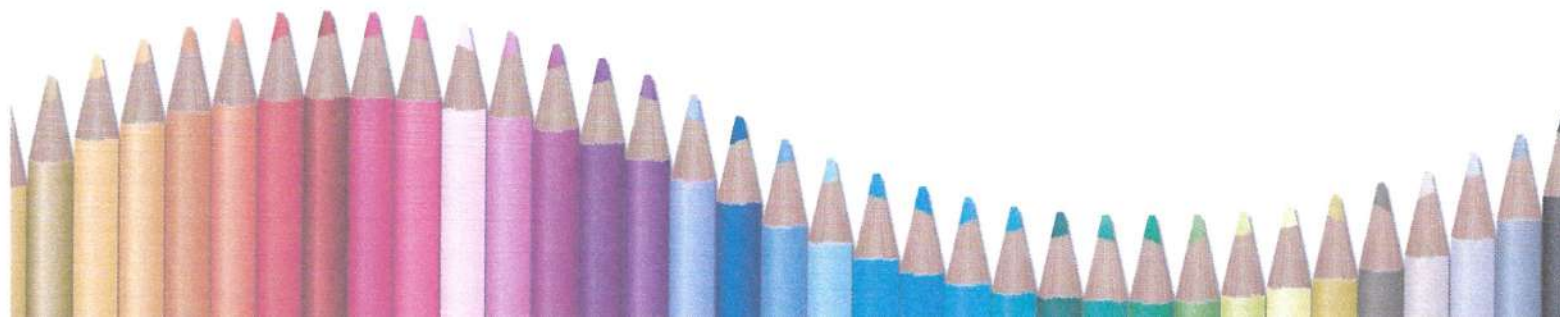


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
д/сад к/в №7 г. Кропоткин муниципального образования Кавказский район

Картотека
«Кубанских народных игр для детей
старшего возраста»

2019-2020 учебный год

Воспитатель: Горбунова С.В.



Цель:

1. Развивать координацию движений.
2. Повышать положительный настрой и укрепить психоэмоциональное здоровье.
3. Развивать навыки общения.
4. Умение оценивать ситуацию и делать соответствующие выводы.
5. Развивать быстроту реакции.

Задачи:

1. Научить детей двигаться парами, согласовывая движения, друг с другом, меняя направление; воспитывать дружеские отношения между детьми
2. Научить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь, друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу.
3. Упражнять в бросках мяча в цель, в ловле мяча; развивать реакцию, ловкость, глазомер.
4. Упражнять в ходьбе с остановкой по сигналу; развивать реакцию на сигнал, чувство равновесия, внимание.
5. Познакомить дошкольников с кубанскими народными играми.

Цели и задачи:

Игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе. Данные кубанские игры несут своей целью – донести до потомков национальный колорит быта, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.

Народные игры являются неотъемлемой частью патристического, художественного и физического воспитания дошкольников

Радость движения сочетается с духовным обогащением детей. у них формируется устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родного края, создается эмоционально положительная основа для развития патристических чувств: любви и преданности Малой Родине.

По содержанию кубанские игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей умственной деятельности. Игровым элементом. Ребята, вслушиваясь в ритмичное сочетание слов, при повторении игры легко запоминают зачин. Объяснение новой игры может проходить по-разному, в зависимости от ее вида и содержания.

Содержание:

1	Игра «В утку» (селезень и утка).....	стр. 4
2	Игра «Не займай».....	стр. 4
3	Игра «Кубанка» (шанка).....	стр. 5
4	Игра «Золотые ворота» (вариант 1).....	стр. 5
5	Игра «Золотые ворота» (вариант 2).....	стр. 6
6	Игра «Подсолнухи».....	стр. 6
7	Игра «Петух» (Сон казака).....	стр. 7
8	Игра «Побег».....	стр. 8
9	Игра «Стадо».....	стр. 8
10	Игра «Перетягивание».....	стр. 8
11	Игра «Плетень» (1 вариант).....	стр. 9
12	Игра «Кривой петух».....	стр. 9
13	Игра «Заплетайся плетень» (2 вариант).....	стр. 10
14	Игра «Заплетайся плетень» (3 вариант).....	стр. 10
15	Игра «Казачья» (Чапаевцы).....	стр. 11
16	Игра «Горшки».....	стр. 11

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 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 — зуска.

Та пара, под руками которой «селезень» поймал «утку», заменяет их, а они становятся на освободившееся место.

