

Департамент по образованию Администрации города Тобольска
МАУ «Центр обеспечения деятельности отрасли «Образование» города
Тобольска»

Методические рекомендации
по изучению истории российского казачества
(для учителей, классных руководителей
общеобразовательных организаций, представителей общественных
организаций города Тобольска)

Автор-разработчик:
Плехова
Юлия Владимировна, методист
МАУ «Центр ОДО «Образование» г.
Тобольска»

Тобольск, 2023

Методические рекомендации разработаны на основе:

Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 07.10.2022) «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.05.2012 № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования»;

Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 15.08.2022 № 03-1190 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации цикла внеурочных занятий «Разговоры о важном»);

Указ Президента РФ от 09.08.2020 № 505 «Об утверждении Стратегии государственной политики Российской Федерации в отношении российского казачества на 2021-2030 годы»

Целевая аудитория: учащиеся 1-11 классов общеобразовательных организаций.

Рекомендуемая продолжительность занятия: 1-4 классы – до 20 минут; 5-11 классы - до 30-40 минут.

Цель: формирование исторической памяти, чувства сопричастности к традиционным российским ценностям, воспитание патриотизма, гражданственности, проявление интереса к становлению и деятельности казачества.

Задачи:

формирование у молодого поколения ориентиров для гражданской, этнонациональной, социальной, культурной самоидентификации в окружающем мире;

воспитание учащихся в духе патриотизма, уважения к своему Отечеству - многонациональному Российскому государству, в соответствии с идеями

взаимопонимания, согласия и мира между людьми и народами, в духе демократических ценностей современного общества;

формирование ценностных ориентаций и убеждений учащихся на основе личностного осмысления опыта истории, восприятия идей гуманизма, уважения прав человека и демократических ценностей, патриотизма через изучение роли казачества на службе Отечеству;

воспитание общероссийской идентичности, патриотизма, гражданственности, социальной ответственности, правового самосознания, приверженности базовым ценностям нашего народа;

расширение информирования общества о деятельности российского (сибирского) казачества;

формирование умения характеризовать российские духовно-нравственные ценности, в том числе ценности человеческой жизни, патриотизма и служения Отечеству, семьи, созидательного труда, норм морали и нравственности, прав и свобод человека, гуманизма, милосердия, справедливости, коллективизма, исторического единства народов России, преемственности истории нашей Родины, осознания ценности культуры России и традиций народов России, общественной стабильности и целостности государства.

Формирующиеся ценности: историческая память и преемственность поколений, патриотизм, любовь к Родине.

Фундаментальные понятия:

Казачество, казак, нация, национальное государство, национальное самосознание (идентичность), патриотизм, гражданское общество, многообразие культур и народов, межэтнический мир и согласие, национальный воспитательный потенциал, базовые национальные ценности/духовно-нравственные ценности, культурное наследие, историческая память.

Планируемые результаты

Личностные результаты воплощают традиционные российские социокультурные и духовно-нравственные ценности, принятые в обществе нормы поведения, отражают готовность учащихся руководствоваться ими в жизни, во взаимодействии с другими людьми, при принятии собственных решений.

В области гражданского воспитания:

сформированность гражданской позиции учащегося как активного и ответственного члена российского общества;

осознание своих конституционных прав и обязанностей, уважение закона и правопорядка;

принятие традиционных национальных, общечеловеческих гуманистических и демократических ценностей;

готовность противостоять идеологии экстремизма, национализма, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам.

В области патриотического воспитания:

сформированность российской гражданской идентичности, патриотизма, уважения к своему народу, чувства ответственности перед Родиной, гордости за свой край, свою Родину, свой язык и культуру, прошлое и настоящее многонационального народа России;

ценностное отношение к государственным символам, историческому и природному наследию, памятникам, боевому подвигу и трудовым достижениям народа, традициям народов России, достижениям России в науке, искусстве, спорте, технологиях;

идейная убежденность, готовность к служению и защите Отечества, ответственность за его судьбу;

проявление интереса к познанию родного языка, истории, культуры Российской Федерации, своего края, народов России.

В области духовно-нравственного воспитания:

ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;

готовность оценивать своё поведение и поступки, поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков;

активное неприятие асоциальных поступков;

свобода и ответственность личности в условиях индивидуального и общественного пространства;

осознание духовных ценностей российского народа;

сформированность нравственного сознания, этического поведения;

ответственное отношение к своим родителям и (или) другим членам семьи, созданию семьи на основе осознанного принятия ценностей семейной жизни в соответствии с традициями народов России.

В области эстетического воспитания:

способность воспринимать различные виды искусства, традиции и творчество своего и других народов, ощущать эмоциональное воздействие искусства;

убежденность в значимости для личности и общества отечественного и мирового искусства, этнических культурных традиций и народного творчества.

