

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад № 73» города Ставрополя

Картотека казачьих игр

к тематическому образовательному событию
с использованием календаря ожиданий
в старшей группе
«Мы живём на Ставрополье»

Воспитатель:
Семёнова Ольга Евгеньевна

Ставрополь, 2022

«Нам дано такое право
Сохранить былую славу
Наших дедов и отцов
Добрых славных молодцов!»

«Подушечка»

Цель: развивать умение действовать согласно текста, упражнять в логоритмике.

Ход игры: Все играющие берутся за руки и встают в круг, один из играющих входит в круг с маленькой подушечкой, держа ее над головой. Играющие поют плясовую песню:

«Подушечка, подушечка моя пуховая

Молодушка моя, моя молодая!

Кого люблю, кого люблю того целую!

Тому мою подушечку, сейчас подарю!

Танцует с подушечкой в круге, после 2-3 повторений песни передает с поцелуем подушечку другому ребенку. Играют пока все побывают в кругу.

«Шапка»

Цель: развивать ловкость, внимание, умение перебрасывать и ловить предмет.

Ход игры: На площадке играющие садятся на землю (траву, ковер, образуя круг. В центре стоит один из игроков (водящий).

Сидящий должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому. Если поймал, то садится в круг, а водящим становится кому летела эта шапка.

«Конь до коня»

Цель: развивать умение действовать согласно текста, четко выполнять все действия и произносить текст.

Ход игры: Играющие стоят по кругу, водящий в центре, верхом на коне (атрибут).

Играющие шагают на месте, размахивая руками и произносят текст:

У меня есть конь! Конь-огонь. 2 раза

Входящий скачет внутри круга и говорит:

Я скачу на нем, на коне своем!

Останавливают коня между двух играющих, а они бегут в разные стороны по кругу.

Кто первый добежит до коня, тот и выиграл.

Становится водящим.

«Плетень»

Цель: закрепить умение перестраиваться в шеренгу колонну, действовать согласно тексту; развивать внимание, быстроту реакции, чувства товарищества.

Ход игры: Играют 2 команды, по 6 и более человек встают на против друг друга в 2 шеренги. Скрещивают (переплетают) руки перед собой и таким образом берутся

за руки своих соседей справа и слева. Ведущий говорит слова под которые команды выполняют определенные действия:

Мы плели, плели плетень. *одна команда поднимает руки*

Любовались целый день. *и опускает.*

Эти же слова повторяет вторая команда.

Расплетались *обе команды расплетают руки на плечи впереди стоящему игроку*

Очень долго. *обе команды поворачиваются налево*

Только никакого толку. *на эти слова вернуться в исходное положения и поднять руки вверх.*

«Кто кого»

Цель: развивать ловкость, внимание, силу, выносливость; умение играть коллективно, сопереживать или радоваться результатам; воспитывать интерес к народным играм.

Ход игры: Играющие делятся на две команды. Выбирают водящего используя считалочку.

Водящий в каждой команде свой. Они берутся за концы одной палки, а играющие берутся друг за друга «цепочкой» и за своего водящего. На сигнал «начали», команды перетягивают друг друга.

«Кочет, или сон казака»

Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казак» завязывают глаза, или он закрывает их сам.

Игроки 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 удастся, - 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 уток 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 игроки, образующие хоровод, поднимают руки – «воротники», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

«Брыль»

Брыль – соломенная шляпа с широкими полями.

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края начерчен еще один круг. По команде ведущего: «солнце», – все руками закрывают глаза, одному из игроков ведущий надевает на голову брыль и сразу говорит: «тьень». 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.

«Подарочек»

В походы боевые казаки ходили и своим подруженькам гостинцы приносили.

Ведущий кладет бусы, платочки, ленточки в центр на пенек, выходят мальчики.

Звучит музыка, любой народный наигрыш. Казаки боковым галопом двигаются вокруг пенька, девочки хлопают.

По окончании, кто успеет взять подарок, дарит девочке и с ней танцует. Игра повторяется 2-3 раза.

«У Василки, у казаченька»

Игроки идут хороводом, «казак» в кругу. Все показывают движения, соответствующие тексту игры. По окончании слов «казак» танцует, а остальные игроки повторяют за ним движения «казак» выбирает лучшего танцора.

У Василки, у казаченька

Жили в сарайчике

Семь сыновей –

все без бровей,

С такими ушами,

С такими носами,

С такой головой,

С такой бородой.

Ничего не ели,

Ничего не пили,

Целый день сидели,

На него глядели.

«Моргуши»

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