2. «НЕ ЗАЙМАЙ»

(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 убегают, кричат: «Не займай!» Пойманым считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим. Теперь ловят трое, образуя одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в этой цепи, игра кончается.

3. «КУБАНКА» (шапка казака)

Варианты игры: 1. Играющие дети, по команде подбрасывают вверх шапку - кубанку. У кого кубанка подброшена выше (падает последней, тот побеждает. По кругу сидят игроки (20-30 человек) через одного, на голове кубанка. У ведущего в руках тоже кубанка. Он подходит в центре круга. Как только ведущий надевает шапку одному из игроков без кубанки, рядом сидящие должны передавать со своей головы тем, кто без кубанок, свои шапки по цепочке (идет смена головных уборов). Там, где две кубанки будут рядом (т. е. у одного человека, игрок выходит из круга, поэтому нужно передавать как можно быстрее.

2. Для начала игры надо выбрать водящего, который незаметно для игроков (2 команды по 8 человек) прячет кубанку в любое место. По сигналу водящего все будут искать кубанку. Кто находит кубанку, кричит «Есть» и старается отнести ее в заранее условленное место. Ему помогают игроки его команды, а игроки другой команды стараются отобрать кубанку. Кубанку можно передавать своей команде, но не перебрасывать. Чья команда положит кубанку в условленное место, та и выиграла.

3. Все сидят по кругу, кубанки надеты через одного. Под музыку быстро снять с себя и надеть соседу. Музыка остановилась – игра прекратилась. Выигрывает тот, у кого на голове нет кубанки.

4. ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (1-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 — прощайтесь,

Второй — запрещайтесь,

А на третий раз не пропустим вас!

4. ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (2-Й ВАРИАНТ)

Играющие выбирают двух ведущих. Они стовариваются, 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 прощася,

Второй раз запрещася,

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!».

6. «ПОДСОЛНУХИ»

Игроки - подсолнухи стоят в несколько рядов. Один - земледелец, он стоит в стороне и напоминает, кто, где находится. По команде «Солнце!» земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. Потом звучит считалка, к ее окончанию земледелец должен показать, кто как стоял. Считает ведущий:

«Солнце светит, дождь идет,

Семечко растет, растет.

К солнцу тянется росток,

Тонкий, тонкий стебелек.

Небосвод весь обегая,

Солнце светит, не моргая.

Земледелец, не зевай! Перемены отгадай! »

7. 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 спевает,
Спать мешает казаку
И кричит «Ку-ка-ре-ку»?*

Один из стоящих в кругу кричит по-петушьиному, 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 олянь,
Но не долго ему спать.
Утка уточек не зря
Учит крикать «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.

8. Игра « 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.

9.Игра «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 в рожок!»

Трава мягкая, роса сладкая,

Гони стадо в поле, погулять на воле!»

Пастух выгоняет овец, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу «Волк» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Кого волк поймал, выходит из игры.

10. Игра «ПЕРЕТЯГИВАНИЕ»

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну но одному выстраиваются две команды игроков.

По сигналу каждая группа, повернувшись боком, идет навстречу друг другу. Сцепившись согнутыми в локтях руками, игроки каждой команды тянут в свою сторону, стараясь нарушить цепь противника, т. е. перетянуть соперника за заранее обусловленную линию. Кто перетянул, тот и выигрывает.

Дети не должны умышленно разрывать руки, мешать другим, вызывать падение игроков

11. 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.

12. ИГРА «КРИВОЙ ПЕТУХ»

Дети стоят по кругу. Один — в центре.

Дети: «Кривой петух, на чём стоишь?» (На иглобочках)

А как тебе, не колко? (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:

Ступай в кут,

Там блины некут,

Там блины некут,

Тебе блин дадут.

Ребёнок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: — *Кто там?*

Это я, Тарас.

Дети: — *Лови нас, не открывай глаз.*

Кого поймал, должен угадать.

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

13. ИГРА «ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ» (2-Й ВАРИАНТ)

Выбирается ведущий, 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, загибая за собой остальных, и так — до полного «заплетения», запутывания.

Затем играющие зовут ведущего, который должен распутать хоровод. При этом соединенные руки игроков должны находиться в правильном (не ломаном) соединении.

14. ИГРА «ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ» (3-Й ВАРИАНТ)

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит ведущий 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 ведущим. Игра продолжается.

15. 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»

16. 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:

- Почему 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:

Чицары, чицары, 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.