# КАРТОТЕКА КАЗАЧЬИХ ПОДВИЖНЫХ ИГР



**КАРТОТЕКА**

**ПОДВИЖНЫХ ИГР**

**ДОНСКИХ КАЗАКОВ**

**ИГРЫ С ШАРАМИ, ПРОБКАМИ И ПУГОВИЦАМИ**

**(развитие ловкости)**

**СТЕКЛЫШКИ**

Игроки разбиваются на 2 команды и становятся друг за друга. В центре в отмеченный заранее круг насыпается горка стеклышек. Расстояние от горки до каждой из команд 5 шагов. Одной из команд дается мяч. Один из игроков этой команды должен сбить брошенным по земле мячом горку стеклышек. Если не попал, мяч передается другой команде. Если попал, игроки его команды разбегаются в разные стороны, а другая команда выбивает мячом разбегающихся игроков. В это же время один из самых ловких игроков команды должен быстро собрать стеклышки так, чтобы они не рассыпались.

**ЧЕРЕПКИ**

Участники делятся на 2 команды по 3-6 человек, на асфальте рисуется кон в виде круга, на кон ставятся черепки (шифер), плоские, 10-15 штук. Черепки ставятся один на один. На равном расстоянии от кона, метрах в 6—8, выстраиваются 2 команды, которые по очереди бросают мячом в черепки. Та команда, которая первой попадает в них, обязана собрать один на один черепки в пирамиду, вторая команда препятствует этому и должна с помощью мяча выбить всех участников. Как правило, начинающая команда охватывает кольцом участника, который владеет мячом, дразнят его. Одни участники отвлекают его, другие собирают черепки. Побеждает команда, которая либо выбила всех участников (соперников), либо собрала все черепки.

**БУТСА**

Играет несколько человек. Каждый ставит на кон одинаковое количество монет. У всех есть биты из свинца - «бутс». Вначале необходимо определить очередность. Монеты ставят в стежку, за несколько шагов проводится черта. Играющие от черты стараются попасть в монеты. Начинает играть тот, кто ближе всех добросил бутс. Если кто-нибудь из игроков во время жеребьевки попадает в стопку, то он сразу забирает все монеты и игра начинается сначала (ставятся монеты на кон). После определения очередности начинается игра. •

Первый игрок подходит к монетам, с силой бросает бутс в стопку, где монеты лежат решкой вверх, в случае промаха уступает, место следующему. Если игрок попадает по монетам, то он забирает те из них, которые перевернулись орлом. С остальными поступает следующим образом: бьет битой, если монета при этом переворачивается, ее забирают и так, пока монета останется в первоначальном положении. Тогда монеты снова укладываются в стопку и начинает играть следующий. Так продолжается до тех пор, пока не закончатся монеты. Потом игра начинается сначала.

**СТОЙ**

1. й        вариант*.* Играющие стоят в круг. Ведущий бросает мяч вверх и называет имя одного из играющих, играющие разбегаются в разные стороны, а тот, чье имя назвали, должен сказать: «Стой». Все останавливаются. Названный должен поймать мяч и бросить его  в кого-то из игроков. Не попал - становится ведущим} попал - водит тот, в кого попали.
2. 2-й        вариант*.* Играющие становятся в  круг, водящий - в центре подбрасывает мяч вверх, все разбегаются стороны. На сигнал «стой», который подает водящий, все останавливаются, а водящий пойманным мячом пятнает кого-то из игран Запятнанный становится водящим.

**ШТАНДЕР**

Играющие становятся в крут, водящий с мячом - в центр подбрасывает мяч 3 раза вверх со словами: «Штандер, Штандер», называя имя одного из игроков, который должен подбежать и поймать мяч со словами «стой». После этого игрок делает 3 шага в любую сторону, стараясь попасть в кого-либо из играющих. Тот, в кого попали, становится водящим, в случае не; промахнувшийся игрок выходит из игры.

**ЯРКИ**

В игре участвует 5 человек. Каждый из играющих делает себе небольшую ямку, как-то обозначая ее (палочкой, рисунком на земле), чтобы не спутать с ямкой другого игрока. Первый игрок выбирается по считалке, он катит мячик по земле так, чтобы он попал в какую-нибудь из ямок. Тот, в чью ямку попал мячик, берет его и, догоняя убегающих партнеров, старается в кого-нибудь попасть. Тот, в кого попали, начинает игру.

1. й        вариант*.* В земле в один ряд роют ямки (на одну меньше числа играющих). У каждого игрока -своя ямка. Водящий бросает мячик в любую ямку, если мяч в нее попадает, все бегут врассыпную, кроме того, в чьей ямке оказывается мячик. Он должен схватить его и попасть в кого-либо. Тот, в кого попали, будет водить, т.е. бросать мяч в ямки.
2. й        вариант. В земле роют ямки, и играющие пытаются закатить в них тряпочный мячик.

