**«ПЕРЕДАЙ ПОДКОВУ»**

На Кубани есть поверье старинное: «Кто найдет подкову, тому она счастье принесет». Звучит музыка, дети стоят в круге и под музыку передают подкову друг другу. Как только музыка замолкает, тот у кого осталась подкова в руках, выходит в круг и танцует.

**«СБЕЙ ШАПКУ»**

Под музыку мальчики скачут, имитируя езду на коне по кругу, друг за другом. С окончанием музыки должны быстро сбить шапку с помощью шашки. Выигрывает тот, кому это удается, тогда он приглашает казачку на танец и они пляшут. Затем игра повторяется.

**«ПЛЕТЕНЬ»**

Играющие стоят шеренгами 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, выполняя определенные движения под звуки бубна (подскоки, 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. Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

**«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.

**«ЗАЩИТИ КУРЕНЬ»**

Подгруппа детей (8-10) стоят вокруг импровизированного куреня на расстоянии 1,5-2м. водящий в центре куреня, у него шашка. У каждого ребенка кольцо из полых резиновых трубок. По команде воспитателя «В курень попади!» дети быстро поочередно бросают кольца, стараясь попасть в курень.

**«НАПОИ ЛОШАДКУ»**

Ребенок становится за линию на расстоянии 2-3 м от игрушечной лошадки. Воспитатель дает ему в руки ведерко и завязывает глаза. Малыш должен подойти и напоить ее /подвести ведро к морде лошади/.

**«РОМАН, РОМАН....»**

Дети стоят в кругу лицом к центру. Говорят хором:

-Роман, Роман - на первое слово, наклонившись, обеими руками вырывают воображаемый сорняк, на второе слово- отбрасывают его в правую сторону от себя

Вырывай бурьян

Повторяются те же движения

Чтоб росла морковка

Воспроизводится посадка семян

Большая, как мутовка,

Чтоб росла репка

Сладкая и крепкая.

Чтоб вырос бобок

С большой горшок.

На первое ударение на каждой строке правой рукой берут из горсти левой руки семечко, а на второе ударение втыкают его в воображаемую грядку. Берутся за руки и водят хоровод

**«ТЯНИ В КРУГ»**

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног(в 100см от них) чертится круг. Внутри этого круга чертится второй круг меньшего диаметра (50-60см). Пространство между внутренним и наружным кругом считается запретной зоной.

По сигналу ведущего игроки идут по кругу вправо или влево. По свистку шли по команде «тяни» каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако сам он может также в любой момент оказаться за этой чертой. Поэтому, спасаясь. Игрок может перешагнуть через запрещенное пространство или перепрыгнуть через него, чтобы попасть одной рукой (ногой0 или двумя ногами в меньшей круг. Это остров спасения, и вступивший внутрь этого круга не считается нарушившим правило.

Игрок, вступивший хотя бы одной ногой в пространство между большим и малым кругом, выбывает из игры. Та же участь постигает и тех игроков, которые расцепят руки.

Когда играющих станет меньше, и они не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже «острова безопасности» нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

**«КОЛЕСО»**

Все участники игры строятся в один большой круг и рассчитываются на шесть и семь. Ведущий выходит на середину круга и дает команду6 «Направо! Первые номера на меня, остальные за ними в затылок шагом марш!» Выполнив эту команду, участники выстраиваются колоннами лицом к центру круга, образуя как бы «спицы» большого колеса.

Один игрок- водящий. Он не имеет своего места в спице и выходит за пределы круга. Его задача занять место в любой шестерке или семерке (количество игроков в спицах не обязательно должно быть равным).

Чтобы занять место в одной из колонн, водящий бежит по кругу, огибая спицы. Затем останавливается возле одной из них и дотрагивается до плеча игрока, стоящего в спице последним. Тот передает касание дальше игроку, стоящему впереди, и т.д.

Когда первый игрок в колонне почувствует удар, он громко произносит: «Есть!» Водящий, услышав этот сигнал, может произнести слова «беги», или «за мной». Если он крикнул «беги», то игрок, стоящий во главе спицы, устремляется вправо или влево по кругу, огибая все спицы. Все остальные игроки, которые стояли сзади, бросаются за ним, стараясь не отстать, а по возможности и обогнать друг друга.

Задача каждого игрока оббежать круг и занять место в колонне, которая должна быть построена на том месте, где стояла раньше. Водящий тоже старается занять место в спице ближе к центру колеса. Тот из игроков, кто окажется последним, остается без места и идет водить.