Рекомендуемые формы проведения занятий: беседа с элементами проблемного обсуждения, дискуссия, мозговой штурм, решение кейсов, конкурс, коммуникативная, деловая, интеллектуальная игра, подвижные игры.

Примерное содержание занятий с учащимися

Примерные темы	Примерное содержание/ Виды деятельности
1-4 классы	
Моя семья в прошлом и настоящем.	Я и моя семья. Семейные увлечения. Профессии членов семьи. Взаимоотношения и взаимопомощь в семье. Совместный труд и отдых. <i>Традиции воспитания детей в казачьей семье. Традиции казачества в моей семье.</i>
Казачи: кто они?	История становления казачества. Традиции казачества. Казачество – служилое сословие. Прошлое и настоящее российского казачества.
Мой край в истории России.	Присоединение территории Сибирского ханства к России. Основание первых городов и острогов на территории Тюменского края. Игра-путешествие по Музейному комплексу «Посад сибирских старожилов». Экскурсия в Тобольский историко-архитектурный музей-заповедник примечательности. Составление сообщений об истории города Тобольска, Ермаке Тимофеевиче, Даниле Чулкове (при помощи взрослых, с использованием дополнительных источников информации). Работа с исторической картой: наш край на карте России. Дидактическая игра «Путь Ермака в Сибирь». Работа над текстом произведения «Казачьи сказки» (казак Владимир Луганский). Учебный диалог по картине В. Сурикова «Покорение Сибири Ермаком».
Образ казака в былинах и сказаниях.	«Сказание о Мамаевом побоище», «Битва Ильи Муромца с Жидовином». Отражение сюжета в иллюстрациях. Герои сказочных произведений. Нравственные ценности и идеи, традиции, быт, культура сказках, поступки, отражающие нравственные качества (отношение к природе, людям, предметам).
Казачьи забавы – подвижные народные игры.	Изучение подвижных казачьих подвижных игр (Приложение 3).
5-8 классы	
Традиции русского казачества.	Казачий музыкальный фольклор. Этапы формирования казачьей музыкальной традиции. Особенность жанровой системы музыкального фольклора. Воинские жанры народных песен. Историческая песня. Обрядовые песенные жанры. Свадебный фольклор. Не приуроченные жанры фольклора: плясовые песни, припевки, частушки. Казачьи пляски. Казачий язык - диалекты и говоры.
Казачья педагогика и семейные ценности	Традиционная казачья педагогика и ее ориентация на взаимопомощь и выживание членов социума. Историческая эволюция казачьей педагогики: от семейного воспитания до профессионального военного образования. Современная казачья педагогика. Долг и человечность в художественном кинофильме «Донская повесть» (1964 г., реж. В. Тимощенко, по мотивам рассказов М.А. Шолохова «Шибалково семья» и «Родинка»).

Ермак и «сибирское взятие».	Геополитическая обстановка в Поволжье и Приуралье во второй половине XVI в. Сведения о казачьем атамане Ермаке как историографическая проблема. Экспедиция Ермака: причины, инициаторы, датировка, основные этапы. Историческое значение «сибирского взятия». Ермак в памяти населения Западной Сибири. Учебный диалог по картине В. Сурикова «Покорение Сибири Ермаком». Между вымыслом и историческими реалиями: художественный кинофильм «Ермак» (реж. Н. Гусаров, 1991 г.).
Казачьи традиции, народные знания и фольклор.	Русские былины о «старом казаке» Илье Муромце. Отображение исторических реалий в казачьем фольклоре. Особенности исторической памяти в казачьей культуре. Проанализируйте, какие факты из истории присоединения Сибири присутствуют в сборнике русских былин Кириши Данилова.
Образ казака в истории отечественной литературы.	Образ казака в отечественной литературе XIX века. Казачество в произведениях советских писателей и писателей русского зарубежья. Современная художественная литература о казачестве. Трагедия и подвиги казачества в художественном кинофильме «Тарас Бульба» (2009 г., реж. В. Бортко, по одноименной повести Н.В. Гоголя). «Тарас Бульба» Н.В. Гоголь, А.С. Пушкин «Капитанская дочка», произведения М.Ю. Лермонтова, Л.Н. Толстого.
Культура физического воспитания казачества.	Физическое воспитание казачьей молодежи в семье и общине (станции). Народные игры казачества (Приложение 3). Физическое воспитание в учебных заведениях. Боевая и физическая подготовка в казачьих войсках. Искусство рукопашного боя и верховой езды. Система выживания. Казачий Спас.
Традиционное снаряжение и оружие казаков.	Экипировка казака и верховой лошади. Эволюция огнестрельного оружия казаков. Холодное оружие. Шашка. Сабля. Кинжал. Пика. Подготовка военного снаряжения к службе в армии.
9-11 классы	
Казачество в контексте отечественной истории: присоединение и освоение новых территорий, пограничная и внутренняя служба.	Освоение новых территорий. Присоединение Сибири. Поход Ермака в Сибирь. Роль казачества в освоении новых земель. «Казаки-первопроходцы и их географические открытия. Государственная служба казаков Западной Сибири.
Роль казачества в военно-политической истории России.	Начало военной службы казачества российскому государству. Участие казачества в походах русских войск XVI-XVII вв., в русско-турецких войнах, в Отечественной войне 1812 года и других кампаниях XIX века. Русско-турецкая и I мировая войны. Традиции казачества в защите Отечества в годы Великой Отечественной войны.
Исторические судьбы казачества в XX веке.	Казачество в революции 1905-1907 гг. Казаки-депутаты Государственных Дум начала XX века. Участие казачьих войск в боях I мировой войны. Отношение казаков в Февральской революции. 1917-й: от Февраля к Октябрю. Казачество в годы гражданской войны. Казачество в годы

