



**КАРТОТЕКА
КУБАНСКИХ
ИГР**

«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 руке, выходит в круг и танцует.

«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.**

«ПЛЕТЕНЬ»

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 ИГРАЮЩИЕ РАСХОДЯТСЯ ПО ВСЕЙ КОМНАТЕ, ВЫПОЛНЯЯ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ДВИЖЕНИЯ ПОД ЗВУКИ БАРАБАНА (ПОДСКОКИ, ЛЕГКИЙ БЕГ, ГАЛОП И Т.Д.). ПО СЛЕДУЮЩЕМУ СИГНАЛУ СВИСТКА ИЛИ ОСТАНОВКЕ БУБНА ВСЕ БЕГУТ НА СВОИ МЕСТА И СТРОЯТСЯ ШЕРЕНГАМИ, СООТВЕТСТВЕННО
ВЗЯВШИСЬ ЗА РУКИ КРЕСТ-НАКРЕСТ. ВЫИГРЫВАЕТ ТА ШЕРЕНГА, КОТОРАЯ ПОСТРОИТСЯ ПЕРВАЯ.**

«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.**

«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 ПО ОЧЕРЕДИ
БРОСАЮТ
КОЛЬЦА, СТАРАЯСЬ ПОПАСТЬ В КУРЕНЬ.**

«НАПОИ ЛОШАДКУ»

РЕБЕНОК СТАНОВИТСЯ ЗА ЛИНИЮ НА РАССТОЯНИИ 2-3М ОТ ИГРУШЕЧНОЙ ЛОШАДКИ. ВОСПИТАТЕЛЬ ДАЕТ ЕМУ В РУКИ ВЕДЕРКО И ЗАВЯЗЫВАЕТ ГЛАЗА. АЛЫШ ДОЛЖЕН ПОДОЙТИ И НАПОИТЬ ЕЕ. (ПОДВЕСТИ ВЕДЕРКО К МОРДЕ ЛОША

«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.(ПОВТОРЯЮТСЯ ТЕ ЖЕ ДВИЖЕНИЯ)
ЧТОБ МОРКОВКА РОСЛА(ВОСПРОИЗВОДИТСЯ 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.**

«ТЯНИ В КРУГ»

УЧАСТНИКИ СТАНОВЯТСЯ В КРУГ И БЕРУТСЯ ЗА РУКИ. ПЕРЕД НОСКАМИ ИХ НОГ (В100СМ ОТ НИХ) ЧЕРТИТСЯ КРУГ. ВНУТРИ ЭТОГО КРУГА ЧЕРТИТСЯ ВТОРОЙ КРУГ МЕНЬШЕГО ДИАМЕТРА (50-60СМ). ПРОСТРАНСТВО МЕЖДУ ВНУТРЕННИМ И НАРУЖНЫМ КРУГОМ СЧИТАЕТСЯ ЗАПРЕТНОЙ ЗОНОЙ. ПО СИГНАЛУ ВЕДУЩЕГО ИГРОКИ ИДУТ ПО КРУГУ ВПРАВО ИЛИ ВЛЕВО. ПО СВИСТКУ ИЛИ ПО КОМАНДЕ «ТЯНИ» КАЖДЫЙ ИГРОК СТАРАЕТСЯ ВТЯНУТЬ ЗА ЧЕРТУ БОЛЬШЕГО КРУГА СВОЕГО СОСЕДА, НАХОДЯЩЕГОСЯ СПРАВА ИЛИ СЛЕВА ОТ НЕГО. ПОЭТОМУ, СПАСАЯСЬ, ИГРОК МОЖЕТ ПЕРЕШАГНУТЬ ЧЕРЕЗ ЗАПРЕЩЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО ИЛИ ПЕРЕПРЫГНУТЬ ЧЕРЕЗ НЕГО, ЧТОБЫ ПОПАСТЬ ОДНОЙ РУКОЙ, НОГОЙ ИЛИ ДВУМЯ НОГАМИ В МЕНЬШИЙ КРУГ. ЭТО ОСТРОВ СПАСЕНИЯ, И ВСТУПИВШИЙ ВНУТРЬ ЭТОГО КРУГА НЕ СЧИТАЕТСЯ НАРУШИВШИМ ПРАВИЛО. ИГРОК, ВСТУПИВШИ ХОТЯ БЫ ОДНОЙ НОГОЙ В ПРОСТРАНСТВО МЕЖДУ БОЛЬШИМ И МАЛЫМ КРУГОМ, ВЫБЫВАЕТ ИЗ ИГРЫ. ТА ЖЕ УЧАСТЬ ПОСТИГАЕТ И ТЕХ ИГРОКОВ, КОТОРЫЕ РАСЦЕПЯТ РУКИ.

