Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 34
пгт Афипского МО Северский район

Кубанские народные игры

«Баба Яга»

В центре зала стоит Баба Яга, в руках у нее помело (веточка). Дети двигаются по кругу и приговаривают:

Бабка Ежка, костяная ножка,
С печки упала, ножку сломала!
А потом и говорит: «У меня нога болит!»
Пошла на улицу – раздавила курицу,
Пошла на базар – раздавила самовар,
Вышла на лужайку – испугала зайку!

Дети разбегаются, а Баба Яга, прыгая на одной ноге, пытается осалить детей своим помелом. Бабой Ягой становится тот кого водящий перенесет в круг.

«Игровая»

Играющие встают в круг, берутся за руки. В центре – ведущий. Играющие ходят по кругу. Ведущий говорит нараспев:

У казака Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей.
Они не пили, не ели, Друг на друга смотрели,
Разом делали, как я!

Ведущий показывает разные движения, а все играющие повторяют за ним. Тот, кто повторил движения лучше и выразительнее всех, становится новым ведущим. Игра повторяется.

«Козел»

Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют:

Шел козел дорогою,
Дорогою широкою.
Нашел козел безрогую,
Безрогую козу.

Выходит мальчик – «козел», обходит круг, выбирает «козу», кланяется, делая «рога».

Давай, коза, попрыгаем,
Попрыгаем, попрыгаем,
Печаль-тоску размыкаем,
Размыкаем тоску.

Мальчик и девочка пляшут, дети хлопают в ладоши. Хоровод повторяется, девочка остается в роли козы.

«Калачи»

Дети становятся в три круга. Двигаются подскоками по кругу и при этом произносят слова:

Бай – качи – качи - качи!
Глянь - баранки, калачи!
С пылу, с жару, из печи.

По окончании слов игроки бегают врассыпную по одному по площадке. На слова «Найди свой калач!» возвращаются в свой круг. При повторении игры могут меняться местами в кругах.

«Капуста»

Рисуется круг – огород. В его центр играющие складывают кубанки, платки и другие вещи, обозначающие капусту. Все участники игры стоят за кругом, а один, выбранный хозяином, садится рядом с капустой. Хозяин, показывая движениями воображаемую работу, поет:

Я на камушке сижу,
Дозу тешу,
Дозу тешу –
Плетень горожу,
Чтоб капусту не украли,
В огород не прибегали
Коза с козлятами,
Свинья с поросятами,
Утка с утятами,
Курица с цыплятами.

Играющие пытаются быстро забежать в огород, схватить капусту и убежать. Кого хозяин коснеет рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода капусты, объявляется победителем.

«Заря – заряница»

Один игрок (ребенок или взрослый) держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий борется за ленту. Водящий стоит вне круга. Дети держась за ленту, идут по кругу и поют:

Заря-заряница,
Казачка-девица,
По полю ходила,
Ключи обронила.
Ключи золотые,
Ленты голубые.
Раз, два – не воронь,
А беги, как огонь!

С последними словами водящий дотрагивается до кого-нибудь из игроков, тот бросает ленту, они вдвоем бегут в разные стороны и обегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

«Достать платок!»

Двое ведущих держат в поднятых руках шашки (игрушечные), на которых висят шали. Возле ведущих стоят по два мальчика. Под веселую музыку мальчики пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим ведущим и стараются снять с шашек шаль. Победитель с шалью подходит к девочке, кладет шаль ей на плечи и приглашает танцевать. Игра может проводиться с доступным количеством шашек и шалей. Шаль можно заменить кубинкой.

«Хлибчик»

Дети делятся на пары и встают в рассыпную. Ведущий – хлибчик (хлебец) – становится на некотором расстоянии от детей, у него нет пары. Он громко произносит:

- Пеку, пеку хлибчик!
- А выпечешь?
- Выпеку!
- А убежишь?
- Убегу!
- Посмотрю!

С этими словами дети и «хлибчик» бегают по залу (по площадке) врассыпную по - одному. На команду педагога «Пара»! быстро образуют пару, взявшись за руки.

«Ляпка»

1-й вариант:

Ведущий (его называют «ляпкой» бегает за участниками игры, стараясь кого-нибудь осалить и приговаривает:

«На тебе ляпку, отдай её другому».

Новый водящий догоняет игроков, стараясь кому-то из них передать «ляпку».

2-й вариант:

Водящий ловит участника игры и у пойманного спрашивает:

- У кого ты был?
- У бабки
- Что ты ел?
- Оладки
- Кому отдал?

Пойманный называет по имени одного из участников игры и тот становится водящим.