	советской власти: политика «расказачивания», войны казачьей эмиграции, кавалерийские казачьи соединения в годы Великой Отечественной войны.
Современное возрождение казачества и гражданское общество.	Численность, состав и размещение казаков в современной России. Казачество Сибири и его перспективы. Государственная служба казаков. Российское казачество на перепутье. Казачьи общины. Союз казаков России.
Специфические черты Сибирского казачьего войска.	Правовой статус сибирского казачества. Особенности военной службы сибирских казаков. Культура и быт сибирского казачества.
Современный правовой статус российского казачества.	Российское казачество и государственный реестр. Особенности государственной и иной службы российского казачества. Культурная миссия российского казачества. Отображение современных реалий в документальном фильме «Российское казачество» (2013 г., реж. А. Михеев)

19 декабря в День Святителя Николая Чудотворца, покровителя сибирских казаков, отмечается День **Сибирского Казачьего Войска**.

Художественные и документальные фильмы

об истории казачества и примерные темы для тематических бесед с учащимися

1. Между вымыслом и историческими реалиями: художественный кинофильм «Ермак» (реж. Н. Гусаров, 1991 г.).
2. Опыт реконструкции казачьего менталитета в художественном кинофильме «Дикое Поле» (реж. Н. Гусаров, 1991 г.).
3. Визуализация вольной жизни в художественном кинофильме «Понизовая вольница» (1908 г., др. название «Стенька Разин и княжна»).
4. Исследование культурных взаимодействий в художественном кинофильме «Казачьи» (реж. В. Пронин, по одноименной повести Л.Н. Толстого).
5. О патриотизме казачьей молодежи в художественном кинофильме «Калачи» (2011 г., реж. Н. Эген).
6. Экономика и надежды людей в художественном кинофильме «Кубанские казаки» (1949 г., реж. И. Пырьев).
7. Отображение современных реалий в документальном фильме «Российское казачество» (2013 г., реж. А. Михеев).

Экранизации литературных произведений

1. «Тихий Дон», трёхсерийный драматический художественный фильм-эпопея по одноименному роману М. Шолохова (1957-1958 гг., реж. С. Герасимов).
2. «Тихий Дон», российский драматический телесериал (2015 г., реж. С. Урсуляк).
3. «Тарас Бульба», художественный фильм, экранизация одноименной повести (в редакции 1842 г.) Н. Гоголя (2008 г., реж. В. Бортко).
4. «Капитанская дочка», российский кукольный анимационный фильм в рамках проекта «Русская классика - детям» по одноименной повести А.С. Пушкина (2005 г., реж. Е. Михайлова).
5. «Донская повесть», по мотивам рассказов М.А. Шолохова «Шибалково семя» и «Родинка» (1964 г., реж. В. Тимощенко).
6. «Даурия», забайкальское казачество в художественном кинофильме по одноименному роману К. Седых (1971 г., реж. В. Трегубович).

Казачество в живописи и литературе

Исторические картины

1. В. И. Суриков «Покорение Сибири Ермаком». 1891-1895гг.
2. В. Корнеев «Черноморский казак». 1812 год.
3. В. И. Суриков «Степан Разин». 1906 год.
4. Н. Н. Каразин «Последний кучумовский разгром 1598 года». 1891 год.
5. Н. Н. Каразин «Въезд плененного Кучумова семейства в Москву 1599 год». Конец XIX-нач. XX вв.
6. Н.Н. Каразин «Зачисление в казаки пленных поляков армии Наполеона, 1813 год». Конец XIX-нач. XX вв.
7. Н. Н. Каразин «Набег казаков на поселение туземцев». Конец XIX-нач. XX вв.
8. Н.Н. Каразин, альбом акварелей со сценами «Трёхвековое служение сибирских казаков Престолу и России». Конец XIX-нач. XX вв.
9. Н.Н. Каразин «Сибирские казаки у проводывания русских земель». Конец XIX-нач. XX вв.
10. Н.Н. Каразин «Военно-поселенческая служба сибирских казаков». Конец XIX-нач. XX вв.
11. Н.Н. Каразин «Подведение сибирских инородцев под высокую царскую руку». Конец XIX-нач. XX вв.

