Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «Весна» г.Волгодонска
(МБДОУ ДС «Весна» г.Волгодонска)

КАРТОТЕКА КАЗАЧЬИХ ИГР

Подготовила:
муз. руководитель
Межерицкая В.В.

г.Волгодонск
2022 г.

ПЛЕТЕНЬ, ЗАПЛЕТИСЬ

Участники игры, взявшись за руки попарно, поют:

Заплетись, заплетись плетень.
Завяжись, завяжись узел.
Молодая утушка, собирала деточек.

При этом начинается «заплетение». Крайняя пара справа поднимает руки, и под ними, как через ворота, проходит весь хоровод, начиная с крайней левой пары. После этого первая пара поворачивается в сторону движения. Так весь хоровод проходит под поднятыми руками второй, третьей пары, которые тоже поворачиваются. Так продолжается, пока все не заплетутся. Тогда поют следующий куплет:

Расплетись, расплетись плетень!
Развяжись, развяжись узел!
Молодая утушка растеряла детушек.

Начинается «расплетение», заключавшееся в том, что хоровод проделывает всё в обратном порядке.

РЫБАЛКА

Игроки разбиваются на 2 команды – рыбаки и рыбки. По сигналу (свисток, музыка) рыбки плавают по залу. Рыбки, взявшись за рыбацкие сети по 2 человека, стараются поймать рыбок, окружая их своей сетью. Когда все рыбки будут пойманы, дети меняются ролями и игра продолжается.

Правила: изображая свои роли, бегать трусцой, не наталкиваясь друг на друга; пойманные «рыбки» выбывают из игры – присаживаются в условленное место; «рыбка» считается пойманной, если «рыбаки с сетью» поймали её в кольцо из своих соединённых рук.

«ДЕД РОЖОК»

«Дед Рожок» (выбранный по считалке) с веточкой вербы в руках садится в углу зала. Дети идут к нему, приговаривая:

«Ах ты. Дедушка Рожок,
На плече дыру прожёг!»

Дед Рожок: *Кто меня боится?*
Дети : *Никто!*

Ребятишки убегают на места, а дед Рожок пытается задеть их вербой по спине.

Правила: дети убегают после слова «Никто». До кого дедушка рожок дотронулся, тот ребёнок выбывает из игры.

РЕМЕНЬ

Дети становятся по кругу, лицом в круг, приседают. Водящий с ремнём (пояском) обходит детей со спины и незаметно подкладывает ремень кому-либо сзади. Этот ребёнок должен поднять ремень и догнать водящего. Водящий может занять место игрока. Так, кому не досталось место, становится водящим.

Правила: когда водящий обходит детей вокруг, дети не оглядываются назад, не подсказывают друг другу.

ЛИСОНЬКА – ЛИСА

Выбирается по считалке «Лиса». Она стоит в центре круга, зажмурив глаза. Дети ходят по кругу и поют:

Мы по кругу идём, мы лисичку зовём,
Пусть глаз не открывает, нас по голосу узнает!

Дети останавливаются, и тот, на кого покажет ведущий, спрашивает: *«Лисонька-лиса, где я?»* Лиса должна, не открывая глаз, подойти к тому, кто задал вопрос, дотронуться до ребёнка и сказать: *«Здесь ты!»*. Затем лисонька становится в круг к детям, а кого она узнала, становится «лисонькой» и игра продолжается.

УТКА, УТКА, УТКА, ГУСЬ

Дети стоят в большом круге, водящий (выбранный по считалке), стоя в центре круга, говорит, считая детей: *«Утка, утка, утка, гусь»*. Ребёнок, который оказался гусём, выходит из круга и становится за кругом вместе с водящим спина к спине. Дети считают: *«Раз, два, три, беги!»*. После команды дети (водящий и гусь) разбегаются в разные стороны вокруг круга, стараясь занять свободное место. При встрече останавливаются и здороваются: *«Доброе утро, добрый день, добрый вечер»*.

Правила: кто первый займёт свободное место, тот выиграл, а опоздавший становится водящим.

