Любовь к большой Родине начинается с любви к своей малой Родине. Как жили наши предки, чем занимались, какие у них были обычаи и традиции, что передавали своим детям и внукам? Ответить на эти вопросы – значит восстановить связь времен, вернуть утерянные ценности.

     Чувство [патриотизма](http://ds82.ru/doshkolnik/254-.html) так многогранно по своему содержанию, что не может быть определено несколькими словами. Это и любовь к родным местам, и гордость за свой народ, и ощущение своей неразрывности со всем окружающим.

Народные игры являются неотъемлемой частью нравственно-патриотического воспитания дошкольников.

    В них отражается образ жизни людей, их труд, быт, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, проявлять смекалку, выдержку, находчивость.

    Традиционные казачьи игры - это хорошая тренировка тела и духа. Традиционные Казачьи игры  воспитывают в юноше одновременно и воина, и дипломатичного мирного человека, умеющего обдумывать последствия каждого своего шага, каждого поступка.

# Картотека игр для маленьких казачат

**1. «ПЕРЕДАЙ ПОДКОВУ»**

На Кубани есть поверье старинное: «Кто найдет подкову, тому она счастье принесет». Звучит музыка, дети стоят в круге и под музыку передают подкову друг другу. Как только музыка замолкает, тот, у кого осталась подкова в руках, выходит в круг и танцует.

**2. «ПЛЕТЕНЬ»**

Под р. н. п. «Из-под дуба, из-под вяза» играющие стоят шеренгами у четырех стен комнаты, взявшись за руки крест-накрест. Дети первой шеренги подходят к стоящим напротив и кланяются. Отходят спиной на свое место. Движение повторяют дети второй, третьей и четвертой шеренги.

По сигналу (бубна) играющие расходятся по всей комнате, выполняя танцевальные движения. С замиранием звучания мелодии все бегут на свои места и строятся шеренгами, соответственно взявшись за руки крест- накрест. Выигрывает та шеренга, которая первая построится.

**3. «СБЕЙ ШАПКУ»**

Под музыку мальчики скачут, имитируя езду на коне по кругу, друг за другом. С окончанием музыки должны быстро сбить шапку с помощью шашки. Выигрывает тот, кому это удается, тогда он приглашает казачку на танец и они пляшут. Затем игра повторяется.

**4. "КРИВОЙ ПЕТУХ"**

Дети стоят по кругу. Один в центре.

Дети: «Кривой петух, на чем стоишь? (На иголочках)

А как тебе, не колко? (На подковочках)

Дети идут по кругу и поют:

Ступай в кут,

Там блины пекут,

Там блины пекут,

Тебе блин дадут.

Ребенок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: - Кто там?

- Это я, Тарас.

Дети: - Лови нас, не открывая глаз.

Кого поймал, должен угадать.

**5. «ЗАЩИТИ КУРЕНЬ»**

Подгруппа детей (8-10) стоят вокруг импровизированного куреня на расстоянии 1,5-2м. водящий в центре куреня, у него шашка. У каждого ребенка кольцо из полых резиновых трубок. По команде воспитателя «В курень попади!» дети быстро поочередно бросают кольца, стараясь попасть в курень.

**6. «РОМАН-РОМАН»**

Дети стоят в кругу лицом к центру. Говорят хором:

-Роман, Роман – (на первое слово, наклонившись, обеими руками вырывают воображаемый сорняк, на второе слово- отбрасывают его в правую сторону от себя)

-Вырывай бурьян

-Чтоб росла морковка (посадка семян)

-Большая, как мутовка,

-Чтоб росла репка сладкая и крепкая.

-Чтоб вырос бобок с большой горшок.

На первое ударение на каждой строке правой рукой берут из горсти левой руки семечко, а на второе ударение втыкают его в воображаемую грядку. Берутся за руки и водят хоровод.

**7. «НАПОИ ЛОШАДКУ»**

Ребенок становится за линию на расстоянии 2-3 м от игрушечной лошадки. Воспитатель дает ему в руки ведерко и завязывает глаза. Малыш должен подойти и напоить ее /подвести ведро к морде лошади/.

**8. «СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА»**

Играющие становятся рядом, рука в руке. Двое, стоящих на одном краю вереницы, отрываются от нее (это «селезень» и «утка») и бегут, подныривая под руки стоящих в ряду то спереди, то сзади, причем «селезень» догоняет «утку». Стоящие в углу приговаривают:

Догони, селезень, утку,

Догони, молодой, утку.

Поди, утушка, домой,

У тебя семеро детей,

Восьмой – селезень,

Девятая – утка,

Десятая – гуска.

Та пара, под руками которой «селезень» поймал «утку», заменяет их, а они становятся на освободившееся место.

**9. «КУБАНОЧКА»**

Ребята делятся на равные две команды. Играющие по команде подбрасывают вверх шапку-кубанку. Надо попробовать ее во время падения одеть на голову или палку. Побеждает та команда, которая меньше уронит кубанок.

**10. «ЛИХИЕ НАЕЗДНИКИ»**

Оборудование: две детские лошадки и 12 резиновых колец.

Игра – шутка, в которой участвуют 6-12 человек. Участники делятся на две команды и становятся лицом друг к другу на расстоянии 6-8 шагов. На линии старта, между шеренгами команд, устанавливают коней, к ним привязывают шнур длиной 6-7 метров. Шнур от тележки каждой лошадки идет к катушке, которую держит «жокей» на линии финиша. Остальным участникам раздают равное количество колец разного цвета- каждой команде свой цвет. По сигналу ведущего участники быстро ведут своих коней к финишу. Стоящие в шеренгах должны суметь набросить свои кольца на шеи коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

**11. «КОННИКИ»**

Игроки – «конники» верхом на палках наперегонки устремляются от старта по свистку «атамана» к плетню, который надо преодолевать с помощью палки, пользуясь ее как шестом. Затем перепрыгивают водное препятствие «на коне», не замочив своих ног и «коня», достать палкой с шеста кубанку. Победит тот, кто успешно достигнет цели.