**САЛКИ**

Игроки роют лунки для мячика так, чтобы они располагались в один ряд, и каждый запоминает свою. Один игрок становится за линию и бросает мяч. В чью лунку он попадет, тот становится в свою лунку и берет мяч, а остальные «бьют» его палками и приговаривают:

Ярка неярка, Баран не баранка.

Баран с печи упал И в лоханку попал.

После этих слов все разбегаются, а сам «баран» старается попасть в кого-нибудь, мячом. Если не попадает, его опять «бьют» палками. Если попал, то игра начинается сначала.

**ЧОК-ЧЕЙ ПОПАДИ**

В земле роют ямки по кругу, на одну меньше играющих. Возле них становятся играющие с палками, поставив их каждый в свою ямку. В центре круга находится предмет, который надо стеречь (с консервная банка). Возле банки также стоит игрок с палкой. По сигналу каждый из детей, стоящих возле ямок, старается удар банке, а игрок, стерегущий ее, в этот момент должен свою палочку вставить в освободившуюся ямку. Если ему это удается, он за: место в кругу, а игрок, оставшийся без ямки, идет стеречь банку.

**СТРЕЛКА**

На земле чертится круг диаметром 1-1,5 м. В центре круга выкапываются небольшие ямки по количеству играющих, при этом каждый запоминает свою ямку и становится за кругом. Затем 1 из игроков берет мяч и становится перпендикулярно к ямкам, лицом к ним, и катит мяч по земле, стараясь попасть в чью-то ямку, чью ямку он попал, должен поймать любого из стоящих за кругом детей, а задача тех, в чьи ямки не попали, побыстрее забежать в круг.

**МЕЧИКИ**

На расстоянии 1,5 м от играющих выкапывают 3-5 ямок играющие по очереди попадают мечиком (войлочным мячом) в г из отмеченных ямок. Кто не попал - выходит из игры.

**ПОД ПРОБКИ**

Обычно в эту игру играют 2-5 человек. Мелом чертят многоугольный кон. Каждый из участников ставят на кон пробки и одеколона, духов (какую-либо одну). С определенного расстояния (3-5 м каждый из участников производит удар по пробкам. Если после удара айдан встал набок, участник имеет право на дополнительный удар Выигрывает тот, кто выбьет больше пробок. Затем пробки опять ставятся на кон и игра начинается снова.

**ПОД ПУГОВИЦЫ**

Во влажной земле делается небольшая лунка диаметром 10 см и такой же глубины. В эту игру играют от 2 до 5 участников, забрасывая с определённого расстояния по очереди щелчком свои пуговицы в лунку Игра начинается с того, что все участники разом бросают свои пуговицы в лунку. Кто попадает первым, начинает игру. Цель игры: с помощью щелчка забить все пуговицы в лунку. Если участник не попадает начинает следующий. Игрок, забивший последнюю пуговицу, забирает все пуговицы, забитые в лунку.

**ПУГОВИЧКИ**

В игре участвуют от двух и более игроков. На расстоянии 4 м о них - небольшая ямка. У каждого игрока - по одной пуговице, бросив которую надо попасть в ямку. Тот, чья пуговица попала в ямку, начинает игру. Если не удалось попасть, то игру начинает тот, чья пуговица легла ближе к ямке. После этого забрасывают по очереди все пуговицы. Победителем считается тот, что забросил в ямку последнюю пуговицу. Он забирает все пуговицы себе.

**ГОРЯНОЙ МЯЧ**

На земле чертят круг радиусом около 3 м. Все участники делятся на две команды. Одна команда становится в круг. Другая команда делится пополам и становится за кругом друг напротив друга стараясь, мячом выбить игроков соперников. Те, кого выбили, выходят из круга. Если кто-то из стоящих в кругу поймал мяч, то он старается попасть в нападающих, которые убегают от круга. Если игрок, попал, то все вышедшие возвращаются в круг; если нет –выходит сам. Если в кругу остался один игрок, он должен поймать мяч и попасть в нападающих, не попал - то команды меняются места.

**МАСЛЯНОЙ МЯЧ**

Все участники делятся на две команды: одна идет в другая водит. Игрок команды, которая водит, бьет дощечкой в сторону поля, а сам бежит за линию поля и обратно. Ловч1 ны поймать мяч и попасть им в бегущего. Если ловчие пойм то бегущему лучше вернуться обратно. Если он не добежал, другой игрок из его команды, и они бегут вместе. Если ловч ли в бегущего, команды меняются местами. Команда побеждает, если последний нападющий благополучно возвращается, произносятся слова:

Мы набились, наигрались,

А вы в поле настоялись.

**ОТ МЯЧА**

Дети встают в круг, водящий стоит посредине и бросает вверх. Играющие в это время стараются отбежать как можно дальше от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!». Все останавливаются, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто к нему ближе всех. «Запятнанный» становится водящим.

