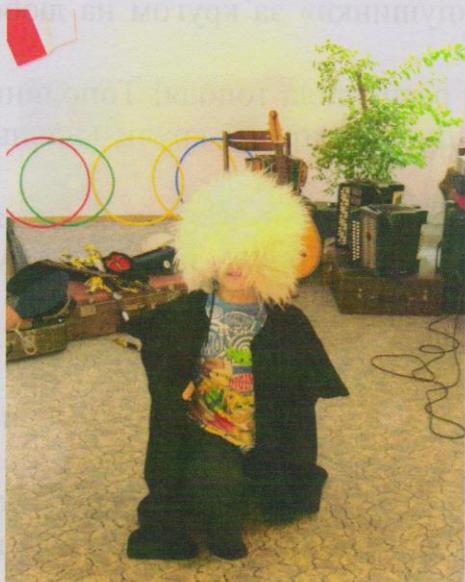


## Кубанские народные игры

Игровому фольклору кубанцев, свойственны ярко выраженные трудовая и военно-прикладная направленности. Казачьи игры отличаются историческим и бытовым содержанием, юмором, находчивостью, добродушием и смекалкой.

Заметное влияние на игры оказали исторически сложившиеся особенности национальных культур разнозычного населения Кубани. Многие из игр, которые отражали бытовые обычай и обряды отошли в прошлое. Однако нельзя допустить, чтобы замечательные игры забылись, затерялись. Ведь игры не просто детские забавы - это животворный источник мышления, благородных чувств и стремлений.



### **«Кубанка» (шапка казака)**

Варианты игры:

1. Играющие дети, по команде, подбрасывают вверх шапку-кубанку. У кого кубанка подброшена выше (падает последней), тот побеждает.
2. По кругу сидят игроки (20-30 человек) через одного, на голове кубанка. У ведущего в руках тоже кубанка. Он находится в центре круга. Как только ведущий надевает шапку одному из игроков без кубанки, рядом сидящие должны передавать шапку со своей головы тем, кто без кубанок - по цепочке (идет смена головных уборов). Там, где две кубанки будут рядом (т.е. у одного человека), игрок выходит из круга, поэтому шапку нужно передавать как можно быстрее.
3. 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 установленное 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 установленное место, та и выиграла.
4. 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.

## **«Брыль»**

**(соломенная шляпа с высокими полями)**

Играющие сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5 - 6 см от края начертен еще круг. По команде ведущего: «Солнце», всеми 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 команде бежит в центр круга. Остальные игроки не должны пускать его во внутренний круг. Если забежал в центр - ведущий он, если не успел - выходит из игры.

## **«Тополек»**

В игре участвуют: ведущий — «тополь», игроки - «пушинки», игрока - «ветры». В центре площадки в кругу диаметром 2 метра стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий: «На Кубань 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 круга они недосягаемы. Пойманные пушки становятся «ветрами».

## **Колядки. Щедрые кубанские казаки.**

Перед новогодними праздниками были распространены ритуальные обходы дворов - коляды, ходили с меланкой и с козой, в которых принимали участие и дети в возрасте от 7 до 14 лет. Варианты детских колядок не имели религиозного сюжета. Как правило, они носили характер

требования одарить исполнителя и содержали мотивы угрозы в случае невыполнения этого требования. В качестве примера можно привести детскую игру-коляду:

«Коляд – коляд - колядин, я бабушки один, у бабушки кари глазки, подайте мне колбаски». Дети получают за колядку сладости.



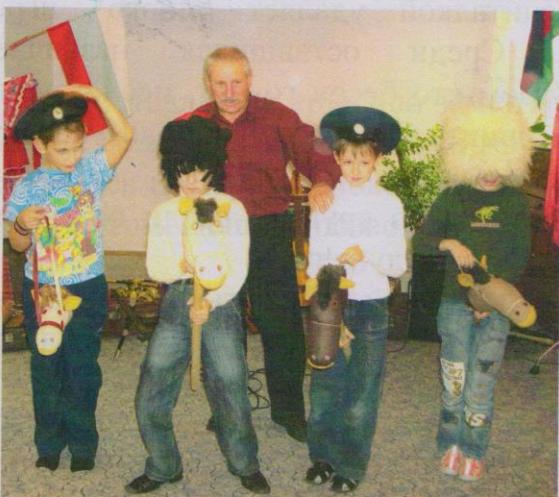
## **Разбить кувшин.**

(Вместо кувшина используется шар)

