нибудь пятнает и продолжает бежать по кругу. Кого запятнали, бежит в противоположную сторону от водящего. Кто первый добежит до пустого места в круг, то занимает его, а другой становится водящим

Ориентировка на местности

ЗАРЯ-ЗАРЯНИЦА

Играющие становятся в круг, руки за спиной. Ведущий - «заря» ходит сзади с лентой или веревочкой. Стоящие в кругу произносят слова: заря - зарница, ясная девица, возьми золотой жгут, гони птиц с огорода на луг.

После этого водящий кладет кому-то из играющих веревочку в руку, тот выбегает из круга и вдвоем с «зарей» разбегаются в разные стороны по кругу. Кто прибежал к свободному месту первый, тот занимает его. Кто не успел - становится зарей.

СЛЕПОЙ ПЕТУХ

Играющие становятся в круг и выбирают «слепого петуха» ему завязывают глаза и спрашивают:

Петух, петух, на чем стоишь?

На камнях,

Что продаешь?

Квас.

Лови мошек, а не нас!

После этих слов играющие разбегаются в стороны, хлопают ладоши, привлекая к себе петуха. Слепой петух старается кого-нибудь поймать и угадать, кто это. Если петух поймал и угадал - пойманный становится слепым петухом, если нет - игра продолжается с прежним петухом.

ЩУКА И РЫБКИ

Дети (не менее 20 человек) становятся в круг, взявшись за руки. Выбирается одна «щука» и несколько рыбок (3-5 человек). Щука садится в центре круга, а рыбки бегают вокруг нее. Остальные ходят по кругу и поют песню:

Рыбки в озере гуляли, и друг друга догоняли.

А под камешком на дне спала щука в тишине.

Злая щука пробудилась, и на рыбок напустилась.

Щука: Как вы смели мне мешать, когда я хотела спать?

Как только щука произнесет эти слова, дети в кругу поднимают руки, а рыбки должны успеть выскочить за круг, чтобы их не поймала щука. Та рыбка, которую поймают, становится щукой.

КВАЧ

Считалкой или жребием выбирается «квач» - водящий-догонялка. Все дети стоят в кругу, а в середине - квач. После слов «Квач, квач, дай калач!», все играющие разбегаются, а квач старается догнать и запятнать, при этом называется имя следующего квача.

ЗВОНАРЬ

Все встают в круг, в центре его - двое ребят: один - «звонарь», другой - «жмурка». «Жмурке» завязывают глаза, а «звонарю» дают колокольчик. Звонарь приговаривает: «Динь-дон, динь-дон, отгадай, откуда звон!» Жмурка по звуку колокольчика пытается поймать звонаря. Любой играющий может его выручить, т.е. дотронуться до руки. Ведущий может охранять «запятнанного», но долго стоять возле него нельзя. Ведущего меняют по желанию.

ЗАЯЦ-МЕСЯЦ

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают кличку: Заяц-месяц, где был?

В лесу.

Что делал?

Сено косил!

Куда клал?

Под колоду!

Кто украл?

Чур!

На кого приходится слово «чур», догоняет детей. Пойманные выходят из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу останется один игрок. Он - ведущий, теперь он начинает переключку

КУЛЮЧКИ

Играют несколько человек. Один человек становится к стене и «кулюкает» (приговаривает): «Раз, два, три, четыре, пять. Кто не схоронился, я не виноват, иду искать». После этих слов игрок поворачивается и ищет остальных. Увидит кого-нибудь, подходит к стене, стучит и говорит: «Стук, стук, стук за (называется имя в родительном падеже)» и т.д. Кого первого «застукает», тот и начинает кулюкать.

ЧАЙ-ЧАЙ ВЫРУЧАЙ

С помощью считалки или по желанию выбирают водящего. По команде играющие разбегаются, а водящий старается догнать и «запятнать» как можно больше играющих. Тот, до кого дотронулись, останавливается и, расставив в стороны руки, кричит: «Чай-чай, выручай!».

Игры на развитие смекалки, хитрости.

КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА.

В эту игру лучше играть втроем. Кто-нибудь из играющих произносит слова: «Камень, ножницы, бумага - раз, два, три». По команде «три» все выбрасывают пальцы, которыми изображают камень, ножницы, лист бумаги, колодец, кастрюлю или огонь. «Ножницы» режут «бумагу», «огонь» сжигает ее, «камень» падает в колодец и т. д. Выигрывает тот, кто остался цел.

ФАНТИКИ

Собирали обертки от конфет (их тогда было так мало!), складывали, прятали в ладони, оставив чуть-чуть (краешек) фантика.

Оговаривали условие, например: «Больше цвета не даю». По этому кусочку нужно было узнать, как назывались конфеты, например «Яблоко». Если узнал, проигравший отдавал фантик, если нет - отдавал названный.