**БИТА**

В игре участвует 2 игрока. В 5-7 шагах от них кладется из глины, который они должны сбить плоским камнем. Расстояние на которое отлетит шарик, измеряется длиной стопы. Победителем считается тот, у кого шарик отлетит на большее расстояние.

2-й вариант *(ст. Казанская Верхне-Донского р-па).* Игра; выбирают двух водящих - «выбивал». Они становятся на противоположных сторонах площадки, остальные игроки - в центре. Выбивалы бросают мяч по очереди

стараясь попасть в кого-то из убегающих от мяча. Тот, в кого попали мячом - выбит, он выходит из игры, продолжается до тех пор, пока из крута не выбывают все играющие.

**ПРОБКИ**

1. *й вариант.* В земле выкапывается лунка, возле которой чертится линия. У каждого участника - 10 пробок; в игре участвует более 10 человек. Перед началом игры участники определяют по сколько пробок (по 2,3,4) можно установить в лунку. Каждый очереди бросает пробку в лунку, толчком большого пальца. Попавший в лунку забирает все пробки и устанавливает, сколько их должен положить в лунку каждый. В случае, если все участники бросают пробки и никто не попал в лунку, первым снова бросает тот пробка ближе всех. Если он попал, то забирает пробку, если нет - игру продолжает участник, чья пробка чуть дальше, чем у первого игрока. Причем способ броска в лунку следующий: с расстояния около 30 см сдуть пробку в лунку, с расстояния 1 м - сбить щелчком с приподнятого носка ступни, с расстояния 1,5 м и более - в положении с колена щелчком, с 2 - более м - обычным способом. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из участников не соберет пробки.
2. *й вариант.* В игре может участвовать любое количество игроков. Укаждого свои пробки. Игроки выставляют на кон пробки расчета по одной на играющего на кон в форме прямоугольника Пробки выставляются вплотную. От кона отсчитывают 5-6 шаг очерчивают линию. От этой линии каждый из играющих бросает «айдан» (вываренный бараний позвонок) как можно ближе к кону, чтобы попасть в пробки. Попавший в пробки делает внеочередной ход. Сбитые пробки достаются тому, кто в них попал.

**ПУГОВИЦА И НИТКИ**

Через отверстия пуговицы протягивается нитка, конца которой завязаны узлом. Растянув нитку на указательных пальцах таким образом, чтобы пуговица была посередине, играющий вращает ее, туго закручивая нитку. Отпущенная нитка раскручивается с характерным звуком.

**КАМЕШКИ**

Для игры необходимы 5 гладких камней. Играющие садятся на землю в  кружок и рассыпают камешки в произвольном положении. Игра проводится в несколько туров, причем участники в каждом туре заранее договариваются, кто начинает. В случае, если кто-то допустил ошибку («заронил»), ход передается следующему игроку. Победившим считается тот, кто первым пройдет все туры

1. й        тур. Одной рукой камешек подбрасывается вверх, в это время другой рукой захватываются поочередно лежащие на земле камешки - вначале один, затем два, три, четыре.
2. й        тур. «Коровки». Большой и средний палец широко расставлены, а указательным играющий загоняет по одному все лежащие па земле камешки в образовавшиеся ворота.
3. й        тур. «Молчальники». Каждый лежащий на земле камешек по очереди подбрасывается вверх и ловится так, чтобы не слышен был удар об камешек, лежащий на ладони.
4. й        тур. «Стуканчики». Каждый лежащий на земле камешек подбрасывается и ловится так, чтобы камешки стукнулись друг о друга.
5. й        тур. Пальцы правой руки широко расставлены, а указательным пальцем левой руки надо по очереди загнать камешки между каждыми двумя пальцами.

**КРЕМУШКИ**

1-й вариант*.* Играющие садятся в круг. Начинающий игру берет рукой столько камней, сколько сможет удержать, подбрасывает вверх и ловит тыльной стороной ладони. По все пойманные тыльной стороной ладони камни снова подбрасываются вверх и ловятся. В этой части игры действует правило: если хотя бы один из камней упадет, ход переходит к следующему Для того, чтобы этого не случилось, можно сбросит камешки, если чувствуешь, что не сможешь поймать все.

Следующая часть игры состоит в том, что поймавший передает их по одному всем сидящим по кругу играющим. Тот, на ком раздача камешков остановилась, начинает игру сначала. Победившим становится тот, у кого в ладони оказалось больше мешков.

**ИГРЫ СВЯЗАННЫЕ С БЫТОВЫМИ ТРАДИЦИЯМИ**

**КОРИДОР**

В этой игре может быть много участников. Игроки становятся парами друг за другом. Последняя пара входит в «коридор» из рук и становится впереди стоящей пары. Точно также идет следующая пара.

**ЧЕЛНОЧЕК**

Все участники игры встают парами и берутся за руки - это «ворота», последняя пара пробегает (можно проходить под воротами) и встает впереди колонны, за нею бежит следующая пара. Каждая пробежавшая через колонну пара становится воротами.