**«ПЕТУХ» («СОН КАЗАКА»)**

Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казаку» завязывают глаза, или он закрывает их сам. Дети двигаются по кругу со словами:

Кто с утра чертей гоняет,

Песни звонкие спивает,

Спать мешает казаку

И кричит «Ку-ка-ре-ку»?

Один из стоящих в кругу, кричит по- петушиному, стараясь изменить голос. Казак, открыв глаза, старается угадать, кто кричал. Если ему это удается, - забирает кричащего в середину круга. Игра продолжается:

Все коровы во дворе

Размычались на заре.

Не понятно никому,

Почему «Му-Му, Му-Му».

Стоящий в кругу мычить, изображая корову. Казак угадывает его и забирает к себе в круг. Игра продолжается:

Вот казак заснул опять,

Но не долго ему спать.

Утка уточек не зря

Учит крякать «кря-кря-кря».

Действие повторяется – казак забирает «утку».

Надоело казаку

«кря-кря-кря» с «Ку-ка-ре-ку».

- Я не лягу больше спать,

Вас я буду догонять!

По окончании слов дети, образующие хоровод, поднимают руки – «воротники», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

**« КАМЕШКИ»**

Для игры нужно 5 небольших более или менее круглых камешков такой величины, чтобы все они уместились в ладони.

Дети, желающие играть. В порядке очередности легким броском рассыпают эти камушки, потом, выбрав один из них, подбрасывают его вверх и в то время, пока он летит вверх и спускается вниз, быстро берут одной рукой камешек и ловят в эту же руку тот, который опускается.

Затем, отложив один камешек в сторону, снова бросают оставшийся в руке камушек вверх и берут со стола по одному камешку остальные.

Затем камешки раскладывают по 2 штуки и, подбросив один вверх, и берут уже каждый раз по два камешка. После этого ребенок раскладывает камешки так: три вместе и один в стороне. Снова бросает камешек вверх и, пока он летит, берет рукой один камешек, откладывает его, снова бросает находящийся на руке камешек и берет уже три камешка. Наконец он кладет все 4 камешка вместе, бросает пятый вверх и в это время захватывает все 4 камешка. Если ребенок роняет камешек или не успевает захватить лежащие на столе, игра передается следующему, который начинает игру с той фигуры, на которой он останавливается. Выигрывает тот, кто первый выполнит последнюю фигуру.

**«ЩЕЛЧКИ»**

От круглой палочки диаметром 1 см воспитатели отрезают 10-15 маленьких кусочков в 1-2 см длиной, которые разрезают вдоль пополам: получаются маленькие ровные кусочки дерева (половинки), которые хранятся в коробочке.

Дети в порядке очереди берут эти половинки в пригоршню и рассыпают их по столу. Затем играющий щелчком ударяет один кусочек дерева о другой, лежащий в одинаковом положении (тоже берутся). Тот кусок дерева, в который он попадает, считается выбитым и берется как выигрыш.

Половинки, упавшие друг на друга и лежащие в одинаковом положении тоже берутся как выигрыш. Если же во время щелчка половинка задевает за другие половинки или падает на лежащие в неодинаковом положении, то играющий передает очередь в следующем порядке, в том случае он не берет и половинки.

Игра продолжается до тех пор, пока все половинки не окажутся выигранными.

**«ПЕРЕТЯЖКИ»**

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстаиваются в одну шеренгу так, что каждый играющий одной команды занимает место между двумя играющими другой команды.

Участники игры берут друг друга за руки. По сигналу начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удается это сделать.

Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

«**ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»**

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 ведущий, бегут в 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.

**«РАЗБЕЙ КУВШИН»**

Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в спицу колеса, надевается глиняный кувшин. Можно заменить кувшин воздушным шариком, картонной коробкой и др. игрок берет в руки палку, отходит от кувшина на 5-6 шагов. Ему завязывают глаза. Делает несколько оборотов вокруг себя на месте, а затем направляется к кувшину, чтобы его разбить.

**«ЛИХИЕ НАЕЗДНИКИ»**

Оборудование: две детские лошадки и 12 резиновых колец.

Игра – шутка, в которой участвуют 6-12 человек. Участники делятся на две команды и становятся лицом друг к другу на расстоянии 6-8 шагов. На линии старта, между шеренгами команд, устанавливают коней, к ним привязывают шнур длиной 6-7 метров. Шнур от тележки каждой лошадки идет к катушке, которую держит «жокей» на линии финиша.