Варианты игры:

1. Надуть шар, положить на середину зала. Несколько участникам завязать глаза, поставить в разные концы зала, дать гимнастическую палку. Каждый участник делает 3 шага к шару и бьет палкой, стараясь попасть.
2. Ведущий кладет колесо в центре игровой площадки. На палку, вставленную в ступицу колеса, надевается глиняный кувшин. Игрок берет в руки палку, отходит от шеста с кувшином на 5 - 6 шагов, завязывает себе глаза. Делает несколько оборотов на месте, а затем, направляется к кувшину, чтобы разбить его. (Можно вместо кувшина взять шарик).

## **Коники**



Проводится как эстафета. У всех кони едут по свистку атамана - наперегонки к плетню, на котором висит шапка. На пути - препятствия: роса, вода и т.д. Победит тот, кто первый возьмет шапку.

## **Сторожевые**

Нужны палки и резиновый мяч; надо положить обруч или вырыть яму. Сторожевые с палками охраняют круг, нападающие - за кругом. Задача - загнать мяч в круг.

## **Подсолнухи**

Варианты игры:

1. Игроки - подсолнухи стоят в несколько рядов. Один – земледелец стоит в стороне и запоминает – кто и где находится. По команде: «Солнце», земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. Потом звучит считалка, по ее окончании, земледелец должен показать, кто как стоял.

Считает ведущий:

«Солнце светит, дождь идет,  
Семечко растет, растет.  
К солнцу тянется росток,  
Тонкий, тонкий стебелек.

Небосвод весь оббегая,  
Солнце светит, не моргая.  
Земледелец, не зевай,  
Перемены отгадай!»

2. Играющие стоят в несколько рядов - это «подсолнухи». Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок построения. По команде ведущего - «солнышка», «земледелец» уходит. «Солнышко» меняет местами двух игроков. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. В это время «солнышко» ходит по кругу, куда переходит «солнышко» туда и поворачиваются лицом все «подсолнухи».

### Петушок

Варианты игры:

1. Все дети сидят. Ведущий считалкой удаляет одного игрока, становится ко всем спиной. Среди оставшихся назначается «Петушок». Ведущий говорит: «Утром кто бесов гоняет, песни звонкие спивает, спать: мешает казаку и кричит...» - «Петушок»: «Кукареку!». Выбранный отгадывает, кто кричал.
2. Ведущий удаляет одного из игроков из круга, а среди оставшихся назначает «петушка», который после слов ведущего: «Утром кто чертей гоняет? Песни звонкие спивает? Спать мешает казаку и кричит...», (ку-ка-ре-ку) должен прокукарекать. Игрок вне круга должен определить по голосу, кто был «петушок».

### Золото

Игра ведется преимущественно девочками. Одна из играющих берет какую-нибудь вещь (колечко, цепочку); остальные становятся в круг, держа перед собой руки, сжатые в кулак. Первая, стоит в кругу, приговаривает нараспев:

Я золото хороню, хороню,  
Я чистое прихораниваю!  
Мое золото пропало,

Чистым порохом запало,  
Метелицей замело.  
Угадай, у кого?

Все: Гадай, гадай, девица,  
В какой руке перица?

Стоящая в кругу девочка опускает руку с золотом в руки играющих с тем, чтобы оставить его в какой-нибудь руке. На ком остановится рука при словах: «Угадывай, у кого?», та выступает вперед и угадывает; если угадает, то остается в кругу и «хоронит золото»; если ж нет, то следует женитьба, которая обыкновенно состоит в том, что у девочки спрашивают:

в какой стороне живет ее жених, как его зовут и прочее, после чего она снова «хоронит золото».

### **Утки**

Играющие становятся в круг. Один из них называется «селезнем», а другой - «уткой». «Утка» становится в круг, а «селезень» ловит ее. Играющие при этом поют:

«Утка киря, по полю лета, поспивай, селезень, за ней.