РЕПКА

Дети встают в круг, в центре сидит на корточках ребёнок – «репка». Дети идут вокруг него под песню:

Репонька-репка в земле засела крепко.
На грядке сидит, на всех глядит.
Подошли детки, вытянули репку,
На ноги поставили, танцевать заставили.
Танцуй веселей, своих ножек не жалей!
А теперь не зевай, покружиться приглашай!

«Репка» приглашает любого ребёнка и, взяв его за обе руки, начинает кружиться.

Правила: петь всем, кружиться только «репке».

РОДНИЧОК

Рисуют «родничок» (кладут верёвочку). Участники встают друг за другом на одну сторону «родничка», обхватив друг друга за пояс, поют песню:

«Разлился родничок, золотой рожок. Ух!
Разлился ключевой, белый, снеговой. Ух!
По мхам, по болотам, по гнилым колодам. Ух!»

Спев песню, дети бочком перепрыгивают через «родничок», стараясь столкнуть друг друга в воду (на верёвочку).

Правила: кто из них коснётся воды (верёвочки или линии ручейка) – выбывает из игры.

РУЧЕЁК

Играющие выстраиваются парами друг за другом. Каждая пара, взявшись за руки, поднимает их вверх, образуя ворота, поют:

Ой, бежит ручьём вода,
Нет ни снега, ни льда.
Ой вода, ой вода,
Нет ни снега, ни льда.

Последняя пара проходит через строй играющих и становится спереди и т.д. На какой паре слова заканчиваются, тем детям дают задание (пословица, поговорка, загадка и т.д.)

Правила: игра проводится в медленном темпе.

КАЗАК ИВАН

Дети становятся в круг. Ведущий ходит вокруг детей и говорит:

Вокруг куреня хожу,
Хожу и в окошечко стучу, стучу.
Я казак Иван в гости пришёл,
Марусю нашёл!

Трогает ребёнка за плечо. Тот, до кого он дотронулся, бежит наперегонки с ведущим вокруг круга, стараясь занять пустое место – «окошечко». Кто первым занял, остаётся, а кому места не досталось, продолжает игру в качестве ведущего.

Правила: дети бегут вокруг круга только после слов: «Марусю нашёл». Остальные дети должны держаться за руки в кругу, чтобы было видно окошечко – пустое место.

ПЛАСТУНЫ

Игра – эстафета на скорость и ловкость. «Пластуны», «Пластун» (происходит от пласт, ползти, ползать) – изначально так называли в XIX – начале XX веков пеших казаков из особых подразделений, несших сторожевую и разведывательскую службу. Ставят две стойки с натянутой резинкой и колокольчиком (два стула с колокольчиками), под которыми командам надо проползти, не задев колокольчик.

Правила: необходимо проползти под резинкой (стулом) так, чтоб не задеть колокольчик.

ЧУЧЕЛО

Выбирается водящий – «чучело, он стоит в Центре круга в о.с. – руки в стороны. Дети идут по кругу и говорят слова:

«В огороде чучело целый день стоит
И по сторонам оно день и ночь глядит.
Раз, два, не зевай, ты детей догоняй!

Дети разбегаются по площадке, а «чучело их ловит. Кого поймают – тот и «чучело».

Правила: дети разбегаются в определённое место (лавка, беседка и т.д.) не толкаясь. Нарушивший правила, выбывает из игры.

КОВАНЫЕ ЦЕПИ

Дети делятся на 2 команды – цепи. Дети каждой команды становятся в шеренгу, берутся крепко за руки и становятся друг против друга на расстоянии 6-8 м. Дети одной цепи задают вопросы детям второй цепи и ей отвечают:

- Цепи кованые раскуйте? *- Как зовут?*
- Кого? *- Имя ребёнка…..*
- Брата моего!

Ребёнок, кого назвали по имени, с разбега должен «разбить» цепь другой команды. Если игрок «разбил» цепь , то забирает в свою команду одного игрока. А если не разбил, то остаётся сам в другой команде. Команды вызывают игроков по очереди.

Правила: выигрывает та команда –цепь, у которой большее количество игроков. Бить руками по рукам игроков другой цепи запрещается.

