**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по художественно-эстетическому развитию детей**

**№ 8 «Виноградинка»**

## КАРТОТЕКА КАЗАЧЬИХ ИГР

## 

**Составила: музыкальный руководитель Тиньгаева О.В.**

**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 удается 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».

**ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК**

**Цель игры:** О единстве идеи, пути её осуществления.

**Правила игры.** «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

**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.

**СНЕЖИНКИ, ВЕТЕР, МОРОЗ**

**Цель игры:** Игра воспитывает спокойное восприятие холодных качеств природы как радостных и полезных. Она даёт возможность детям выразить свои симпатии, а педагогу увидеть их и укрепить.

**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.

**Ход игры:** 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.

**КАЗАКИ**

**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.

**Игра Грыбаки**

**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.

**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.

**КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ**

По жребию играющие делятся на две команды: первая - команда казаков,   
вторая - команда разбойников. Затем договариваются, в каких пределах можно будет прятаться и убегать.

Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казаки же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников.  
Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и др.  
С одной стороны, темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойники; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казаку сторожу.  
Границы темницы обозначают камнями или палками.  
  
И вот казаки идут искать разбойников. Последних нужно не просто найти и увидеть, но догнать и запятнать.  
  
Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырываться. Но если казак почему-то разжал руку, то разбойник может убежать.   
Со временем число разбойников в темнице увеличивается. Их охраняет казак-сторож.  
  
Между тем разбойники могут выручать своих товарищей. Любой разбойник, увидевший, что казак ведет его товарища, вправе подбежать и запятнать казака. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться.   
  
Однако ловкий и расторопный казак может первым запятнать разбойника, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленных.  
Вызволять товарищей разбойники могут и из темницы. Для этого им нужно ухитриться запятнать пленного, находящегося под охраной казака-сторожа. Переловить разбойников — задача очень непростая, и порой ребята играют в эту игру несколько часов.

**ИГРА «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 удается, они все бросаются к первой или ко второй бабке, смотря по тому, куда бежать бли­же и удобнее. Побежденные в это время стараются в свою очередь ударить мячом кого-либо из противников, и если им это удается 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 обезопасен от удара;

кроме удара противника, стоящие в поле получа­ют право бить мяч еще и тогда, когда кто-нибудь из них поймает мяч на лету.

**САЛКИ**

Выбирают водящего или салку, чаще всего "при помощи считалки. Например, такой:

Кто ретивый

Долгогривый

Скачет полем,

Скачет нивой.

Это конь, это конь

Конь ретивый

Долгогривый

Кто коня

Того поймает,

С нами в салочки

Играет.

Все остальные участники игры разбегаются. Салке: требуется: догнать кого-либо из играющих и осалить, запятнать его, т. е. хлопнуть ладонью по спине, руке и т. д.

После этого водящим становится осаленный. Подняв руку, он говорит: «Я — салка!». Пятнать предыдущего салку новому не разрешается.

Игру можно усложнить.

Скажем, нельзя пятнать того, кто успеет замереть в какой-нибудь позе, например, припадет к земле, опираясь на ладони и носки вытянутых ног!

Или, например, можно спастись в «доме» — специально очерченном круге. Кроме того, пятнать можно не рукой, а мячом .

**КОМАНДНЫЕ САЛКИ**

Все играющие разбиваются на три равные по численности команды.

По жребию или по считалке выбирается команда, которая водит. Они становятся в центре будущего круга. Остальные игроки двух других команд образуют круг, становясь лицом к центру, к игрокам первой команды, вытягивая правые руки ладонями кверху, но согнутые в локтях.

Игроки водящей команды ходят внутри круга, и каждый держит за спиной левую руку с раскрытой и обращенной наружу ладонью. Рука должна быть согнутой в локте и на уровне на талии.

Водящие имеют право салить игроков двух других команд, стараясь ударить их по ладоням вытянутых рук, только правой рукой.

Те, в свою очередь, тоже стараются салить водящих, ударяя их по ладоням рук, которые они держат за спинами, но не сходя со своих мест.

Водящие от осаливания могут уклоняться только поворотами корпуса. Каждый осаленный с той или иной команды выходит из игры до следующего кона.

Те, в свою очередь, могут, не сходя со своих мест, салить водящих, но только по ладоням рук, которые они держат за спинами. Водящие от осаливания уклоняются только поворотами корпуса. Каждый осаленный выходит из игры до следующего кона.

Если водящим удается осалить половину игроков, стоящих в кругу, то они выигрывают игру и становятся в общий круг, а осаленные идут внутрь круга водить.

Если же удается осалить половину водящих, то выигрывают команды, стоящие по кругу.

В этом случае игра начинается снова, все ранее осаленные встают на свои места, а внутри круга начинает водить прежняя команда в полном составе.

**ЖМУРКИ**

Жмурки — детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других.

Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве.

Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.

Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами.

Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать чтобы отвлечь жмурку от игрока.

Ещё как вариант жмурок можно играть в пятнашки, только без платка.

**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

**ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ**

На земле очерчиваются мелом 2 полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны, водящий – с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп."

Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры

Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего – он занимает его место, и игра начинается сначала.

**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 удается ударить убегающего иг­рока, то этот игрок примыкает к цепи, а жгутчик подходит с приглашением жать к следующему, игроку и т. д.

