

КАЗАЧЬИ ИГРЫ

Казачьи игры для детей обладают не только многовековой историей, но и огромными возможностями для позитивного воздействия на физическое и духовное развитие ребенка. Такие игры универсальны, поскольку подходят детям самого разного возраста. Рассмотрим главные особенности казачьих игр, а также их разновидности.

Главные преимущества казачьих игр — это лаконичность, выразительность и доступность. Они способствуют расширению кругозора, совершенствованию психических процессов, а также вызывают активную работу мысли. Казачьи игры не требуют специального спортивного инвентаря. В большинстве случаев для них достаточно подручного материала. Это могут быть различные веревки, камешки, тряпичные мячи или палки. Также нет необходимости в специально оборудованном месте. Такие игры можно проводить как на лужайке, так и в спортзале.

Важной особенностью казачьих игр является применение певалок, считалок, и речитативов.

Испокон веков в казачьих играх отражался образ жизни людей, их представления о смелости и чести, желание обладать ловкостью, силой, быстротой и выносливостью, проявлять смекалку, волю и стремление к победе. Нельзя забывать и то, что игровая деятельность вызывает много положительных эмоций и улучшает работу внутренних органов. Во время игры часто возникают неожиданные ситуации, в которых дети учатся правильно использовать приобретенные навыки. Кроме того, в казачьих играх ребенок часто сам решает, как действовать, чтобы достичь цели. Смена условий учит искать нестандартные решения возникающих задач. Таким образом, у детей развиваются самостоятельность, активность, творческое мышление и сообразительность. А главное, дети, увлеченные сюжетом игры, могут много раз выполнять одни и те же движения, забывая об усталости. Так у детей развивается выносливость.

Виды казачьих детских игр

Казачьи игры чаще всего ассоциируют со знаменитыми «Кзаками-разбойниками». На самом деле этих игр так много, что современные педагоги разделили их на три группы:

- игры без предметов;
- игры с предметами (шарами, игрушками, палками и пр.);
- символические игры.

При проведении подвижных игр ставятся следующие цели

Приобщать дошкольников к культуре и традициям Кубанского казачества, обеспечить физическое, познавательное, речевое, социальное и эстетическое развитие детей, воспитание патриотизма на основе культурно-исторических традиций кубанского казачества, делая приоритетным в развитии ребенка игру.

Задачи

- Формировать знания по истории и культуре казачества.
- Создать условия для ознакомления детей с культурой и бытом казаков.

- Развивать и обогащать словарный запас казачьими словами и выражениями.
- Прививать бережное отношение к традициям Кубанского казачества.
- Осуществлять взаимодействие ДОУ, окружающего социума и семьи, направленное на развитие нравственно-патриотических и духовных качеств личности ребенка

Казачьи подвижные игры для детей дошкольного возраста «Лихие казаки»

Цель: Формировать навыки двигательной активности детей, навык коллективного движения.

Ход игры: Дети по считалке выбирают водящего – **атамана (лихого казака)**

Затем становятся в шеренгу, водящий на противоположной стороне площадки.

Дети шагают шеренгой вперёд, произносят текст и выполняют движения:

«Вот такие мы ребята,
Все лихие казачата.
Любим бегать и играть
Лихой казак попробуй нас догнать»

После слов «догнать», лихой казак выбегает и догоняет играющих. Пойманные дети уходят на сторону площадки, где стоял «Лихой казак» и становятся

водящими.

Водящих «Лихих казаков» увеличивается до тех пор пока казаки не переловят всех детей.

«Папаха»

Цель: Развивать ориентацию в пространстве, точность движений.

Ход игры: Водящему завязывают глаза, поворачивают кругом, дают в руку папаху. Он должен сделать определенное количество шагов и надеть папаху на голову одному из играющих. Участники игры считают вслух шаги водящего и болеют за него. При повторении игры на роль водящего назначаются другие дети.

Водящий не должен подсматривать; играющие не должны помогать водящему, подсказывать ему.

«Тише едешь, дальше будешь — стоп»

Цель: развивает координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

Ход игры. Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или

сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.

«Колдунчики»

Цель: умение шустро бегать, быстро соображать и всю радуваться жизни.

Ход игры. Участники убегают от водящего (эта игра — разновидность салок). Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг. Летний вариант колдунчиков — бегать с «брызгалками» и поливать друг друга водой из дырявых бутылок. Обычно через пять минут после начала игры все мокрые, зато очень веселые.

«Казаки-разбойники»

Цель: базовые навыки разведчиков, умение ориентироваться на местности и не сдавать «своих».

Ход игры . Игроки делятся на две команды — «казаков» и «разбойников». Договариваются, на какой территории играют. Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойники» загадывают секретное слово. «Казаки» отходят в сторону так, чтобы не видеть «разбойников». «Разбойники» убегают, помечая стрелками на асфальте (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда, стараясь запутать стрелками «казаков». Задача «казаков» — найти по стрелкам «разбойников». Каждого «разбойника» «казак» приводит в «тюрьму» и сторожит его, стараясь выведать секретное слово, например, при помощи пыток крапивой. «Казаки» побеждают, как только узнают секретное слово или находят всех «разбойников».

«Вышибалы»

Цель: умение уворачиваться от быстро летящих предметов, думать о ближнем и терпеть боль.

Ход игры. «Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков — увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удастся это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.

«Колечко-колечко»

Цель: способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.

Ход игры. Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет,

например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.

«Заря-зарница»

Цель: умение шустро бегать, быстро соображать и всю радостно жизни.

Ход игры: Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря. Она ходит сзади с лентой и говорит: «Заря-зарница, красная девица, по полю ходила, ключи обронила, Ключи золотые, ленты голубые, кольца обвитые — за водой пошла!»

С последними словами «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

«Ручеек»

Цель: Эта игра учит преодолевать стеснение, помогает выявить симпатию.

Ход игры: Игроки разбиваются по парам и взявшись за руки образуют «живой коридор –ручеек». Оставшийся без пары игрок проходит внутри коридора, выбирая себе пару. Новая пара, пройдя через коридор, становится впереди, а оставшийся ищет себе пару снова

«Быстрый конь»

Цель: развивает координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.

Ход игры: Дети выстраиваются в 2 команды. Каждому дается (первому) имитация лошадки (голова на палочке). Надо пропрыгать на 2-х ногах до определенного знака, вернуться и передать лошадку следующему. Выигрывает та команда, которая первая закончит задание.