КОВАНЫЕ ЦЕПИ (вариант)

Дети делятся на 2 команды – цепи. Дети каждой команды становятся в шеренгу, берутся крепко за руки и становятся друг против друга на расстоянии 6-8 м. Дети одной цепи задают вопросы детям второй цепи и ей отвечают:

Чёрный уголёчек, белое перо
Мы желаем…….(имя ребёнка)
И больше никого.

Ребёнок, кого назвали по имени, с разбега должен «разбить» цепь другой команды. Если игрок «разбил» цепь , то забирает в свою команду одного игрока. А если не разбил, то остаётся сам в другой команде. Команды вызывают игроков по очереди.

Правила: выигрывает та команда –цепь, у которой большее количество игроков. Бить руками по рукам игроков другой цепи запрещается.

СОЛНЫШКО

Дети по считалке выбирают «солнышко» и начинают водить хоровод, произнося слова:

«Гори, гори ясно, лето будет жарче,
А зима – милее, а весна – теплее».

Останавливаются, хлопают в ладоши, приговаривая:

«Раз, два, три – гори!»

После слова «гори», дети стараются убежать от «солнышка». Кого поймает, тот становится новым «солнышком».

Правила: ловить можно только после окончания слов, запрещается поддаваться «солнышку», осаленные игроки выбывают из игры.

ПЕТУХ

Выбирается водящий ребёнок – петух. Он стоит в центре круга. Дети ведут хоровод, говоря:

Трух-тух-тух! Трух-тух-тух!
Ходит по двору петух!
Сам со шпорами, хвост с узорами.
Под окном стоит, на весь двор кричит.
Кто услышит, тот бежит.

Водящий ребёнок – петух громко кричит: *Ку-ка-ре-ку!* Дети разбегаются, петух старается их запятнать.

Правила: убегать только после слова: «Ку-ка-ре-ку!» Нарушивший правило ребёнок выбывает из игры. Игра повторяется несколько раз, потом выбирается новый петух.

КОРОВКА – БУРЁНКА

Дети заводят хоровод, в центре круга ребёнок – коровка. Дети идут по кругу, проговаривая слова:

Му-Му, я рогатая, Му-Му, я хвостатая,
Му-Му, я ушастая. Му-Му, я очень страшная.
Му-Му – испугаю. Му-Му – забодаю!

После последних слов стишка, коровка-Бурёнка старается забодать детей а они убегают от неё на стульчики, лавочку.

Правила: убегать по сигналу в определённое место. Нарушивший правило ребёнок выбывает из игры.

ЗАМРИ

Педагог проговаривает стихотворение, дети выполняют движения по тексту:

Прилетели журавли (взмахивают руками-крыльями)
И сказали нам: «Замри!»
А кто первый отомрёт, (грозят пальцем)
Тот получит шишку в лоб! (слегка хлопают по лбу)
Не смеяться, не болтать,
А солдатиком стоять! (замирают, опустив руки вниз)

Правила: дети чётко выполняют все движения, а после слов «солдатиком стоять» должны остановить-ся и не шевелиться. Кто пошевелится – тот выбывает из игры.

ВОРОБЕЙ

Дети выбирают ребёнка – воробья. «Воробей» становится в середину круга с скачет как воробей в кругу. Дети идут по кругу, изображая походку голубей, говоря слова:

Среди белых голубей, скачет шустрый воробей.
Воробушка-пташка, серая рубашка.
Откликайся, воробей. Вылетай-ка, не робей!

После этих слов «воробей» пытается выйти из круга, а дети, взявшись за руки, не пускают воробья. Игра повторяется с новы ребёнком – «воробьём»

Правила: убегать можно только после всех слов, стараясь не толкаться, и не создавать товарищам помех.

СОВА

В центре круга сидит на стульчике (пеньке) «сова» - спит. Дети ходят по кругу и поют:

В лесу темно, все спят давно.
Одна сова не спит, на суку сидит,
Во все стороны глядит, да как полетит!

Дети разбегаются, а «сова их догоняет. Игра может повториться. Но уже с другой совой.

Правила: убегать можно только после всех слов, стараясь не толкаться и не создавать помехи товарищам.

КАРАСИ И ЩУКА

Половина играющих детей образуют круг – пруд, расстояние между играющими – два шага. Один ребёнок – щука находится за кругом. Остальные дети – караси бегают внутри круга. По сигналу «щука» быстр вбегает в круг, старясь поймать «карасей». Те спешат занять место за кем-нибудь из детей, стоящих по кругу – «камушки».

