

## «Казачьи игры»

(подборка казачьих игр к мастер-классу  
на фестиваль «Неделя казачьей культуры»)



Составила : музыкальный руководитель  
Залозная Ольга Дмитриевна

**Новочеркасск  
2015г.**

## 1. «Веселая шапка».

**Цель игры:** развитие ловкости, внимания.

На площадке играющие, образуют 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 становится в кругу. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

## 2. «Заря-заряница»

**Ход игры:** Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря. Она ходит сзади с лентой и говорит:

девица, по полю ходила, ключи обронила,  
голубые, кольца обвитые — за водой пошла!»

«Заря—зарница, красная  
Ключи золотые, ленты  
С последними словами

«Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

**Правила игры:** игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту. Бегущие не должны пересекать круг

## 3. «Иголка, нитка, 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.

## 4. «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» бежит за игроками и старается кого-то осалить. Осалив, приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтоб передать ляпку.

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

## 5. «Веретено»

С помощью считалки выбирается «веретено» и ведущий. «Веретено» стоит посередине зала или площадки, наступив на конец веревки ногами. Ведущий ребенок стоит на расстоянии 5-6 шагов от веретена, держа в руке другой конец веревки. Ведущий бежит по кругу вокруг «веретена», наматывая веревку вокруг него, поднимая вверх или опуская вниз. Дети в этот момент стараются подлезть под веревку, перепрыгнуть или перешагнуть через неё. Тот, кто ошибся, выполнил упражнения неправильно, выходит из игры. Ведущий, запутав «веретено», распутывает его, двигаясь в обратную сторону по кругу. Дети выполняют те же движения и при распутывании «веретена».

## 6. «Пугало»

Играют все дети. Считалкой выбирается «пугало», которое становится в углу зала или площадки. В руках у него палка, а на голове шапка. Он стоит в обруче, а перед ним корзина с «картошкой» (средние и малые мячи). Задача «пугала» - мешать детям, брать «картошку» из корзины. Дети (стоят) говорят:

глядит.

« В поле пугало стоит и на нас оно

Скачем около него, не боимся ничего!»

Дети подходят к корзинам, пытаются вытащить «картошку» и перенести её в ведро. Тот, кого пугало коснется, выбывает из игры.

Оборудование: корзина, мячи

среднего и малого размера, гимнастическая палка, шляпа, обруч, ведро.

## 7. «Вытолкнуть из круга» (с палкой).

Двое играющих становятся в центр круга, заранее обозначенного, берутся за палку в центре одной рукой, за края — другой.

По команде каждый пытается вытолкнуть соперника за круг.

Проигравшим считается тот, кто первым окажется за кругом.

## 8. «Вырвать репу» (с палкой).

Игроки садятся друг против друга, упираясь ногами в ноги соперника. Руками держатся за палку. По команде начинают, не вставая с места, тянуть друг друга на себя. Выигрывает тот, кто перетянет соперника.

## 9. «Гори–гори ясно».

Эту игру заводили с самого начала Зимнего Солнцеворота — с 25 грудня (декабря).

В этой древнейшей игре отражено ожидание и предвосхищение добрых дел людей в году, с которыми они пойдут ввысь — в Гору с одухотворением, даруемым Небесами. Внутри Души поют колокола.

«Хоровод» — от хоро, коло — годовое коло Хорса (Солнца) — хорошего, как объединенных деяний людей, а не как светила. К личному сиянию нужно стремиться через вклад для сияния всего общества — это наши условия!

**Ход игры:** Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке — «огневушка».

Такты 1–8: все идут вправо по кругу, «огневушка», пританцовывая, машет красным платочком.

Такты 9–16: дети останавливаются и хлопают в ладоши. «Огневушка» скачет внутри круга,

с окончанием музыки останавливается и встает перед двумя из стоящих в кругу детей. С 17 такта играющие хором поют:

«Гори, гори ясно, чтобы не погасло,

Глянь на Небо — птички летят, колокольчики звенят!»

На слова дети «колокольчики звенят» — 3 хлопка в ладоши, а «огневушка» взмахивает платочком. Избранные дети поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, взять у «огневушки» платочек и высоко поднять его. Игра повторяется.

*Методические рекомендации.* Обращать внимание детей на характер игры.