**ЛЕДНИК**

Зимой в ведро клали сено и заливали водой. Затем выносили на мороз, чтобы «ледник» замерз. Потом его извлекали из ведра и, положив широкой частью вниз, катались с горки.

**НАШИ ВЫШЕ ВОРОТА**

Играющие становятся парами. Одна пара поднимает руки, сочиненные вместе, и говорит: «Наши выше ворота, проходите, господа!» Чья пара быстрее пройдет через ворота, та и выиграла. Она становится ведущей.

**СОЛНЦЕ И ЛУНА**

Дети собираются на площадке для игры. Назначаются два человека, которые будут «солнцем» и «луной». Они незаметно для остальных играющих договариваются между собой, кто будет луной, а кто - солнцем, после чего поднимают руки, образуя «ворота». Дети встают вереницей, держась руками за впереди стоящего и проходят в ворота. Последний задерживается в воротах. Остальные спрашивают: «За луну *или*за солнце?» Ребенок становится рядом с тем, кого он выбрал.

Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не сделают свой выбор. После этого подсчитывают, у кого больше игроков - у луны или у солнца. Затем обе команды стараются перетянуть веревку на свою сторону.

**ЛАПША**

В землю заколачивают большой кол. На него накидывается петля двухметровой веревки. Возле кола, называемого «горшок» укладывают в кучу камешки - чем больше, тем лучше. Это и «лапша», которой хотят «полакомиться» играющие. Один из них водящий, он же - повар. Ухватив свободный конец веревки и натянув её, водящий бегает вокруг горшка, расхваливая свое кушанье. В руках у него палка. Каждый старается в удобный момент выхватить камень. Охраняя пищу, повар, бегает вокруг кола, угрожающе размахивая палкой и все время натягивая веревку, что позволяет играющим понемногу растаскивать лапшу. Каждый раз можно брать по одному камню. Осаленный палкой должен выложить в горшок что ему удалось унести. Игра заканчивается, когда растащу! лапшу. Выигрывает тот, у кого в руках больше камней.

**ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА**

1-й вариант*.* Выбирают двух игроков, которые - изображают ворота, держась за руки. Они выбирают название командам, например, «яблоко» и «банан». Остальные игроки, положив друг другу руки на пояс, идут друг за другом и поют:

Золотые ворота,

Пропустите меня,

А я сам пройду

И друзей проведу.

Все проходят в ворота. Перед последним ворота закрываются и спрашивают: «Яблоко или банан?» Игрок выбирает и становится рядом с одной из «створок».

Так продолжается до тех пор, пока все игроки не распределятся пандам. Затем команды становятся друг против друга и начинают перетягивать противников. Побеждает команда, которой удалось перетянуть соперников на свою сторону.

**РУЧЕЕК**

Участники игры по двое берутся за руки, поднимая их вверх. Тот, кто остался без пары, фактически становится ведущим. Он бежит через образовавшийся «ручеёк» и выбирает себе пару (если это мальчик, он выбирает понравившуюся девочку, если это девочка, то - мальчика). Так все участники выбирают себе пару. В игру играют подростки и выбирают пару, высказывая свое предпочтение.

**ИГРЫ В КАМНИ И КОСТИ**

*Крем*

**ЧЕТ НЕ ЧЕТ**

Один из играющих берет в горсть несколько камешков, бросает их вверх и ловит камешки тыльной стороной ладони. Прикрывает пойманные камешки другой ладонью, спрашивает у остальных игроков: «Чет или нечет?» Кто не угадал, платит фант. Тот, кто отдал все фанты (заранее оговоренное количество), выходит из игры.

**КРЕМУШКИ**

 В игре участвуют несколько человек. У каждого в руке горсть камешков. Заранее определяют, с кого начинается ход. Начинающий держит все камешки в правой ладони, а один большим и указательным пальцами подбрасывает это время все остальные камни кладет на стол или землю, в зависимости от того, где происходит игра. Левая рука опирает (стол) на все раздвинутые пальцы. Один из камешков опят подбрасывается двумя пальцами. Пока он в воздухе, играющий должен успеть протолкнуть один из лежащих камешков правой руке большим и указательным пальцами левой и подать летящий кашек. После этого подбрасываются следующие камешки, они проталкиваются между указательным и средним и т.д. Е туре игра повторяется, но в ворота между пальцами проталкивают по 2 камешка. В третьем туре - по 3 камешка.

Нарушивший правила любого из туров, передает свой ход соседу. Победившим считается гот, кто первым пройдет все 3 тура игры.

