***[Сборник казачьих подвижных игр для детей](https://www.maam.ru/detskijsad/sbornik-kazachih-podvizhnyh-igr-dlja-detei-doshkolnogo-vozrasta.html)*** [***дошкольного возраста***](https://www.maam.ru/detskijsad/sbornik-kazachih-podvizhnyh-igr-dlja-detei-doshkolnogo-vozrasta.html)

Казачьи подвижные игры

1. 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 берут, подныривая под руки стоящих в ряду то спереди, то сзади, причем «селезень», «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 становится на освободившееся место.

1. Игра «Золотые ворота» (I способ)

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, идет в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.

Игра «Золотые ворота» (II способ)

Играющие выбирают двух ведущих. Они сговариваются, какие возьмут себе названия: один называет себя «серебряное блюдечко», другой –

«наливное яблочко». После этого ведущие берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «золотые ворота». Остальные участники игры выстраиваются один за другим и гуськом проходят в «ворота», при этом говоря:

В золотые ворота Проходите, господа!

В первый раз прощается, Второй раз запрещается, А на третий раз

Не пропустим вас!

На последнем слове ведущие опускают руки и закрывают «ворота», задерживая одного из игроков. Он просит: «золотые ворота, пропустите вы меня!».

Ему отвечают: «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем! Что выбираешь – серебряное блюдечко?». Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встает за спину ведущего и поднимает руки. То же происходит с другими игроками.

Так играющие делятся на две команды. После этого они меряются силой – берут длинную веревку и перетягивают ее.

1. Игра «Плетень»

Играющие стоят в шеренгу 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 определенные движения под звуки бубна (поскоки, 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.

Выиграет та шеренга, которая первая построится.

1. Игра «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.

Кого угадает, тот кривым петухом и станет.

1. Игра «Цапля».

Играют дети на достаточно маленькой площадке – 5х5 м. По жребию или по считалочке выбирают ведущего – цаплю. Остальные –

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

Проснувшись, цапля издает 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 должны спасаться от цапли, прыгая на корточках. При нарушении условий, например, если кто – то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а так же при осаливании они меняются местами.

1. Игра «Чур у дерева!»

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

Игра обычно в саду или там, где росло хотя бы несколько деревьев. Число играющих зависело от количество деревьев. Все, кроме водящего, становились каждый у своего дерева, водящий же – в середине между деревьями.

Стоящие у деревьев начинают 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 меняется местом с водящим.

1. Игра «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.

1. Игра «Заплетайся плетень»

Выбирается водящий, который должен отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий. Играющие образуют

«плетень» - замкнутый руками круг.

Кто – либо 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 ломаном) соединении.

1. 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:

* 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.

1. Игра «Достань платок»

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

Игра продолжается.

1. Игра «Шкракобушка»

Собирается группа детей; один из них отделяется и спрашивает у детей: «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 детей, стоящих в группе.

Все разбегаются от указанного ребенка со словами: « Шкракобушка», шкракобушка!» Он же старая емуется поймать кого – нибудь, если это

удается ему, то делается шкракобушкой двое и т. д., пока они не переловят всех остальных.

1. Игра «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.

1. Игра «Повтори»

В эту игру играли казачата 3 – 6 лет. Дети создавали круг. Вожак отходил в сторону, потому как не должен был видеть, кого выберут затейником. А задача затейника – показывать разные движения, которые остальные играющие должны повторять сразу же, не раздумывая: хлопать в ладоши, приседать, подпрыгивать на двух ногах, подпрыгивать на одной ноге; или как бы скакать на лошади. Вожака звали в круг. Он прохаживался внутри него и присматривался, кто же затевает каждый раз новое движение. При этом, по условиям, ему не разрешалось смотреть долго на кого – нибудь из игроков, т. е. на того, кто, как он думал, в настоящий момент исполнял роль затейника, а надо было поворачиваться в разные стороны. Как только при нем совершалось три движения, вожак угадывал затейника. Это было довольно – таки трудно, потому затейник старался менять движения незаметно, выбирал момент, когда вожак смотрит не на него. Если он ошибался и называл затейником не того, игра продолжалась. Но после трех ошибок выбирали нового вожака, а тот уходил из круга. Когда же вожак угадывал затейника они менялись.

1. « Игра в шапку»

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 удается поймать шапку, то он садится в кругу, а тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не

поймал шапку, остается стоять в кругу.

1. Игра «Просо»

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 на столько, 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 удается коснуться до убегающего игрока, то этот игрок примыкает к цепи, а жгутчик подходит с приглашением жать к следующему, игроку и. т. д.
1. Игра «Коршун и наседка»

Первый игрок «Наседка» - остальные выстраиваются в затылок за наседкой взявшись за талию впереди стоящего. «Коршун» «роет» ямку,

«Наседка» ходит вокруг «коршуна» цыплята за ней и приговаривает:

«Вокруг коршуна хожу по три денежки ношу по копеечке по совелочке»

Н – «Коршун, коршун, что ты делаешь?» К – «Ямку рою копеечку ищу»

Н – «На что тебе копеечка?»

К –«Иголочку купить, мешок пошить, камешки сложить. В твоих детушек кидать, чтобы после их поймать!»

Н – «Зачем?»

К – «Чтоб ко мне в огород не лазали!»

Н – «А ты сделай плетень повыше. А нет так лови!»

Коршун старается поймать цыплят, а наседка преграждает ему путь и кричит «кыш!».

Играют до тех пор пока коршун не переловит всех цыплят.

1. Игра «Уточка»

Дети стоят в кругу и по считалке выбирают «уточку» Д – как ты уточка по полю летаешь?

У – вот как я уточка по полю летаю (машет руками) Д – как ты уточка гнездо свиваешь?

У – вот свиваю (вот свиваю)

Д – как ты уточка пера нащипаешь? У – вот нащипаю? (щиплет рубашку) Д – как ты уточка яиц наносишь?

У – вот яиц наношу (садится на корточки) Д – как ты уточка утят выводишь?

У – вот вывожу (бьет кулаком о кулак) Д – как их всех разгоняешь?

У – вот разгоняю!

Все бегут врассыпную, а утенок должен ловить. Пойманный становится утенком.

1. Игра «Рыбаки и рыбки» Мальчики рыбаки, девочки рыбки.

«Рыбки» - дети взявшись за руки образуют круг. Ведущий и 3 «рыбака» с неводом стоят в центре круга.

* Что вы вяжите? – спрашивают рыбки
* Невод – рыбаки
* Рыбу!
* Ловите!

Рыбки подлезают под дугами и оказываются в безопасном месте (рыбка считается пойманной если на нее набросили невод)

В – рыбаки какую рыбу вы поймали?

Д – щуку, судака, карпа, леща, сазана, карася.

В – наших рыбок мы отпустим пусть плавают и растут (дети перечисляют породы рыб).

Содержание

1. Игра «В утку» (Селезень и утка)
2. Ига «Золотые ворота» (I – II вариант)
3. Игра «Плетень»
4. Игра «Кривой петух»
5. Игра «Цапля»
6. Игра «Чур у дерева!»
7. Игра «Путы»
8. Игра «Заплетайся плетень»
9. Игра «Горшки»
10. Игра «Достань платок»
11. Игра «Шкракобушка»
12. Игра «Хваталки»
13. Игра «Повтори»
14. Игра в шапку
15. Игра «Просо»
16. Игра «Коршун и наседка»
17. Игра « Уточка»
18. Игра «Рыбаки и рыбки»