Скорий, скорый, бо мало дити пищать, исти хотять».

«Утку» свободно пропускают, а «селезня» стараются задерживать.

### **Хвост-Левка**

Играющие берутся руками один за другого гуськом, передний берет в руки хворостину и, приговаривая: «Свисти Левка, шопотит Левка, поворачивайся», бросается в сторону. За ним должны быстро повернуться и все другие; отставшие подгоняются хворостиной.

Составляется круг или замкнутая цепь; в круг входят двое играющих - один со звонком, а другой со жгутом. Последнему завязывают глаза и он старается по звуку колокольчика настигнуть своего противника и ударить его жгутом. Цепь не позволяет играющим далеко расходиться.

### **Мышка**

Пятеро играющих детей, из которых четверо становятся по углам, а пятый, «мышка», посередине выжидает, когда какой-нибудь из углов освободится, чтобы занять его. Стоящие же по углам меняются местами. Если мышка займет чей-нибудь угол, то тот, который остался без угла, становится «мышкой».

### **Моргушки**

Девочки сидят по кругу. За каждой девочкой, стоит мальчик. Перед одним из мальчиков, водящим, стоит стул. Он оглядывает всех сидящих девочек и незаметно моргаает одной из них. Она должна быстро занять свободное место, а мальчик, стоящий за ней должен её удержать. Если он не успел удержать свою девочку, то он становится водящим.

### **Трещотки**

Соревнуются две группы. Ведущий дает задание и следит за его выполнением. На каждую группу - 2 скороговорки. Каждый должен верно произнести по одной скороговорке. Если игрок не может произнести - он выбывает. Побеждает та группа, которая «переговорила» соперников.

«Пришел Прокоп, кипел укроп.  
Ушел Прокоп, кипел укроп.  
Как при Прокопе кипел укроп,  
Так и без Прокопа кипел укроп».

«Раз дрова, два дрова, три дрова  
«В поле Поля полет просо,  
Сорняки выносит Фрося».

### Стадо

Играющие выбирают «пастуха» и «волка», а все остальные – «овцы». Дом «волка» в лесу, а у «овец» - два дома на противоположных конца 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, тот выходит из игры.

### Перетягивание

Мелом обозначается центр площадки. По обе стороны площадки на расстоянии 5 м наносятся линии, за которыми в колонну по 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.

### Мак

Играющие стоят по кругу плечом к плечу. Один из них в середине круга - это «огородник».

Он поет: «Ой, на горе мак, Под горой так!»

Играющие берутся за руки и, отступая назад, увеличивают круг на ширину отведенных в стороны рук.

На слова: «Маки, маки, маковочки, Золотые головочки!» - все участники делают шаг на месте, размахивая руками вперед- назад.

На слова: «Станьте вы так, как на горе мак» - все приседают и показывают руками, вытянутыми перед грудью, какой вырос мак. Затем стоя спрашивают:

«Огородник, огородник,

Поливал ли мак?»

Огородник отвечает: «Поливал».

На припев: «Маки, маки, маковочки, Золотые головочки!» - все делают шаг на месте, размахивая гужами, а «огородник» в это время ходит в середине круга и имитирует действия посева мака.

На слова: «Станьте вы так, как на горе мак» - все стоя показывают, как вырос мак: поднимают руки в стороны, ладони поворачивают вверх, пальцы рук немного согнуты - имитируют цветок мака.

На припев: «Маки, маки, маковочки, золотые головочки!» - все играющие опускают руки и делают шаг на месте, размахивая руками.

Потом спрашивают:

«Огородник, огородник,

Поспел ли мак?»

Огородник отвечает: «Поспел!»

Все участники игры повторяют песню сначала, мелкими шагами сужают круг, берутся за руки и медленно поднимают руки вверх.

На слова: «Станьте так!» - показывают, какая спелая головка у мака.

Движения выполняются в соответствии с текстом песни.

### Завивайся плетень

Играющие делятся на две равные по силам команды – «зайцы» и «плетень». Чертят две параллельные линии - коридор шириной 10-15 м. Игроки – «плетень», взявшись за руки, становятся в центре коридора, а «зайцы» - на одном из концов площадки.