**КРЕМУШКИ**

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СИЛЫ И ЛОВОСТИ**

**Коз**

**КОЗЕЛ**

Дети стоят гурьбой, выбирается ведущий. Он выбирает себе участников игры. Ведущий подходит к одному из детей и хлопает в ладоши, приглашая его к игре; приглашенный отвечает хлопком и встает за ведущим. Они идут друг за другом и приглашают третьего участника. Ведущий хлопает в ладоши, третий участник игры отвечает ему тем же и встает перед ним. Таким образом, ведущий оказывается в середине. Остальных участников игры набирают уже те дети, которые оказываются крайними. Всего в игре участвуют 7-9 детей. Когда набрано определенное количество участников, они берутся за руки и медленно идут по кругу. Песня может исполняться участниками игры. Участники игры постепенно ускоряют шаг, затем но сигналу ведущего разбираются по парам: кто остается без пары, тот-«козел». Он пальцами делает себе рожки, начинает «бодаться», хватает всех. Играющие с визгом разбегаются в разные стороны.

**КТО КОГО ЗАГОНИТ?**

**Кто кого ККТО**

Для игры нужна гиря. Играют двое, между сараями чертится линии. Один из игроков берет гирю и перебрасывает на сторону противника, тот - обратно. Играют до тех пор, пока гиря не окажется на чьей-нибудь черте. Говорят: один игрок «загнал» другого.

**ЖЕСТКА**

В кусочек меха с длинным ворсом зашивается свинец. Играющие подбрасывают «жестку» внутренней стороной ноги в области щиколотки до тех пор, пока она не упадет на землю. После этого в игру вступает следующий игрок. Игра не имеет определенного конца и может прекратиться по желанию игроков. Выигравшим считается тот, кто больше всех подбросит жестку.

**МАЯЛКИ**

Играющие становятся в круг, количество их произвольное. Для игры

берут небольшой валяный мяч. Один из играющих подбрасывает мяч вверх, остальные ловят. Поймавший мяч первым начинает игру. Он подбрасывает мяч на внутренней стороне стопы, пока не уронит. Уронивший передает мяч следующему играющему.

**КТО ДАЛЬШЕ**

С бочки снимался  металлический обруч и палкой похожей на кочергу, катили как можно дальше.

**СВИРКА**

В игре участвует 6-8 человек. На расстоянии 3 м от игроков выкапывают небольшую ямку - норку. Играющие по очереди ют «свирку» - небольшой деревянный шарик - в норку. Тот. попал, выходит из игры. Побеждает набравший большее кол; очков за попавшие в норку шарики.

**ПУСТОЕ МЕСТО**

Играющие встают в круг, выбирается водящий. Он бегает мимо игроков, одного кого-нибудь пятнает и продолжает бежать по кругу. Кого запятнали, бежит в противоположную сторону от водящего. Кто первый добежит до пустого места в круг, то занимает его, а другой становится водящим

**ДОСТАНЬ КАМУШКИ**

Для игры берется крепкая веревка длиной 2-3м и 2 небольших камешка. Игроки берутся за концы веревки с узлами, расходятся, натягивая веревку, стараясь перетянуть друг друга

В это время кто-то из стоящих рядом кладет рядом с игроком по камешку на одинаковом расстоянии. По сигналу каждый из играющих старается перетянуть другого и достать камешек.

**ЗАРЯ-ЗАРЯНИЦА**

Играющие становятся в круг, руки за спиной. Ведущий-«заря» ходит сзади с лентой или веревочкой. Стоящие в кругу произносят слова: заря - зарница, ясная девица, возьми золотой жгут, гони птиц с огорода на луг.

После этого водящий, стоящий во внутренней части круга, кладет кому-то из играющих веревочку в руку, тот выбегает из круга и вдвоем с зарей» разбегаются в разные стороны по кругу. Кто прибежал к свободному месту первый, тот занимает его. Кто не успел -становится зарей.

С

**СЛЕПОЙ ПЕТУХ**

Играющие становятся в круг и выбирают «слепого петуха» ему завязывают глаза и спрашивают:

Петух, петух, на чем стоишь?

На камнях,

Что продаешь?

Квас.

Лови мошек, а не нас!

После этих слов играющие разбегаются в стороны, хлопают ладоши, привлекая к себе петуха. Слепой петух старается кого-нибудь поймать и угадать, кто это). Если петух поймает и угадал пойманный становится слепым петухом, если нет - игра продолжается с прежним петухом.

**КРИВОЙ КОЧЕТ**

Дети выбирают «кривого кочета» и завязывают ему глаза. Остальные играющие становятся в круг и спрашивают кочета:

(кривой кочет» на чем стоишь?

На иголочках!

Как тебе - не колко?

На подковочках.

Затем скороговоркой:

Ступай в кут, там блины пекут, Там блины пекут, тебе блин дадут.

После этих слов играющие разбегаются в стороны, хлопают владоши, привлекая к себе кочета. Кривой кочет старается кого-нибудь и угадать, кто это. Если поймает и угадает игрока, пойманный становится кривым четом, если нет - игра продолжается с прежним.