Остальным участникам раздают равное количество колец разного цвета- каждой команде свой цвет. По сигналу ведущего участники быстро ведут своих коней к финишу. Стоящие в шеренгах должны суметь набросить свои кольца на шеи коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

**«КУБАНКА – ШАПКА КАЗАКА»**

Ребята делятся на равные две команды. Играющие по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. Надо попробовать ее во время падения одеть на голову или палку. Побеждает та команда, которая меньше уронит кубанок.

**«СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА»**

Играющие становятся рядом, рука в руке. Двое, стоящих на одном краю вереницы, отрываются от нее (это «селезень» и «утка») и бегут, подныривая под руки стоящих в ряду то спереди, то сзади, причем «селезень» догоняет «утку». Стоящие в углу 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 становятся на освободившееся место.

**«БРЫЛЬ (СОЛОМЕННАЯ ШЛЯПА С ШИРОКИМИ ПОЛЯМИ)»**

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от краяначерчен еще один круг. По команде ведущего: «солнце»,- все руками закрывают глаза . одному из игроков ведущий надевает на голову брыль и сразу говорит:»Тень». Все открывают глаза. Тот, у кого брыль на голове, по этой команде бежит к центру круга. Остальные игроки не должны пускать его во внутренний круг. Если забежал в круг, он становится ведущим, если не успел - выходит из игры.

**«КОННИКИ»**

Игроки – «конники» верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню, который надо преодолевать с помощью палки, пользуясь ее как шестом. Затем перепрыгивают водное препятствие «на коне», не замочив своих ног и «коня», достать палкой с шеста кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

**«СТОРОЖЕВЫЕ»**

На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек- «сторожевые и один нападающий». «сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящий находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача сторожевых этот мяч не упускать.

Дается 3-5 попыток. Сторожевые отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

**«ЛЯПТА»**

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бегает за участниками игры, старается кого-то засалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

**«СТАДО»**

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок!

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая!

Гони стадо в поле

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

«**НЕ ЗАМАЙ (НЕ ТРОНЬ МЕНЯ)»**

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки, убегая, кричат: «Не замай!»

Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

«**ПОДСОЛНУХИ»**

Игроки стоят в несколько рядов- это «подсолнухи». Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок расположения «подсолнухов». По команде ведущего: «Солнышко!», «земледелец» уходит. Два «подсолнуха» меняются местами. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. Во время считалки «солнышко» ходит по кругу, а «подсолнухи» постоянно поворачиваются лицом к нему.

Считалка: Солнце: Солнце светит!

Все: Дождь идет!

Солнце: Семечко!

Все: Растет! Растет!

Солнце: К солнцу тянется росток!

Все: Тонкий, тонкий стебелек!

Солнце: Небосвод весь обегая,

Все: Солнце светит не мигая.

Солнце: Земледелец, не зевай,

Все: Перемены отгадай!

**«ТОПОЛЕК»**

В игре участвуют: ведущий- «тополь», игроки- «пушинки», 3 игрока- «ветры».

В центре площадки в кругу диаметром 2 м стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий: На Кубани пришла весна,

Распушила тополя!

Тополиный пух кружится,

Но на землю не ложится.

Дуйте, ветры, с кручи

Сильные, могучие!

После этих слов налетают «ветры» и «уносят», т.е. ловят «пушинки». «Пушинки» устремляются в круг к тополю. За чертой они недосягаемы. Пойманные «пушинки» становятся «ветрами».

Выигрывают те, кто остается около тополя.

**«ПТИЦЕЛОВ»**

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазам. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,

На зеленом дубочке

Птицы песни поют.

Ай! Птицелов идет!

Он в неволю нас зовет.

Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птиц, которую он себе выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока.

Угаданная птица становится птицеловом.

**«МАЛЕЧЕНА – КАЛЕЧЕНА»**

Играющие выбирают ведущего. Каждый игрок берет в руки небольшую палочку длиной 20-30 см. все произносят такие слова:

Малена – Калена,

Сколько часов осталось.

До вечера,

До зимнего?

После слов «до зимнего» дети ставят палочку на ладонь или любой палец правой или левой руки. Как только дети поставят палочки, ведущий считает: «Раз, два, три...десять!». Выигрывает тот, кто дольше продержит палочку. Ведущий может давать дополнительные задания: походить, присесть, поворачиваться направо, налево, вокруг себя. Детям желательно разойтись по всей площадке и встать как можно дальше друг от друга, чтобы удобнее было держать равновесие для палочки.