**12. «СТАДО»**

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные – овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок!

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая!

Гони стадо в поле

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки.

Пастух защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

**13. «ЛЯПТА»**

Игра начинается с попевки «Гори-гори ясно!» Один из игроков – водящий, он ляпта. Ляпта бегает за участниками игры, старается кого-то засалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдай ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

**14. «НЕ ЗАМАЙ (НЕ ТРОНЬ МЕНЯ)»**

В игре принимают участие 10-15 человек. Все участники игры, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих. Игроки, убегая, кричат: «Не замай!»

Пойманным считается тот, вокруг кого ведущие сомкнули руки, тогда этот игрок присоединяется к водящим.

Теперь ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

**15. «ДОСТАНЬ ПЛАТОК»**

Играющие ходят по кругу, выполняя любые танцевальные движения. В центре круга стоит водящий с шестом в руке, на конце которого – платок. По сигналу воспитателя или по окончании музыки нужно подпрыгнуть и достать платок. Кому это удается, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

**16. «ЗАПЛЕТАЙСЯ ПЛЕТЕНЬ»**

Выбирается водящий, который должен выйти в другую комнату или отвернуться от остальных играющих, чтобы не видеть их действий. Играющие образуют «плетень» - замкнутый руками круг. Кто – либо из участников хоровода проходит под руками детей противоположной стороны круга, затягивая за собой остальных, и так – до полного «заплетения», запутывания. Затем играющие зовут водящего, который должен распутать хоровод. Причем соединенные руки игроков должны находиться в правильном (не ломанном) соединении.

**17. "КАЛАЧИ"**

Дети становятся в три круга. Двигаются, подскоками по кругу и при этом произнося 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 игроки могут меняться местами в кругах.

**18. «ТИШИНА»**

Дети, держась за руки, идут по кругу и приговаривают:

Тишина у пруда,

Не колышется вода,

Не шумят камыши.

Засыпайте, малыши!

После того, как дети проговорили эти слова, они приседают и прячут голову, опустив ее. Нужно просидеть не шелохнувшись на протяжении 10 секунд. Кто пошевелится или не удержит равновесие, выбывает из игры.

**19. «ГОРЕЛКИ»**

Дети встают парами друг за другом. Впереди всех - горелка. Играющие поют слова: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло.

Стой подоле, гляди на поле,

Едут там трубачи, да едят калачи.

Погляди на небо: Звезды горят,

Журавли кричат: - Гу, гу, убегу.

Раз, два, не воронь, а беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них, бегущие взять друг друга за руки.

**20.«СОН КАЗАКА»**

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

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 уточек 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 дети, образующие хоровод, поднимают руки — «воротики», а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

**21. «ГОРШКИ»**

Играющие делятся на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда — «хозяева». Они становятся за горшками. Один из играющих — водящий — изображает покупателя. Он подходит к одному из «хозяев» и спрашивает:

- Почём горшок?

Хозяин отвечает:

 - По денежке.

А он не с трещиной?

- Попробуй.

Покупатель легко ударяет по «горшку» пальцем и говорит:

- Крепкий, давай сговор!

«Хозяин» и «покупатель» протягивают друг другу руки, напевая:

*Чичары, чичары, собирайтесь гончары*

*По кусту, по насту, по лебедю горазду!* *Вон!*

Со словом «вон» и «хозяин» и «покупатель» бегут в разные стороны вокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «хозяин», а опоздавший — водящий.

   **22.ШКРАКОБУШКА.**

Собирается группа мальчиков; один из них отделяется и спрашивает кого-нибудь из остальных товарищей: «Где ты был?» Тот отвечает: «На мельнице».

- «Что делал?» - «Муку молол». - «Что вымолол?» - «Копеечку». - «Что купил?» - «Калачик». - «С кем съел?» - «С тобой». - «Кто подбирал?»    Спрашиваемый отвечает: «Он», - указывая при этом на кого-нибудь из мальчиков, стоящих в группе.

Все разбегаются от указанного мальчика со словами: «Шкракобушка, шкракобушка!»

    Он же старается поймать кого-нибудь, и если это удастся ему, то делаются шкракобушкой двое и т.д., пока они не переловят всех остальных.

**22. ЧУР У ДЕРЕВА!**

Эта игра, традиционная в арсенале 5-7-летних казачат, также была излюбленной, в неё играли совместно с маленькими горцами.

    Играли обычно в саду или там, где росло хотя бы несколько деревьев.

    Число играющих зависело от количества деревьев. Все, кроме водящего, становились каждый у своего дерева, водящий же - в середине между деревьями.

    Стоящие у деревьев начинали перебегать от дерева к дереву; в это время водящий должен успеть осалить бегущего, пока тот не подбежал к дереву и не выкрикнул: «Чур у дерева!»

    Осаленный менялся местом с водящим.

**23.ХВАТАЛКИ.**

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними на земле проводится черта. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камешки, палочки и др.

По команде: «Раз, два, три!» игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает.

 Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набрано нужное количество очков.

**24.ПУТЫ.**

Ноги завязываются платком или верёвкой примерно так же, как спутываются ноги у лошади.

    И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

**25.ПЕРЕТЯНИ ПАЛКУ.**

Играющие делятся на две партии. Ведущий одной партии берёт палку, а за него берутся все остальные. Ведущий другой партии тоже берётся за эту палку, а за него берётся его партия.

И так стараются перетянуть палку - каждая группа на свою сторону.