МОЛЧАНКА

Перед началом игры все играющие произносят песню:

Первенчики, червенчики,
Летали голубенчики. По свежей росе,
По чужой полосе.
Там чашки, орешки,
Медок, сахарок - Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается всех рассмешить, но не должен дотрагиваться до игроков руками.

Игры на быстроту, ловкость, силу

МЕРЕЖА ИЛИ САДКИ

Выбирают двух игроков, остальные играющие садятся в кружок, сложив кисти рук вместе. Они изображают берег реки, а сложенные на

коленях руки - мережи. Один из рыбаков ходит вдоль берега, в руках у него маленькая рыбка. Он опускает свои руки с рыбкой в садок и незаметно кладет ее кому-то из играющих. Второй рыбак должен угадать, у кого рыбка. Если он не угадал сразу, то ему разрешается назвать имена еще двух детей.

Первый рыбак садится на место, второй опускает рыбку в садок, а тот, у кого нашли рыбку, идет угадывать. Мережа - сплетенный из ивовых прутьев конус для ловли рыбы.

ПЛАТОЧЕК

Дети встают в круг. Водящий с платочком идёт за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу. Тот, кому положили платочек, берет его в руку и бежит за водящим. Оба стараются занять свободное место в круге. Если водящий успевает занять свободное место, то опять водит.

РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ

Играющие делятся на две команды, расходятся и становятся против друг друга на расстоянии 10-15 шагов, сцепив руки. Потом кто-то из первой команды кричит: «Чью душу желаете?» Игроки из второй команды называют имя. Тогда из первой команды бежит выбранный игрок, стремясь разорвать цепи из рук. Если ему это удастся, он забирает с собой игрока, если нет - он остается у второй команды. И так до тех пор, пока у одной из команд не будет больше игроков.

ПОДСОЛНУХИ

Игроки стоят в несколько рядов - это подсолнухи. Один земледелец стоит в стороне и запоминает порядок построения. По команде водящего - «Солнце» земледелец уходит. «Солнце» меняет местами 2-3 игроков. К началу считалки земледелец появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. В это время «солнце» ходит по кругу - куда оно переходит, туда поворачиваются лицом играющие.

Считалка:

Солнце: - Солнце светит!

Все: - Дождь идёт!

Солнце: - Семечко.

Все: - Растёт! Растёт!

Солнце: - К солнцу тянется росток!

Все: - Тонкий, тонкий стебелёк!

Солнце: - Небосвод весь обегая.

Все: - Солнце светит не моргая!

Солнце: - Земледелец не зевай!

Все: – Перемены отгадай!

КАЗАКИ – РАЗБОЙНИКИ

Чем больше человек играют в эту игру, тем интереснее. Она подходит и для мальчиков, и для девочек – нравится всем без исключения. Играть можно где угодно, главное, чтобы на выбранной территории были укромные места для того, чтобы прятаться.

Сначала все участники делятся на две команды – одна команда – казаки, другая – разбойники. Нужно придумать знаки отличия, например, у всех казаков будет завязан шарф или закатаны рукава на куртке.

На счет раз-два-три разбойники разбегаются, а казаки в это время выбирают место для «темницы» (туда будут приводить пойманных разбойников). «Темница» должна быть не слишком большой, чтобы ее было удобно охранять. Границы темницы следует чем-то обозначить (камешками, веточками или просто очертить мелом).

Через определенное время (например, через 5 минут) казаки отправляются на поиски разбойников. Казакам нужно не только увидеть, но осалить разбойника. Если казаку это удалось, он ведет разбойника в темницу. Разбойник не должен вырываться, но если казак случайно отпустит руку, то разбойник может убежать.

Так постепенно казаки ловят разбойников. Но те разбойники, которых еще не поймали, могут выручать своих пойманных друзей. Так, если казак ведет разбойника в темницу, к ним может подбежать другой разбойник и осалить казака, тогда тот будет должен освободить пойманного. Оба разбойника убегают прятаться снова.

Однако, шустрый казак может исхитриться и первым осалить и второго разбойника. Тогда у него будет уже двое пленных.

Еще разбойник может освободить своих друзей и из темницы. Для этого он должен проникнуть в темницу (чтобы его не осалил сторожевой казак) и осалить своего товарища. Тогда они оба убегают снова прятаться.

Игра заканчивается, когда казаки переловят всех разбойников. Потом команды могут поменяться ролями.

ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК

Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок». Дети 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.

ЛАПТА

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта — круглая палка, длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5–10 см.

На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой — кон.

Участники игры делятся на две равные группы. По жребию игроки одной группы идут в город, а другая группа водит.

Горожане начинают игру. Метала лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город.

Водилы ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегуна. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в него на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегуна, они переходят в город.