«ДОСТАНЬ ПЛАТОК»

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

«КАЗАЧЬЯ»

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик – «боевой конь», верхом на «коне» - командир с красным флажком.

Дети ск4ачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в нее. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня». Выигравший становится командиром.

«ГОРШКИ»

Играющие делятся на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда – «хозяевами». 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 ивокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «хозяин», а опоздавший – водящий.

«ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ»

Выбирается водящий, который должен выйти в другую комнату или отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий. Играющие образуют «плетень» - замкнутый руками круг. Кто – либо из 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 ломанном) соединении.

ДЕТСКИЕ ИГРЫ И ЗАБАВЫ

«Через детей последующих поколений детские игры снова повторяются, снова оживляются в памяти живущих поколений и снова молодеют»,

 — Е. А. Покровский.

 Игровой фольклор кубанцев отличается ярко выраженной трудовой и военно-прикладной направленностью: «Горшки», «Казаки-разбойники». Казачьи игры отличаются историческим и бытовым содержанием, находчивостью, смекалкой, юмором.

 Заметное влияние на становление игры, на развитие игрового действия оказали исторически сложившиеся особенности национальных культур разноязычного населения Кубани.

 Для детей дошкольного возраста наиболее доступны кубанские народные игры с песенным и стихотворным сопровождением, в которых участие педагога обязательно: «Селезень и утка», «Золотые ворота», «Сон казака».

 В играх с соревнованием двух команд, где необходимо разделить детей на две части, равные по численности, по силам: «Перетяжки»; в играх с предметами, где используются камушки, казанки, жгуты, палки, мячи, подковы, платки, шесты, шары и другие атрибуты; в символических играх с помощью считалок выбирается ведущий.

 Считалки всегда весёлые, шуточные, рифмованные.

Если в народной игре предполагается соревнование двух команд, то применяется обычно способ оговаривания: «солнце» или «луна», «липка» или «берёзка», «золото» или «серебро», «мак» или «ромашка» и т. д.

Ниже помещено описание нескольких игр, некоторые — с вариантами.

**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 бегут, подныривая под руки стоящих в ряду то спереди, то сзади, причём «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 становятся на освободившееся место.

**ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (1-Й ВАРИАНТ)**

 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 или наливное яблочко?». Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встаёт 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 верёвку и перетягивают её.

**ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (2-Й ВАРИАНТ)**

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

**ИГРА «ПЕТУХ» («СОН КАЗАКА»)**

Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казаку» завязывают глаза, или он закрывает их сам. Дети двигаются по кругу со словами:

Кто с утра чертей гоняет,

Песни звонкие спивает,

Спать мешает казаку

И кричит «Ку-ка-ре-ку»?

Один из стоящих в кругу кричит по-петушиному, стараясь изменить голос. Казак, открыв глаза, старается угадать, кто кричал. Если ему это удается, — забирает кричащего в середину круга. Игра продолжается:

Все коровы во дворе

Размычались на заре.

Не понятно никому,

Почему «Му-Му, Му-Му».

Стоящий в кругу мычит, изображая корову. Казак угадывает его и забирает к себе в круг. Игра продолжается:

Вот казак заснул опять,

Но не долго ему спать.

Утка уточек не зря

Учит крякать «кря-кря-кря».

Действие повторяется — казак забирает «утку».

 Надоело казаку

«Кря-кря-кря» с «Ку-ка-ре-ку».

 Я не лягу больше спать,

 Вас я буду догонять!

По окончании слов дети, образующие хоровод, поднимают руки — «воротики», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

**ИГРА «ПЛЕТЕНЬ» (1-Й ВАРИАНТ)**

Играющие стоят шеренгами 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 определённые движения под звуки бубна (поскоки, лёгкий 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.

Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

**ИГРА «КРИВОЙ ПЕТУХ»**

Дети стоят по кругу. Один — в центре.

Дети: «Кривой петух, на чём 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.

Ребёнок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: —Кто там?

Это я, Тарас.

Дети: — Лови нас, не открывая глаз.

Кого поймал, должен угадать.

Игра на развитие звуковысотного слуха, тембрового слуха, ориентации в пространстве, упражняются в ритмическом хороводном шаге.

**ИГРА «ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ» (2-Й ВАРИАНТ)**

 Выбирается водящий, который должен выйти в другую комнату или отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий. Играющие образуют «плетень» — замкнутый руками круг.