КОГДА ИГРАЮЩИХ СТАНЕТ МЕНЬШЕ, И ОНИ НА СМОГУТ ОКРУЖИТЬ ЧЕРТУ БОЛЬШОГО КРУГА, ВСЕ СТАНОВЯТСЯ ПЕРЕД ЧЕРТОЙ МАЛОГО КРУГА, И ТОГДА ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ. ЗДЕСЬ УЖЕ «ОСТРОВА БЕЗОПАСНОСТИ» НЕ И КАЖДЫЙ ЗАСТУПИВШИЙ ЗА ЧЕРТУ КРУГА ВЫБЫВАЕТ ИЗ ИГРЫ.

«ПЕТУХ» («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-ПЕТУШИННОМУ, СТАРАЯСЬ ИЗМЕНИТЬ ГОЛОС. КАЗАК, ОТКРЫВ ГЛАЗА, СТАРАЕТСЯ УГАДАТЬ, КТО КРИЧАЛ. ЕСЛИ ЕМУ ЭТО УДАЕТСЯ, ТО 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,

ВСЕХ Я БУДУ ДОГОНЯТЬ!

ПО ОКОНЧАНИИ СЛОВ ДЕТИ, ОБРАЗУЮЩИЕ ХОРОВОД, ПОДНИМАЮТ РУКИ- «ВОРОТИКИ»-, А КАЗАК ДОГОНЯЕТ ТЕХ ДЕТЕЙ, КОТОРЫХ ОН ЗАБИРАЛ В КРУГ.

«ПЕРЕТЯЖКИ»

**УЧАСТНИКИ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ КОМАНДЫ И СТАНОВЯТСЯ НА КРАЙНИХ ЛИНИЯХ
ЛИЦОМ ДРУГ К ДРУГУ. ЗАТЕМ ОНИ СХОДЯТСЯ НА СРЕДНЕЙ ЧЕРТЕ И, НЕ
ПОВОРАЧИВАЯСЬ,
ВЫСТРАИВАЮТСЯ В ОДНУ ШЕРЕНГУ ТАК, ЧТО КАЖДЫЙ ИГРАЮЩИЙ ОДНОЙ
КОМАНДЫ
ЗАНИМАЕТ МЕСТО МЕЖДУ ДВУМЯ ИГРАЮЩИМИ ДРУГОЙ КОМАНДЫ. УЧАСТНИКИ
ИГРЫ
БЕРУТ ДРУГ ДРУГА ЗА РУКИ. ПО СИГНАЛУ ВОСПИТАТЕЛЯ НАЧИНАЮТ «ПЕРЕТЯЖКИ».
КАЖ-
ДАЯ КОМАНДА СТАРАЕТСЯ ПЕРЕТЯНУТЬ ВСЕХ ПРОТИВНИКОВ ЗА ТУ КРАЙНЮЮ
ЧЕРТУ,
ГДЕ ОНИ РАНЬШЕ СТОЯЛИ. ПОБЕЖДАЕТ ТА КОМАНДА, КОТОРОЙ УДАЕТСЯ ЭТО
СДЕЛАТЬ.
ЕСЛИ ВО ВРЕМЯ «ПЕРЕТЯЖКИ» ЦЕПЬ РАЗОРВЕТСЯ, ТО ДВА ЧЕЛОВЕКА,
ДОПУСТИВШИЕ
РАЗРЫВ, ВЫХОДЯТ ИЗ ИГРЫ.**

«РАЗБЕЙ КУВШИН»

ВЕДУЩИЙ КЛАДЕТ КОЛЕСО В ЦЕНТРЕ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ. НА ПАЛКУ, ВСТАВЛЕННУЮ В СПИЦУ КОЛЕСА, НАДЕВАЕТСЯ ГЛИНЯНЫЙ КУВШИН. МОЖНО ЗАМЕНИТЬ КУВШИН ВОЗДУШНЫМ ШАРИКОМ, КАРТОННОЙ КОРОБКОЙ И ДР. ИГРОК БЕРЕТ В РУКИ ПАЛКУ, ОТХОДИТ ОТ КУВШИНА НА 5-6 ШАГОВ. ЕМУ ЗАВЯЗЫВАЮТ ГЛАЗА. ДЕЛАЕТ НЕСКОЛЬКО ОБОРОТОВ ВОКРУГ СЕБЯ НА МЕСТЕ, А ЗАТЕМ НАПРАВЛЯЕТСЯ К КУВШИНУ, ЧТОБЫ ЕГО РАЗБИТЬ.