В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок.

По очереди все игроки бьющей партии выступают в роли метал. Но не всегда игрокам удастся сразу вернуться в город.

В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьёт мяч.

Случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждёт,

когда мяч забьёт следующий игрок, — тогда за линию кона бегут два игрока.

Может создаться более трудное положение,

когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией кона, тогда игроку,

который еще не бил, разрешают ударить трижды.

Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

Правила игры. Подавалы не должны переступать черту города.

Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой.

Партия города переходит в поле, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона.

СНЕЖИНКИ, ВЕТЕР И МОРОЗ

Игроки — «снежинки» встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Ой, летят, летят снежинки,

Словно белые пушинки

На дороги, на поля.

Стала белой вся Земля.

На каждое слово делают хлопок то в свои ладоши, то в ладоши с товарищем.

Далее приговаривают: «Дзинь, дзинь», пока не услышат сигнал «Ветер!» «Снежинки» разлетаются в стороны

и сбегаются в большую «снежинку» из несколько кружков. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в общий круг и берутся за руки.

Правила игры. Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

В игру можно включать разные движения: подскоки, легкий или быстрый бег, кружение парами и т.д.

ПЯТНАШКИ

Выбирается «пятнашка». Все разбегаются по площадке, а «пятнашка» ловит: кого «пятнашка» коснется рукой, тот становится новым «пятнашкой».

ПЕТУШИНЫЙ БОЙ

На ровной площадке чертится большой круг. Два игрока входят в него и становятся друг перед другом на колени, у каждого сзади к поясу прикреплен платок или шарф — «хвост». Задача игроков — не поднимаясь с коленей, подойти к противнику сзади и зубами выхватить платок. Руками помогать себе нельзя.

ГОНКИ

Участники игры встают в круг. Выбранный по жребию или при помощи считалки водящий заходит внутрь круга. Игроки передают друг другу мяч так, чтобы его не достал водящий. Тот игрок, по вине которого мяч оказывается пойманным, становится следующим водящим.

У этой игры есть некоторые правила.

1. Нельзя надолго задерживать мяч в своих руках.

2. Передавать мяч можно по-разному: бросать по воздуху, перекатывать по земле, отбивать от земли. Можно договориться заранее и выбрать только один способ передачи мяча.

3. Игрокам разрешается делать обманные движения, ложные передачи, броски, повороты и т. п.

4. Любой игрок, и водящий в том числе, может перехватить вылетевший из круга мяч.

При желании игру можно несколько усложнить. Например, договориться, что во время игры все двигаются по кругу вправо или влево, или все упустившие мяч присоединяются к водящему и тоже стараются овладеть мячом.

МОРСКИЕ ФИГУРЫ

Для этой игры нужно выбрать одного водящего. Остальные игроки находятся на некотором расстоянии от него. Водящий говорит: «Море волнуется — раз, Море волнуется — два, Море волнуется — три, Морская фигура, на месте замри!» После этих слов все участники игры должны замереть на месте, изображая какую-нибудь неподвижную морскую фигуру, например, рыбу, краба, морского конька или других обитателей морей и океанов. Водящий подходит к какому-нибудь игроку и осаливает его. Игрок должен показать, как двигается изображенная им фигура. Например, рыба плавает, краб ползает, лягушка прыгает. Остальные участники должны угадать, кого изображает игрок.

В следующий раз водящим можно выбрать того участника игры, кто изобразил самую таинственную морскую фигуру, то есть такую, чтобы никто не смог догадаться. А можно, наоборот, выбрать водящим того, кто изобразил самую простую фигуру, которую все сразу узнали.

ЦЕПИ

Участники делятся на две равные команды. Игроки каждой команды выстраиваются в цепочку, берутся за руки и расходятся так, чтобы между цепочками расстояние было примерно 7 — 8 метров. Команды заранее договариваются, кто будет начинать игру.

Начинающая игру команда (первая), не расцепляя рук, идет навстречу противникам (второй команде) и кричит: «Цепи, цепи кованы, Кем вы не раскованы?»

После этого она возвращается на свое место. Противники, посоветовавшись, называют имя одного из игроков первой команды. Этот игрок разбегается и изо всей силы врывается в цепь второй команды, стараясь ее разорвать.

Если цепь удастся разорвать, то игрок, выполнивший это, забирает в свою команду того, кто оказался справа от него. При этом первая команда сохраняет право разбивать цепь.

Если же у него не получается разбить цепь, он встает в цепь противника. Право разбивать цепь переходит ко второй команде.

Игра продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется всего один игрок. Или же побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Есть игра, аналогичная этой, — «Али-баба». Суть ее такая же, как и в «Цепях», только игроки кричат другие слова. Игру начинает одна из команд словами: «Али-баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?» Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!»