**ЩУКА И РЫБКИ**

Дети (не менее 20 человек) становятся в круг, взявшись за руки. Выбирается одна «щука» и несколько рыбок (3-5 человек садится в центре круга, а рыбки бегают вокруг нее. Остальные ходят по кругу и поют песню:

Рыбки в озере гуляли

И друг друга догоняли,

Л под камешком на дне

Спала щука в тишине.

Злая щука пробудилась

И на рыбок напустилась.

Щука: Как вы смели мне мешать,

Когда я хотела спать ?

Как только щука произнесет эти слова, дети в кругу поднимают руки, а рыбки должны успеть выскочить за круг, чтобы их не поймала щука. Та рыбка, которую поймают, становится щукой.

**ХРОМАЯ ЛИСА**

Игра комнатная. В комнате освобождают от мебели сер угол. Из играющих (5-10 человек) выбирается «хромая» лис рая сидит в норе - свободном углу комнаты, отделенном чертой Игроки выманивают лису из норы, дразня ее, и затем убегают, а лиса на одной ноге догоняет и «квачует» - дотрагивается до того кого догнала. Теперь он становится хромой лисой. В игре существуют правила - не переступать через черту и не входить в нору, не дотрагиваться руками до лисы. Нарушивший данные правила сразу становится лисой.

**РАЗНИЦА ПО СЛЕДУ**

Один из игроков привязывает к подошве пластинку (крышки от консервной банки) или что-нибудь оставляющие след на земле, он выходит из дома (условное место), где сидят остальные, и прячется. Дети начинают его искать. Выигрывает тот, кто найдет первым спрятавшегося.

**КВАЧ**

Считалкой или жребием выбирается «квач» - водящий-догонялка.

Все дети стоят в кругу, а в середине - квач. После слов «Квач, квач, дай калач!», все играющие разбегаются, а квач старается догнать и запятнать, при этом называется имя следующего квача.

**ЗВОНАРЬ**

Все встают в круг, в центре его - двое ребят: один - «звонарь», другой - «жмурка». «Жмурке» завязывают глаза, а «звонарю» дают колокольчик. Звонарь приговаривает: «Динь-дон, динь-дон, отгадай, откуда звон!» Жмурка по звуку колокольчика пытается поймать звонаря. Любой играющий может его выручить, т.е. дотронуться до руки. Ведущий может охранять «запятнанного», но долго стоять возле него нельзя. Ведущего меняют но желанию.

**НЕВОД**

Играющие становятся в круг, изображая невод. В центре круга - рыба - один из играющих, на голову которого надевают яркий платок или венок из цветов. На расстоянии около 2 м от круга устанавливают 4 украшенных лентами шеста. Рыба, пробравшись «невод» - под руками стоящих в кругу игроков, добегает до одного из шестов и прячется за ним. В это время остальные ловят рыбу. Если она успела спрятаться за шестом, то снова встает в круг. Если «рыба» не успела спрятаться и ее поймал кто-то из игроков, становится в круг и выполняет роль рыбы.

**ЗАЯЦ-МЕСЯЦ**

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинай кличку: Заяц-месяц, где был?

В лесу.

Что делал?

Сено косил!

Куда клал?

Под колоду!

Кто украл?

Чур!

На кого приходится слово «чур», догоняет детей. Пойманные выходят из игры. Игра продолжается до тех пор, пока в кругу останется один игрок. Он - ведущий, теперь он начинает перекличку

**КУЛЮЧКИ**

Играют несколько человек. Один человек становится к стене и «кулюкает» (приговаривает): «Раз, два, три, четыре, пять. Кто не схоронился, я не виноват, иду искать». После этих слов игрок поворачивается и ищет остальных. Увидит кого-нибудь, подходит к стене, стучит и говорит: «Стук, стук, стук за (называется имя в родительном падеже)» и т.д. Кого первого «застукает», тот и начинает кулюкать.

**ГУДУШКИ**

Играющие становятся в круг и считаются. Тот, на ком остановилась считалка, «жмурится». Играющие прячутся за стог сена, сарай и т.д. Тот. кто жмурился, ищет спрятавшихся. Кого первого «загудают», тому жмуриться

**ЖМУРКИ**

Одному из играющих завязывают глаза, ставят в середину круга, крутят его и говорят:

Кот, кот, на чем стоишь?

На квашне.

Что в квашне?  Квас.

Лови мышек, а не нас.

Все разбегаются, а «жмурка» ловит. Тот, кого он пойман и узнал на ощупь, становится жмуркой. Для ориентировки играющие могут хлопать в ладоши. Нельзя прятаться за предметы или взбираться на них.

**ОТЗОВИСЬ**

Играют две команды. Им дается время разойтись подальше друг от друга, оговорив условия звуковых сигналов-отзывов. Услышав сигнал «Отзовись», нужно подать условленный знак, чтобы можно было найти разыскиваемую команду. Команды меняются. Если команда долго не находится, она считается проигравшей.