 Кто-либо из 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.

**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:

- Почём 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.

**ИГРА «КАЗАЧЬЯ» (ЧАПАЕВЦЫ)**

 В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик — «боевой конь», верхом на «коне» — командир с красным флажком.

 Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

 По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг.

 Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и | идут по кругу за командиром.

 Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в неё. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня».

Выигравший становится командиром.

**ИГРА «ДОСТАНЬ ПЛАТОК»**

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит водящий с шестом в руке, на конце которого — платок. По сигналу воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок.

 Кому это удаётся, тот и победитель, который становится водящим.

Игра продолжается.

 Игры с бегом и увёрткой для детей 3-7 лет

Домовой за грубкой?

Если игра проходила в помещении, кто-нибудь из мальчиков становился в угол, а если во дворе - около дерева.

 Остальные бегали вокруг него и приговаривали: «Хто за грубкой? Домовой?»

 Домовой бегает за ними и ловит их. Поймав кого-нибудь, ставит его на место домового, а сам присоединяется к другим.

Шкракобушка.

Собирается группа мальчиков; один из них отделяется и спрашивает кого-нибудь из остальных товарищей: «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 мальчиков, стоящих в группе.

Все разбегаются от указанного мальчика со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!»

 Он же старается поймать кого-нибудь, и если это удастся ему, то делаются шкракобушкой двое и т.д., пока они не переловят всех остальных.

Чапля.

 Играли мальчики 5-7 лет на достаточно маленькой площадке - примерно 5x5 м.

По жребию или по считалке выбирали водящего - чаплю.

Остальные - «лягушки».

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

Проснувшись, чапля издаёт 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 не должны спасаться от чапли, прыгая на корточках.

При нарушении условий, например, если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании они меняются местами.

Чур у дерева!

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

 Играли обычно в саду или там, где росло хотя бы несколько деревьев.

 Число играющих зависело от количества деревьев. Все, кроме водящего, становились каждый у своего дерева, водящий же - в середине между деревьями.

 Стоящие у деревьев начинали 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 менялся местом с водящим.

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.

Повтори!

В эту игру играли казачата 3-6 лет по 10-20.

Создавали круг.

Вожаком был самый старший – шестилетка.

 Он 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 - для трёх-, четырёхлеток; или как бы скакать на лошади, подпрыгивать на одной ноге - для 5-6-леток.

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 ни будь 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 нём совершалось три движения, вожак угадывал затейника.

 Это было довольно-таки трудно, потому как 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 трёх ошибок выбирали нового вожака, а тот уходил из круга. Когда же вожак угадывал затейника, они менялись.

Колесо.

Играющих 16 или значительно больше.

Они, разделившись на одинаковые группы, становятся рядами, лицом к середине - как спицы в колесе.

Водящий помещается вне колеса. Он бежит по кругу и, ударив по спине кого-либо из задних игроков, становится позади него.

 Запятнанный передаёт удар впереди стоящему, тот - следующему и так далее до головного в спице; головной, получив удар, громко кричит «ай!». После крика все стоящие в спице и водящий бегут по кругу, обгоняя друг друга. Обежав круг, стараются стать на прежнее место.

 Игрок, оказавшийся в спице сзади всех, идёт водить.

 Нельзя пятнать раньше, чем получен удар.

Нельзя выбегать раньше крика. Нельзя мешать игрокам бежать и отталкивать вставших в спицу.

Игры с прыжками и борьбой для мальчиков 3-7 лет

**Путы.**

Ноги завязываются платком или верёвкой примерно так же, как спутываются ноги у лошади.

 И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

**Змейка.**

 Вот как описывали эту игру старожилы станиц Верхней Кубани:

«Малы хлопци чи лягають на спыну, чи хлопаются на коленки, чи сидають на зимлю один за другим, но на небольшом расстоянии.

 Самый крайний сигаеть через остальных, а на кониц сам лягае чи сидае на другом конци.

И так один за другим».

**Побег.**

Играющих 10-20 человек. Они образуют круг, крепко взявшись за руки. Один игрок перемещается внутри, а другой вне круга. Тот кто стоит внутри, пытается убежать, а сделать это можно по –разному: или перепрыгнуть через руки, или проскочить под руками, или же просто разорвать цепь.

Находящийся вне круга держит его сторону и всячески помогает ему.

 Если игроку удастся убежать, то водить идёт пара, виновная в его побеге.