Правила: «щука ловит тех, кто не успел встать за «камешек»; после 3-4 повторений подсчитывают пойманных «карасей»; «камешки» и «караси» меняются ролями; назначается новая «щука».

КОННИКИ

Дети становятся по кругу, водящий – взрослый в центре, в руках у него две «Лошадки». Водящий ходит по кругу и говорит слова:

«Купи мне папа коника, быстрые ножки.
Буду девочек катать по ровненькой дорожке».

На последних словах водящий останавливается между двух детей, даёт им двух лошадок. Дети на лошадках скачут вокруг детей и стараются быстрей занять место. Кто первый, тот и выиграл.

Правила: убегать только после последних слов. Выигрывает тот наездник, кто быстрее станет в круг с лошадкой.

КОЗЛЁНОК

- Выходи, козлёнок мой, пободаемся с тобой.
(говорят все дети, стоящие по кругу, вокруг козлёнка)
-Ме-ме-ме! – звучит в ответ. – У вас и рожек нет.
(отвечает козлёнок)
- Выходи, козлёнок мой, поиграемся с тобой.
(говорят все дети, стоящие по кругу, вокруг козлёнка)
- Ме-ме-ме! Играть люблю, вот возьму, и догоню!
(козлёнок пытается поймать детей, убегающих от него)

Правила: убегать после последних слов «козлёнка». Пойманные дети выбывают из игры

ТИШИНА

Дети идут по площадке (комнате), по кругу или в колонне по одному и говорят:

Тишина у пруда,
Не колышется вода,
Не шумят камыши,
Засыпайте малыши.

На последние слова дети останавливаются, приседают, наклоняют голову, закрывают глаза (на 10-15 сек.).

Правила: присев, дети не шевелятся, соблюдают тишину. Нарушивший – идёт в конец колонны.

ЧУРБАН

В середине площадки становится чурбан (полено, высокий кубик). Играющие дети встают по кругу, берутся за руки и говорят:

«Стоит чурбан, не мешает нам.
Кто чурбан собьёт, из круга уйдёт!»

После этого все начинают двигаться вокруг чурбана. При этом каждый старается подтянуть своих соседей к чурбану так, чтобы они его свалили.

Правила: кто свалит чурбан, выходит из круга; руки опускать нельзя; играют не более 6-8 человек.

НЕВОД

Дети разбиваются на 2 равные команды – рыбаки и рыбки. По команде :»Раз, два, три, игру начни, дети-рыбки бегают по залу, разводя руками в стороны, подражая плывущим по воде рыбкам. А дети-рыбаки разбиваются по 3 человека, берутся за руки, образуя невод, ловят «рыбок», окружая их «неводом» – кружком.

Правила: пойманная рыбка выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не поймают всех рыбок. Затем игроки меняются ролями и игра продолжается.

ЛАДЫШКИ или БАБКИ

Ладышки – это плоские камни, округлённые или квадратные; **бабки** – кости крупных животных. Эта игра считалась самой любимой у казаков. В игре развивалась меткость. Казаки могли попасть в цель на очень большом расстоянии.

Правила: вместо камешек и косточек мы возьмём мяч. Поставим кегли на некотором расстоянии в ряд. Бросаем мяч, стараясь попасть в кегли.

Вариант: надо прокатить тряпичный мяч между кегель, не задев их, и вернуться обратно. Побеждает тот, кто не сбил ни одной кегли и выполнил задание быстрее всех.

КОЛЫШКИ

Играющие разделяются попарно – большой с маленькими (3-4 лет). Последние садятся (становятся) парами ручейком и изображают «колышки». У каждого колышка становится более взрослый мальчик или девочка; один галит (делает шаг). Он подходит к первой паре и обращаясь к стоящему, говорит: *«Кума, кума – продай кола!» Там за рекой, за кобылей водой* – отвечает стоящий, и оба разом бросаются бежать в противоположные стороны сбоку ручейка, спиной вперёд.