**ЧАЙ-ЧАЙ ВЫРУЧАЙ**

С помощью считалки или по желанию выбирают водящего. По команде играющие разбегаются, а водящие старается догнать и «запятнать» как можно больше играющих. Тот, до кого дотронулись, останавливается и, расставив в стороны руки, кричит: «Чай-чай, выручай!».

**ИГРЫ С МЕТАНИЕМ**

**12  ПАЛОЧЕК**

1. й вариант *(ст. Манычская, Багаевскийр-п).* В игре участвует 12 детей. На камень или кирпич кладется доска, на край которой складывают 12 палочек. Выбранный водящим бьет по другому краю, палочки разлетаются в разные стороны. Пока водящий собирает рассыпанные палочки, игроки разбегаются. Собрав все палочки и разложив их на доске водящий ищет спрятавшихся игроков. Отыскивая их, игрок откладывает по палочке за каждого. Найденный последним становится водящим.

**12  ПАЛОЧЕК**

1. й вариант *(г. Новочеркасск).* На кирпич или камень кладется доска, на один конец которой выкладывают 12 палочек. Выбранный из числа играющих «сторожила» стоит с закрытыми глазами у доски и считает, в это время остальные прячутся. Закончив считать, до 12 (количество определяется заранее), «сторожила» идет искать спрятавшихся детей. Если нашел кого-то - наступает на противоположный конец доски, на котором нет палочек, и при этом называет имя найденного игрока. Названный игрок быстро подбегает к доске и быстро собирает палочки. В это время «сторожила» должен спрятаться, не успел и его увидел собирающий палочки игрок, «сторожила»возвращается на свое место. Если успел, спрятавшихся ищет новый «сторожила».

**12  ПАЛОЧЕК**

3- вариант *{ст. Багаевская).* Играющие дети выбирают водящего. Он находит большую палку и кладет ее на камень, чтобы она качалась. На одной стороне палки водящий выкладывает 12 палочек, после чего отворачивается и считается до 10. В это время все остальные игроки прячутся. Досчитав до 10, водящий идет искать. Увидев кого-либо, называет его по имени и, наступив на палку, быстро рассыпает 12палочек. Тот, кого увидели, должен быстро собрать 12 палочек, сложить их на место. Теперь он становится водящим и ищет спрятавшихся. Во время игры любой из играющих может подбежать, чтобы его не увидел ведущий, и рассыпать палочки, чтобы водящий снова их собрал. Таким образом, усложняется поиск спрятавшихся игроков, так как они успевают прятаться в это время.

**КЛЕКА**

Количество играющих - 5, 7, 9 и более. На расстоянии 3 -4м от играющих на земле чертится квадрат. В центре него - «клека» деревянный чурбачок диаметром 3-5 см и длиной около 20 см. Играющие по очереди сбивают клеку битой. Кто не попал - выходит из игры.

**КАПЫРОК**

В эту игру играют в основном мальчики. Для игры используют «капырок» - палочку длиной 15-20 см, заостренную с двух сторон «байдык» - палку с утолщенным концом. Капырок кладут на чурбак и бьют по концу байдыком. Побеждает тот, у кого капырок улетел дальше. Другой вариант- байдыком подбивают капырок в воздухе

**ЦУРЛЮК**

В игре принимают участие 2 и более человек. На земле чертится «городок» - квадрат со стороной 1м, в центре которого ямка. В нее кладут «цурлюк» - заостренную с двух сторон палочку 15-20 см.

Другой палочкой, длиной от 50 см до 1 м, бьют по заостренному концу цурлюка. Он подскакивает и его стараются отбросить как можно дальше от городка. Если противник поймал летящий цурлюк, игроки меняются местами. Если нет, второй играющий бежит к месту, где упал цурлюк и оттуда должен попасть в городок. Если попал, то становится выбивать цурлюк, чтобы он улетел еще дальше от городка, усложняя тем самым задачу противника.

**ГАЛКА**

В игре участвуют 7-8 человек. Играющие выстраиваются вдоль отмеченной черты. Напротив на расстоянии 2-3 м стоят два игрока. У одного из них в руках палка: он «жгает», у другого – мяч.  Игрок с мячом (галкой) подбрасывает его вверх, а второй ударят по мячу так, чтобы стоящие могли поймать его. Тот игрок, кто подбрасывал мяч, становится «жгать», на его место становится тс поймал мяч. В случае, если никто из стоящих вдоль черты не поймал мяч, игру продолжают те, кто начинал.

**ЧИРИК**

В игре участвует несколько человек. Поперек небольшой ямки в земле кладется палка. Игроки отходят на расстояние 5-7 м от ямки и по очереди бросают большую палку с целью сбить ту, что лежит над ямкой. Побеждает тот, кто большее число раз сбил палку.

**СОБЕРИ ПАЛОЧКИ**

В игре участвует неограниченное количество играющих. На пенек кладут качающуюся дощечку, а на нее несколько палочек. Один из игроков ударяет по концу дощечки, палочки рассыпаются, остальные игроки разбегаются и прячутся. Заранее назначенный водящий собирает палочки, располагает их на доске в том же порядке и ищет других игроков (он должен найти всех). Тот. кого нашел первым, занимает его место.