Перетяни палку.

Играющие делятся на две партии. Ведущий одной партии берёт палку, а за него берутся все остальные. Ведущий другой партии тоже берётся за эту палку, а за него берётся его партия.

И так стараются перетянуть палку - каждая группа на свою сторону.

 **Физкультминутки**

 В прятки пальчики играли

И головки убирали.

Вот так, вот так,

Так головки убирали.

Сжимание и разжимание пальцев кистей рук.

 Мы сегодня нарезали,

 Наши пальчики устали.

 Пусть немного отдохнут,

Снова резать начнут.

Дружно локти отведём.

Снова резать ромбики начнём.

Дружно локти отведём.

Снова резать ромбики начнём.

Активное сгибание и разгибание пальцев. :

Встряхивание руками перед собой.

Энергично отвести локти назад.

Мы сегодня вырезали,

Наши пальчики устали.

 Наши пальчики встряхнём, Вырезать опять начнём.

 Ноги вместе, ноги врозь,

Заколачиваем гвоздь.

Заколачиваем гвоздь.

Заколачиваем гвоздь.

Плавно поднять руки перед собой, встряхнуть кистями.

Разводить и сводить ноги, притопывая.

По сухой лесной дорожке — Топ-топ-топ топочут ножки. Ходит, бродит вдоль дорожек Весь в иголках серый ёжик. Ищет ягодки, грибочки,

Для сыночка или дочки.

Дети стоят, слегка согнувшись.

Руки, согнутые в локтях,

перед грудью, кисти рук опущены вниз. Ноги, слегка согнутые в коленях, делают мелкие, частые шажки.

«Собирают ягодки» — кончики пальцев соединяются, «срывают ягоды».

 РЕЧЕВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ

 СОЛОМКА

Вырастут в поле и рожь и пшеница.

Их обмолотят — соломка родится.

Руки коснутся её золотые,

И появляются словно живые

Сильный наездник и конь златогривый,

Гордый олень и телёнок бодливый,

И с золотою короной девица.

Вот ведь какая она непростая

Эта соломка, совсем как живая!

В руки возьмет лишь её мастерица —

Сразу она в чудеса превратится!

 ПЕТУХ

Ах, красавец — петушок!

На макушке — гребешок,

А под клювом-то бородка.

Очень гордая походка:

Лапы кверху поднимает,

Важно головой кивает.

 \*\*\*

Солнце цветам помогает расти,

Солнышку нужно поярче светить!

К солнышку тянется стебелёк,

И за листком вырастает листок.

Вот и прекрасный цветок распустился,

Солнце, и дождик, и руки мои.

Вместе цветку подрасти помогли!

 СТИХИ

 ЖАТВА

Жесткая щетинка, пяток не коли,

Что осталось в поле — подбери с земли,

Каждый спелый колос, каждое зерно,

Чтоб душистым хлебом стало и оно.

 Б. Токмакова

 КОЛОС

Золотое поле, спелый колосок

Не роняй ты зёрен на сухой песок.

 Беспокойным ветрам не давай зерна,

Каждая пригоршня Родине нужна.

 Е. Трутнева

 ПОСЛОВИЦЫ О ХЛЕБЕ

Хлеб-батюшка, вода-матушка.

У кого хлеб родится, тот всегда веселится.

Худ обед, когда хлеба нет.

Хлеб всему голова.

Потрудиться — так и хлеба поесть.

 ЗАГАДКИ

Весною — травкой шелковистой,

Летом — нивой золотой,

Ну а зимнею порою —

Аппликацией, игрою,

Сухая очень, ломкая,

Зовут её...

 (Соломка)

Не море, а волнуется.

 (Поле)

Золотист он и усат,

В ста карманах сто ребят.

 (Колосок)

Ах, какое утро на Кубани,

После грома, бури и дождя

Гнут хрусталь звенящие тюльпаны,

Льют зарю, к порогу подойдя.

 Варвара Бардарым.

 Г.краснодар

Богата весна цветами, травами.

ВЕСНОЙ

На зорьке румяной

Шиповник проснулся.

Он каждым листочком

К заре потянулся.

А зорька к нему

Потянулась в ответ,

Бутоны окрасила

В розовый цвет

 Т. Голуб

ОДУВАНЧИКИ

Я бегу, а у дороги

Одуванчики стоят.

Ну такие недотроги:

Дунь — и к небу полетят.

