**ИГРОТЕКА** **КАЗАЧАТ**

**КУБАНСКИЕ** **НАРОДНЫЕ** **ИГРЫ,** **ИГРЫ** **ПО** **КРАЕВЕДЕНИЮ**

Игровому фольклору кубанцев свойственно ярко выраженная трудовая и военно-прикладная направленность. Казачьи игры отличаются историческим и бытовым содержанием, юмором, находчивостью, добродушием и смекалкой. Заметное влияние на игры оказали исторически сложившиеся особенности национальных культур разноязычного населения Кубани. Многие из игр, которые отражали бытовые обычаи 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:

Играющие дети, по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. У кого кубанка подброшена выше (падает последней), тот побеждает.

По кругу сидят игроки (15-20 чел.), 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 сидящий должен быстро передать свою кубанку соседу, тот следующему по цепочке. У кого на голове окажется две шапки, тот выходит из игры. Побеждает последний оставшийся.

**«БРЫЛЬ»** (соломенная шляпа с высокими полями)

Играющие сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края

начерчен еще 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 команде бежит

в центр круга. Остальные игроки его не пускают во внутренний круг. Если

игрок прорвался в центр - он ведущий, если не успел - выходит из игры.

**«ТОПОЛЕК»**

В игре участвуют: ведущий - «тополь», игроки - «пушинки», 3 игрока-«ветерки». В центре площадки в кругу диаметром 2 метра стоит ведущий, вокруг него за кругом игроки «пушинки».

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 «ветерки» и ловят «пушинки». «Пушинки»

устремляются к «Тополю» и прячутся в кругу. Пойманные «пушинки»

становятся «ветерками». Выигрывают те, кто успел спрятаться у «Тополя».

**«ПОДСОЛНУХИ»**

Игроки - подсолнухи, стоят в несколько рядов. Один - земледелец, он стоит в стороне и запоминает, кто, где находится. По команде «Солнце!», земледелец отворачивается, а подсолнухи меняются местами. Затем, подсолнухи говорят считалочку- 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! Земледелец должен к концу считалочки показать, кто как стоял. Затем игроки меняются.

**«МОРГУШКИ»**

Девочки сидят по кругу. За каждой девочкой стоит мальчик. Перед водящим стоит стул. Он оглядывает всех девочек и незаметно подмигивает одной из них. Она должна быстро сесть на свободный стул, а мальчик , сидящий за ней. Должен ее удержать. Если он не успел ее удержать, то

становится водящим.

**«ТРЕЩОТКИ»**

Соревнуются две группы. Ведущий дает задание и следит за его выполнением. На каждую группу - две скороговорки. Каждый игрок должен верно произнести по одной скороговорке. Если не справляется, выбывает из игры. Побеждает та команда, 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, все остальные- овцы. Дом волка в лесу, а у овец- два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха: Пастушок, пастушок, заиграй-ка 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. Волк ловит, а пастух защищает овец. Кого волк поймал, тот выходит из игры.

«**ПЕТУХ»** **(СОН** **КАЗАКА)**

Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга.

«Казаку» завязывают глаза, или он сам их закрывает. 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 игроков 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».

Игрок 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. Игра продолжается: Надоело казаку

«Кря-кря-кря» с «ку-ка-ре-ку». Я не лягу больше спать,

Вас я буду догонять!

По окончании слов, дети, стоящие в кругу, поднимают и опускают сцепленные руки, пропуская детей, стоящих в кругу, которых пытается догнать казак.

Один из игроков 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».

Игрок 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. Игра продолжается: Надоело казаку

«Кря-кря-кря» с «ку-ка-ре-ку». Я не лягу больше спать,

Вас я буду догонять!

По окончании слов, дети, стоящие в кругу, поднимают и опускают сцепленные руки, пропуская детей, стоящих в кругу, которых пытается догнать казак.