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ СМЕКАЛКИ, ХИТРОСТИ.**

**КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА.**

В эту игру лучше играть втроем. Кто-нибудь из играющих произносит слова:

«Камень, ножницы и бумага - раз, два, три». По команде «три» все

выбрасывают пальцы, которыми изображают камень, ножницы, лист

бумаги, колодец, кастрюлю или огонь. «Ножницы» режут «бумагу», «огонь»

сжигает ее, «камень» падает в колодец и т. д. Выигрывает тот. кто остался цел.

**ФАНТИКИ**

Собирали обертки от конфет (их тогда было так мало!), складывали, прятали в ладони, оставив чуть-чуть (краешек) фантика.

Оговаривали условие, например: «Больше цвета не даю». По этому кусочку нужно было узнать, как назывались конфеты, например «Яблоко». Если узнал, проигравший отдавал фантик, если нет -отдавал названный.

**МОЛЧАНКА**

Перед началом игры все играющие произносят песню:

Первенчики, червенчики,

Летали голубенчики По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок -Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается всех рассмешить, но не должен дотрагиваться до игроков руками.

**САПОЖНИК**

На земле чертятся крути, на один меньше числа участников. В каждс круге стоит игрок. Тот, кому не хватило круга, выбирает себе партнера да диалога (из стоящих в кругах), подходит к нему и говорит: «Мне нужно сапоги подшить, вы не знаете, где живет сапожник?» Ему объясняю куда нужно пойти (обычно это какие-нибудь небылицы). Пока ид диалог, остальные участники игры должны «договориться» глазами смене места и поменяться. Тот, кто ищет сапожника, должен успеть занять круг, который на мгновение оказывается пустым. Если ему это удается сапожник идет искать оставшихся без круга.

**ИГРЫ С ПРЯТАНЬЕМ ПРЕДМЕТОВ**

**МЕРЕЖА ИЛИ САДКИ**

Выбирают двух игроков, остальные играющие садятся в кружок, сложив кисти рук вместе. Они изображают берег реки, а сложенные на

коленях руки - мережи. Один из рыбаков ходит вдоль берега, в руках у него маленькая рыбка. Он опускает свои руки с рыбкой в садок и незаметно кладет ее кому-то из играющих. Второй рыбак должен угадать, у кого рыбка. Если он не угадал сразу, то ему разрешается назвать имена еще двух детей.

Первый рыбак садится на место, второй опускает рыбку в садок, а тот, у кого нашли рыбку, идет угадывать. Мережа - сплетенный из ивовых прутьев конус для ловли рыбы.

**ПЛАТОЧЕК**

Дети встают в круг. Водящий с платочком идёт за кругом дет ею на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу тот, кому положили платочек, берут его в руку и бежит за водящим. Оба стараются занять свободное место в круге. Если водящий успевает занять свободное место, то опять водит.

**ИГРЫ НА ВЗАИМООТНОШЕНИЯ ПОЛОВ**

**РАЗРЫВНЫЕ ЦЕПИ**

Играющие делятся на две команды, расходятся и становятся против друг друга на расстоянии 10-15 шагов, сцепив руки. Потом кто-то из первой команды кричит: «Чью душу желаете?» Игроки из второй команды называют имя. Тогда из первой команды бежит выбранный игрок, стремясь разорвать цепи из рук. Если ему это удается, он забирает с собой игрока, если нет - он остается у второй команды. И так до тех пор, пока у одной из команд не будет больше игроков.

**КОГО ВАМ?**

В игре участвует 2 команды, стоя на расстоянии 10-15 м друг против друга. Первая команда произносит пароль: «Кого вам, кого вам?» Стоящие напротив называют любого играющего из первой команды. Он старается с разбега, плечом или грудью, прорвать цепи взявшихся за руки игроков. Потом команды меняются местами, повторив предыдущие игровые действия. После этих двух вызовов команды перетягивают друг друга через черту, взявшись за плечи впереди стоящих. Теперь игроки команд договариваются о количестве последующих вызовов игроков. При этом игровое правило следующее: если бегущему удается разорвать цепь другой команды, • по выбору уводит с собой одного из игроков, между которыми прорвался. Побеждает команда, которая после условленного количества вызовов наберет больше игроков.

**ЧЬЮ ДУШУ ЖЕЛАЕТЕ?**

Две команды на большом расстоянии друг от друга становятся в цепь, взявшись за руки. В одной команде на одного игрока больше. Та команда которой больше игроков, спрашивает: «Чью душу желаете?», вторая

называет имя. Тот, кого назвали, бежит и старается разорвать цепь. Если ему это удаётся, то он забирает кого-нибудь из цепи, если нет - остается в противоположной команде. Игра заканчивается, когда все собираются в одной команде.