**ПОВЕЛИТЕЛЬ ЛУНКИ**

В центре площади выкапывают лунку, в которую кладут меч. Считалкой выбирают повелителя лунки. Повелитель садится на расстоянии 3-5 метра в стороне от играющих. Игроки становятся вокруг мяча (в радиусе 2-4 метра) на ровном расстоянии друг от друга и от меча. Когда все готовы повелитель выкрикивает имя любого из игроков. Тот должен быстро схватить меч и осалить одного из убегающих, кидая меч с места (или догоняя игрока). Осаленные выходят из игры. Если названные повелителем игрок промахнулся, то он выходит из игры. Остальные снова занимают места по кругу, и игра продолжается. Побеждает тот, кто продержится больше всех. В следующий раз он становится повелителем лунки.

**ИГРА В ДУЧКИ**

В игре в дучки участвуют только мальчики: играют в нее в теплые зимние дни и весной. Для этой игры выкапывают небольшую круглую ямку в пол-аршина глубины и такой же ширины в диаметре; вокруг этой ямки, как около центра в расстоянии приблизительно в одной сажени выкапывают небольшие ямочки по числу играющих, так, чтобы эти ямочки составляли круг. Центральная ямка называется дук, а расположенные по окружности дучки.  
Одна из дучек называется старшая (1-я), 2-я-подстаршая, затем-3~я, 4-я и т.д. Играющих должно быть одним больше, нежели дучек. Для этой игры необходимо иметь каждому играющему по одной соразмерной палке, несколько изогнутой на одном конце (кочережки), и на всех один деревянный шар (свинка), величиною приблизительно в трех фунтовую гирю. Вся суть игры состоит в том, что один из играющих должен вогнать свинку в дук, о прочие не дают ему этого исполнить. Для того, чтобы определить, кому в какой дучке стоять и кому первому начинать вгонять, употребляют такой способ. Становясь но одно и тоже место, играющие поочередно бросают назад через голову свои палки. Тот, чья палка окажется дальше всех, становится в старшую дучку, следующий-во 2-ю и т.д.; тот же чья палка окажется ближе всех, должен гнать свинку в дук.  
Круг вместе с дукой и дучками называется город. Играющий гонит свинкуиз-за города в город. Стоящий в дучке должен беречь ее; для этого он конец палки держит в дучке. Как только водилыцик подгоняет палкой свинку к городу, стоящие в дучках отбивают ее назад и таким  
образом не пускают его в город. Казалось бы, чтот играющему никогда не удается вогнать свинку в дук, так как что может поделать он один против 8-10? Но дело в том, что каждый, стараясь прогнать свинку от дука за город, в то же время должен беречь свою дучку; чуть только зазевался кто, играющий сейчас же своею палкою займет его дучку и тогда тот должен идти загонять. Если же играющему удалось загнать свинку в дук, то он становится в старшую дучку, а тот, что стоял, здесь во 2-ю, 2-й в 3-ю, и т.д.; а кто стоял в последней дучке, идет загонять или, как в насмешку говорят играющему: «свинью стеречь».

**ГОРЕЛКИ**

Выбирают водящего. Затем участники распределяются парами и должны взяться за руки. Они становятся перед водящего «столбцом», т. е. выстраиваются в колонну в затылок друг другу.   
Начинают играть по команде водящего, например:   
«Раз, два, три — беги!»;   
«Рыба, галка, хлеб, мочало... Сзади пара — побежала!» и т. д.   
Можно произнести любые приговорки, например, замечательную приговорку, придуманную для горелок С. Маршаком:

"Косой, ты косой,   
Не ходи ты босой,   
А ходи ты обутый,   
Лапочки ты закутай.   
Если будешь ты обут,  
Волки зайца не найдут,  
Не найдет тебя медведь,   
Выходи, тебе гореть!"

Итак, как только водящий дал команду "Выходи ...", последняя пара бежит вперед, разъединяя руки (один участник обегает колонну слева, а другой справа).   
Задача пары — встать впереди колонны и вновь взяться за руки.  
Водящий пытается помешать этому, и если ему удается засалить (поймать) одного из игроков, он становится вместе с пойманным во главе колонны.   
Игрок, оставшийся без пары, идет водить.   
Если же водящему не посчастливится засалить кого-либо из бегущих и они сумеют стать первой парой, то он продолжает водить.

**ПИЦВА**

 Играющие берут по палке. Один из них кладет свою на землю, а остальные по очереди бросают в лежащую так, чтобы брошенная палка ударила лежащую в конец, и обе приняли крестообразное положение. Кто сделает промах, т.е. вовсе не попадет по лежащей палке, тот кладет свою. Для этой игры у всех должны быть кривые палки, чтобы не плотно прилегали к земле.

**ИГРА С ШАРАМИ**

Шары делятся на две группы: два ставятся в одну сторону и два в другую. Расставляют их противники друг у друга. Один из шаров каждой пары считается королем. Играющий, переставляя произвольно каток, катит свой шар и старается попасть в короля или в простой шар противника. Если попадает в короля, то имеет пять очков, если в простой шар, то четыре очка. Если же удастся, попав в короля, ударит им в простой шар, то выигрывается 15 очков. За промах вычитается одно очко. Партия кончается, когда кто-либо насчитает 100 очков.

**РУЧЕЁК**

Это очень простая игра. Скорее, даже, не игра, а развлечение. Она учит детей преодолевать стеснение, помогает выявить симпатии. В нее можно играть и самым маленьким деткам и подросткам (подойдет для детского лагеря или школьной перемены, детского сада). Желательно собрать больше участников (нечетное количество). Игроки разбиваются по парам и, взявшись за руки, образуют «живой коридор - ручеек». Оставшийся без пары игрок проходит внутри коридора, выбирая себе пару. Обычно, по правилам, мальчик выбирает девочку, а девочка – мальчика. Новая пара, пройдя через коридор, становится впереди, а оставшийся без пары игрок снова ищет пару.

Игра продолжается, пока не надоест.