## 10. « Забавы с фишками»

Фишки, желательно плоские, кладутся на голову и на внешнюю сторону ладони. Задача играющих — любым способом заставить соперника выронить одну из фишек. При этом свои фишки должны

оставаться на месте. Уронивший фишку наказывается (приседает 10 раз) и игры продолжаются. За соблюдением правил игры обычно следят самые опытные, уважаемые игроки.

### **11. «Перебежки»**

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10-20м. участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

### **12. «Корзинки»**

Играющие делятся на пары и расходятся по площадке. Берут друг друга за руки и образуют кружки-корзинки.

Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них «пятнашка», он догоняет второго игрока. Убегающий бежит между парами и, чтобы его не осалили, быстро выбирает одного игрока из любой пары. Играющий, кого выбрали, убегает, на его место встаёт игрок водящей пары. Если «пятнашка» осалил убегающего, то они берут друг друга за руки и образуют корзинку.

### **13. «Второй – лишний»**

Играющие образуют круг, став на расстоянии двух шагов друг от друга. Два игрока находятся вне круга, один из них ловит другого. Убегающий может стать впереди любого из игроков, и тогда тот, кто оказывается позади, становится убегающим. Бегать можно как внутри круга, так и за его пределами. Если догоняющий запятнает убегающего, то они меняются ролями.

Если играющих много, они становятся по кругу парами в затылок друг другу. В этом случае убегающий становится впереди любой из пар, а оказывающийся третьим – убегает (в этом случае игра называется «Третий – лишний»).

Вариант. Тот, кто оказывается лишним, не убегает, а становится догоняющим, а тот, кто догоняет, - убегающим.

### **14. «Казачата, смирно!»**

Играющие становятся в одну шеренгу. Руководитель, поворачиваясь лицом к детям, подает различные строевые команды, которые они должны исполнить в том случае, если руководитель предварительно перед командой скажет слово «группа». Если слово не произнесено, исполнить команду нельзя. Кто ошибется – делает шаг вперед, но продолжает играть. После второй ошибки делает еще один шаг вперед и т.д.

Игра продолжается около трех минут. По окончании игры отмечают самых внимательных, т.е. тех, кто остался стоять в исходном положении. Согласно правилам, шаг вперед делают и те ребята, которые своевременно не выполнили правильную команду.

### **15. «Волки во рву»**

По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров). Его можно начертить зигзагообразный (где уже, где шире). Во рву располагаются «Волки» (3 ребенка). Все остальные играющие – «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до «зайца»

дотронулись, он выбывает из игры или становится «волком». «Волки» могут поймать «зайцев» только находясь во рву. «Зайцы» ров не перебегают, а перепрыгивают.

#### **16. «Ручеек»**

Эта игра учит преодолевать стеснение, помогает выявить симпатию. Игроки разбиваются по парам и взявшись за руки образуют «живой коридор – ручеек». Оставшийся без пары игрок проходит внутри коридора, выбирая себе пару. Новая пара, пройдя через коридор, становится впереди, а оставшийся ищет себе пару снова.

#### **17. «Кто сильнее».**

Выложить круг из ленты. Вызываются 2 детей, берутся вдвоем за одну палку и становятся в середину круга. Начинают с силой давить на палку, стараясь вытолкнуть соперника из круга.

#### **18. « Кто быстрее».**

Можно вызвать мальчика и девочку, одеть им на голову шапочки разного цвета (синяя, красная). По сигналу надо бегать друг за другом и суметь снять шапку соперника. Как вариант : количество мальчиков и девочек может быть любое, но одинаковое (3, 5 и т.д.)



#### **19. « Быстрый конь».**

Дети выстраиваются в 2 команды. Каждому дается (первому) деревянная имитация лошадки (голова на палочке). Надо пропрыгать на 2 –х ногах до определенного знака, вернуться и передать лошадку следующему. Выигрывает та команда, которая первая закончит задание.

#### **20. «Займи кружок».**

На полу раскладываются плоские деревянные кружки (5,7.)Детей должно быть на один больше. Дети бегают под музыку, а с окончанием должны занять кружок. Кому не достался – выбывает (1 кружок убирается).

#### **21. «Кто сильнее».**

Вызывается 5 детей. Они становятся внутри замкнутой натянутой веревки. За веревкой разложены предметы. По счету дети начинают тянуть веревку в свою сторону, чтобы дотянуться до предмета. Выигрывает тот, кто сможет взять предмет в руки.