 В. Бардадым

ПОДСОЛНУХИ

Это не зонтики,

Это не солнышки,

Это на ножках зелёных

Подсолнушки.

Греют на солнце

Подсолнухи спины,

Осенью зёрен

Подарят корзины.

 Т. Голуб

ОДУВАНЧИК

Одуванчик золотистый

Превратился в шар

Пушистый.

Ветерок слегка

Подул,

Пух куда-то

Упорхнул!

Где пушинка

Упадёт,

Там на следующий Год

Одуванчик расцветёт!

 Т. Голуб

 \*\*\*

Ой, как засмеялось подсолнечное поле!

 Под лазурным небом — тысяча светил,

Зацвели подсолнухи на степном раздолье:

Цвет их золотистый степь позолотил...

 И. Варавва

 \*\*\*

Высокие травы-муравы,

растёте вы, травы, на славу!

Зелёные скинув рубашки,

белеют-желтеют ромашки,

Краснеют нарядные маки,

как в новых одеждах казаки.

И словно разливы реки,

небесная синь — васильки...

 В. Бакалдин

Лучшая пора на Кубани — это лето!

 \*\*\*

У лета в корзине

Арбузы и дыни,

Черешни и сливы,

Подсолнух — на диво!

В лесу на опушке

Кукуют кукушки,

Кукуют кукушки

На весь белый свет.

И кажется, это

От щедрого лета,

От доброго лета

Сердечный привет

 Т. Голуб

 \*\*\*

На Кубани много лета, много хлеба.

Словно дыня, закатилось солнце в небо.

И клюют его, клюют со всех боков,

Как гусыни стаи белых облаков.

 К.Обойщиков.

В зной, в ненастье вырастал,

Только слабым он не стал,

Силу, вкус и запах хлеба

Без него б я не узнал.

 В. Нестеренко

 \*\*\*

А над Кубанью тополя,

И вётлы в три обхвата,

И всё поля, поля, поля

До самого заката.

...Пшеница шепчется с дождём

 И смотрит на дорогу.

Взбежало лето на подъём

 И спелый колос трогает.

И в каждом зёрнышке — поля

И вётлы в три обхвата,

И в каждом — щедрая земля

С восхода до заката.

 Т. Голуб

 \*\*\*

На Кубани пахнет лето

Прилетевшим с моря ветром,

Сочной сладкою клубникой,

огурцами, ежевикой,

Разогретой лебедой,

Мятою и резедой,

щедрым дождиком грибным

И укропом молодым,

Грушей в розовых накрапах...

А какой же главный запах?

 Слышали, как за станицей

Пахнет солнышко пшеницей?

 Т. Голуб

КОЛОСОК

Наступил уборки срок,

Строен, крепок, невысок

 В золотом пшеничном поле

Каждый колосок.

В зной, в ненастье вырастал,

Только слабым он не стал,

Силу, вкус и запах хлеба

Без него б я не узнал.

 В. Нестеренко

 \*\*\*

А над Кубанью тополя,

И вётлы в три обхвата,

И всё поля, поля, поля

До самого заката.

…Пшеница шепчется с дождём

И смотрит на дорогу.

Взбежало лето на подъём

И спелый колос трогает.

И в каждом зёрнышке – поля

И вётлы в три обхвата,

И в каждом- щедрая земля

С восхода да заката.

 Т.Голуб

 ОСЕНЬ

Осень, осень... Огненная птица.

Лист багряный в воздухе кружится.

Падая у ног моих, шуршит.

Словно шепчет мне он: «Не спеши.

Посмотри вокруг, как все прекрасно:

Россыпь трав и щебетанье птиц.

Радости как будто нет границ!..»

 К. Обойщиков

 \*\*\*

В небесах высоких тает

Одинокий тонкий луч,

Улетают птичьи стаи,

Прилетают стаи туч.

 В. Нестеренко

 СЕНОКОС

Здравствуй, сенъ-сенокос

Что с собою ты принёс?

Жаркий труд людей умелых,

Разговоры острых кос.

Расскажи-ка, сенокос,

Что ещё с собой принёс?

Ароматы трав сушеных

 И сверканье звонких рос!

Сено-сено-сенокос!

А хорош ли твой укос?

Накосил бурёнкам сено —

Вот какой огромный воз!

В. Нестеренко

 \*\*\*

Зима пришла непрошено,

Наутро запорошила

Все улицы снежком.

Привет, пора весёлая!

Готовь быстрей коньки,

А рядом с нашим садиком,

Растут снеговики.