Правила: кто из них к этому колу вернётся первым, тот выигрывает, а опоздавший идёт дальше пи бежит со следующим, стараясь опередить его.

ПЕРЕТЯЖКИ

Играющие делятся на две партии. Вожак одной партии берёт палку, а за него берутся играющие. Другой вожак берётся так же за эту палку, а за него берётся его партия; затем стараются перетянуть палку – каждый на свою сторону.

Правила: дети могут тянуть только после сигнала взрослого – хлопок, свисток, команда «Начали!» и т.д.

Дети не должны расцеплять руки. Игра заканчивается, если один из вожаков заступил ногой за линию.

КУРЕНЬ

В разных концах зала ставятся 3-4 стула, на которых лежат шали. Дети образуют вокруг стульчиков круги по 5-10 человек.. Под весёлую музыку дети пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль за концы и растягивают её вытянутыми над головой руками, делают крышу.

Правила: побеждает курень, который поднял платок – крышу быстрее и выше.

ХВАТАЛКИ

Игроки выстраиваются в две шеренги на расстоянии 6-8 метров. Между ними на снегу обозначается линия. В соответствии с количеством играющих по всей полосе выкладываются мелкие предметы (снежки, камешки, палочки и т.д.). По команде «Раз, два, три» команды бегут к линии и схватить как можно больше предметов, возвращаются на своё место.

Правила6 побеждает та команда, которая соберёт больше предметов.

ВОДЯНОЙ

Дети встают в круг, в центре – водяной. Играющие идут по кругу и поют:

Дедушка Водяной, что стоишь ты под водой?
Выходи хоть на час и поймай кого из нас!

Затем дети произносят слово «Ночь» и приседают. Водяной с закрытыми глазами идёт в любую сторону, ловит одного ребёнка и старается его узнать на ощупь.

Правила: если водяной отгадал ребёнка, водяным становится тот ребёнок, а если он ошибся, то он остаётся водяным.

РАЗЛУЧКА

«Разлучка» – ни что иное, как известная всем «Горелки». Дети становятся попарно. Один впереди, без пары. Он громко возглашает: «*Горю, горю на камешке»*. Задняя пара берётся за руки и, отпустив их, разбегается в стороны, чтобы впереди снова сбежаться. Горевший не должен допустить их соединения и кого-нибудь из них должен поймать раньше. Если ведущий кого-то поймает, ребёнок без пары становится ведущим.

Правила: бежать можно только после окончания слов.

ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА

По считалке выбираются 2 водящих (солнце и луна) – они становятся парой, поднимают руки вверх, как воротики. Остальные дети проходят в эти воротики друг за другом. Водящие говорят слова:

Золотые ворота пропускают не всегда.
Первый раз прощается, второй раз разрешается,
Ну а в третий раз не пропустим вас.

После этих слов водящие опускают руки, защелкивая их как замок с двух сторон. Детей, попавших в этот замок спрашивают: *«Ты за солнце или за луну?».* Отвечающий выбирает одно из слов и становится в команду к тому ребёнку, кого назвал. Когда все игроки прошли через ворота и встали в команды, тогда дети-ворота поворачиваются друг к другу лицом, берутся за руки. Остальные игроки вереницей цепляются за своей половинкой. Получившиеся команды перетягивают друг друга.

ПЛАТОЧЕК

Дети стоят по кругу, водящий – с платочком за кругом. Он заходит и незаметно отдаёт платок какому – либо ребёнку. Он должен быстро выбежать в середину круга, пока его не «запятнали» соседи, после слов, сказанных всеми:

Платочек на ветру вьётся,
В руки не даётся.

Правила: выбегать с платочком можно только после всех сказанных слов.

ПЧЁЛКИ И ЛАСТОЧКИ

Выбирается ребёнок – ласточка. Она сидит в «гнезде». Остальные дети - «пчёлы», они летают и поют:

«Пчёлки летают, медок собирают.
Зум – зум – зум!»

«Ласточка» сидит в гнезде. По окончании пения говорит:

«Ласточка встанет, пчёлку поймает!»

Затем вылетает из гнезда и ловит пчёл.

Правила: пойманные пчёлы выбывают из игры. Когда детей поймано большинство, выбирается другая «ласточка» и игра проводится снова.