Дети – «плетень» читают:

«Заяц, заяц не войдет

В наш зеленый огород!

Плетень, заплетайся,

Зайцы лезут, спасайся!»

При последнем слове «зайцы» бегут к «плетню» и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. «Зайцы», которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

«Иди назад, в лес, осинку погрызи!».

И они выбывают из игры. Дети – «плетень» поворачиваются лицом к «зайцам» и читают:

«Не войдет и другой раз,

Нас плетень от зайцев спас».

Игра повторяется, пока не переловят всех «зайцев». После этого меняются ролями. Побеждает та группа, которая переловит всех «зайцев» при меньшем количестве запевов.

## Прыганье через шапку

Варианты игры:

1. Все играющие, кроме одного, который стоит в кругу, садятся на землю на некотором расстоянии друг от друга и перебрасывают шапку один другому, не соблюдая при этом никакого порядка (бросают вперед и назад). Стоящий в кругу должен поймать шапку, когда она летит от одного к другому из бросающих, или должен вырвать ее из руки. Если это ему удается, то он садится в круг. Его заменяет тот, у кого была отнята шапка.
2. На ровном месте 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 переменяет сидящего, то есть становится сам «болван».

## Кауны

На одном конце площадки проводится черта. Это «бахча». За чертой на расстоянии 2-3 шагов от нее - «шалаш сторожа» На противоположной стороне площадки обозначается линией «дом детей». Выбирается «сторож». Остальные играющие – дети.

Когда «сторож» засыпает, дети направляются к «бахче» со словами:

«Крадем, крадем кауны, деда не боимся

Дед нас палкой – мы его каталкой».

«Сторож» просыпается, дети бегут «домой», а он их догоняет. Пойманного «сторож» отводят в сторону «шалаша».

## Штандер

Играть нужно на улице, под открытым небом. Все играющие становятся в круг на расстоянии шага, а кто-то один берет мячик и становится в середину, которую обозначают камушком. Затем он бросает мяч высоко вверх и громко называет имя кого-то из игроков, который должен быстро выбежать в центр, чтобы поймать мяч. А бросавший бежит на его место. Бросать мяч надо повыше и точно вверх, чтобы мяч падал в пределах круга игроков. Тот, кого назвали, ловит брошенный мяч и становится в центр, чтобы опять подбросить мяч и назвать кого-то по имени. Но, если мяч поймать не удалось, и он упал на землю, то все игроки разбегаются в стороны, а ловивший, как можно быстрее, должен схватить мячик с земли, прибежать с ним в центр и крикнуть: «Штандер!» После этого игроки должны сразу остановиться. Водящий должен попасть в кого-нибудь мячом. Если попадет, то все опять разбегаются подальше от того, в кого попал мячик, а тот, подняв его с земли, сам кричит «Штандер!» Так игра и продолжается.

## **Продаем горшки ( подвижная игра)**

Играющие делятся на группы.

Дети - «горшки», встав на колени или усевшись на траву, образуют круг.

За каждым «горшком» стоит игрок - хозяин «горшка», руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев «горшка» и начинает разговор:

- Эй, дружок, продай горшок!
- Покупай!
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдан! (варианты: один, два)

Водящий 3 раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более 3-х рублей) касается рукой «хозяина», и они начинают бег по кругу навстречу друг другу. Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставшийся становится водящим.

## **Посадка картошки**

Создаются две команды по 5 человек. Игрок, стоящий первым, - капитан - он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии 20 - 30 шагов от каждой колонны начерчены 5 кружков. По сигналу капитаны бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружок, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку.

## **Подними монету**

На противоположных сторонах площадки намечают линии старта и финиша. По площадке раскладывается большое количество «монет» (камешков). Игроки выстраиваются вдоль линии старта. По сигналу дети начинают скачки - передвигаются по направлению к линии финиша, имитируя скачку на конях. Во время скачек наездники, не останавливаясь, наклоняются и поднимают «монеты». Побеждает тот, кто смог во время скачек собрать больше монет.