 В. Нестеренко

 \*\*\*

Снег блестящий,

Снег хрустящий

Заметает наш порог,

И зовёт гулять звенящий,

В степь летящий ветерок!

 Т. Голуб

 ЗИМА

Опять деревья побелели

 И ветер с севера подул.

Опять поют в полях метели...

Устав от лета, пруд уснул.

Сады покрылись сединою,

Снежок рассыпчатый хрустит.

 Сосульки виснут бахромою,

И солнце льдинкою блестит...

Т. Голуб

Краснодарский край обладает уникальными природными богатствами. Его ландшафт очень разнообразен. Горные рельефы, равнины, степи, луга, Чёрное и Азовское моря, реки, озёра, лиманы и плавни создают большие возможности для ознакомления детей дошкольного возраста с большим разнообразием растительного мира Кубани.

Деревья хвойные — ель, кипарис, пихта, туя, сосна.

Деревья лиственные — берёза, клён, ясень, граб, бук, платан, липа, осина, дуб, тополь, ива.

Фруктовые деревья — яблони, вишни, абрикосы, груши, алыча.

Цветы полевые и луговые — одуванчики, лютики, клевер, васильки, ромашки, маки, сурепка, вьюнок, колокольчики, горошек мышинный, цикорий, мать-и-маче- ха, мята, полынь, чистотел, зверобой, подорожник.

Цветы лесные — ландыши, анемоны (ветреницы), примулы, цикламены, фиалки, незабудки.

Цветы садовые — розы, настурции, астры, бархатцы, маргаритки, гладиолусы, георгины.

Злаковые культуры — пшеница, рожь, ячмень, рис, овёс, просо, гречиха.

Растения водоёмов — камыш, рогоз, кубышка, белая кувшинка, ряска, перистолистник, стрелолист, лотос.

Животные — бурые медведи, волки, лисицы, белки, зайцы, еноты, кабаны, олени, косули.

Птицы — сойки, синицы, дятлы, иволги, дрозды, кукушки, щеглы, воробьи, галки, перепёлки, жаворонки, голуби, ласточки.

Хищные птицы — коршуны, сычи, орлы, совы, беркуты. Птицы морей — чайки, бакланы. Птицы плавней и лиманов — цапли, дикие утки и гуси, камышанки, кулики, лебеди.

Рыбы пресных водоёмов — щука, карп, сом, окунь, карась, плотва, сазан, судак, тарань, лещ.

Рыбы морские — хамса, камбала, барабуля, бычок, кефаль. Редкие рыбы — морской конёк, акула, скат-хвосто- кол, дельфины (животные).

Памятники природы: скала Парус (Геленджикский р-н), скала Киселёва (Туапсинский р-н), гора Петушок (Гребешок) (г. Горячий Ключ), Гуамское ущелье (Апшеронский р-н) и др.

Редкие деревья: тюльпановое дерево (р-н Сочи), самшитовая роща (р-н Сочи), кедр Ливанский (п. Джанхот), гинкго двулопастный (Краснодар, пл. Победы); дуб Великан (Краснодар, парк им. Горького) и др.

ПРИМЕТЫ О ПРИРОДЕ

Будет дождик или нет —

У цветов найду ответ.

Если утром ноготки

 Сжали венчики-цветки у

Значит, дождь пойдёт опять

Нужно зонт с собою взять.

 \*\*\*

Если же глаза до солнца

Широко раскрыл вьюнок —

Тут никто не ошибётся,

Будет солнечный денёк.

Т. Голуб

 Народные приметы.

Кто? Что?

Что делает?

Какая будет погода?

Паучок

плетёт сеть

будет солнышко греть

Ласточки

летают низко

значит, дождик близко

Муравьи

прячутся в дома

не гуляй без зонта

Клевер

наклоняется

дождик ожидается

Ёлка

ветки опустила

о дожде предупредила

Воробьи

купаются

дождик ожидается

Собака

по земле катается

ветер ожидается

Одуванчик

не сдувается

дождик ожидается

Одуванчик

шар снимает

дождик капать начинает

Цветы

пахнут сильнее

тучи на небе чернее

Дым

к верху поднимается

мороз ожидается

Лягушки

держатся на воде

солнце будет на земле

Лягушки

прыгают по земле

дождик будет во дворе

Лягушки

громко квакают

дождик сильно капает

Вода

на реке пенится

дождик ожидается

Розовый

закат

солнце к ветру