Литературные произведения

1. Н.В. Гоголь «Тарас Бульба»
2. Л.Н. Толстой «Казаки»
3. К. Седых «Даурия»
4. М. Шолохов «Тихий Дон»
5. М. Шолохов «Донские рассказы»
6. М. Шолохов «Поднятая целина»
7. Д. Петров (Бирюк) «Сказание о казаках»
8. И. Наживин «Степан Разин»
9. А. Серафимович «Железный поток»
10. И. Бабель «Конармия»
11. П. Загребельный «Я, Богдан»
12. Павел Васильев. Его поэмы «Песня о гибели казачьего войска», «Соляной бунт»

13. И. Шухов «Горькая линия»
14. И. Шухов «Ненависть»
15. В. Балябин «Забайкальцы»
16. В. Дюбин «Забурунный край»
17. А. Иванов «Ермак»
18. А. Губин «Молоко волчицы»
19. А. Знаменский «Красные дни»
20. А. Первенцев «Кочубей»
21. В. Лихоносовым «Наш маленький Париж»
22. М. Шолохов «Шибалково семя»
23. М. Шолохов «Родинка»

Казачьи народные игры

1. «Вежа»

Игроки, взявшись за руки, стоят в кругу.

Один из игроков начинает запутывать весь круг по ходу своего движения (можно переворачиваться, подлазить под ноги). Запутываются до тех пор, пока свободное движение не остановится. Другой игрок начинает запутанный "клубок" или "вежу" распутывать. При этом руки не расцепляются. Распутывание происходит до исходного положения.

2. «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.

2. «Домовой за грубкой?»

Если игра проходила в помещении, кто-нибудь из мальчиков становился в угол, а если во дворе — около дерева.

Остальные бегали вокруг него и приговаривали: «Хто за грубкой? Домовой?»

Домовой бегаёт за ними и ловит их. Поймав кого-нибудь, ставит его на место домового, а сам присоединяется к другим.

4. «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 молот». — «Что вымолот?» — «Копеечку». — «Что купил?» — «Калачик». — «С кем съел?» — «С тобой». — «Кто подобрал?» 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.

5. «Чапля»

Играли мальчики 5-7 лет на достаточно маленькой площадке — примерно 5×5 м.

По жребию или по считалке выбирали водящего — чаплю.

Остальные — «лягушки».

Пока чапля «спит», т. е. стоит, наклонившись вперёд и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках.

Проснувшись, чапля издаёт крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась хотя бы одной рукой за голени ног.

Лягушки не должны спасаться от чапли, прыгая на корточках.

При нарушении условий, например, если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании они меняются местами.

6. «Лень»

Один из играющих, изображающий лень, садится на землю. Дети стоят поодаль от него в рассыпную.

Дети: Тепло ли тебе, лень? Холодно ли молодому?

Лень: Не тепло.

Дети:

Не одеть ли нам его,

Не обуь ли нам его?
Как с молодца кафтан,
Со старушки сарафан,
С молодницы-то платок,
С красной девушки венки.
(Изображают, как его одевают).

Дети: Что ты, лень, сидишь?

Лень: Пить, есть хочу.

Дети: Что же тебе надобно?

Лень:

Яства боярские,
Питья государские.

Дети:

Кто спину не гнет,
Тому ложка не в рот,
А гдегнулась спина,
Тому рожь густа и колосиста,
Колосиста, ядрениста.
С зерна-то пирог,
С колоска весь мешок.

Лень догоняет детей, они убегают. Пойманный ребенок становится ленью.

7. «Баба Яга»

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

Бабка Ёжка, 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 заведет в круг.

8. «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

9. «Колесо»

Играющих 16 или значительно больше.

Они, разделившись на одинаковые группы, становятся рядами, лицом к середине — как спицы в колесе.

Водящий помещается вне колеса. Он бежит по кругу и, ударив по спине кого-либо из задних игроков, становится позади него.

Запятнанный передаёт удар впереди стоящему, тот — следующему и так далее до головного в спице; головной, получив удар, громко кричит «ай!». После крика все стоящие в спице и водящий бегут по кругу, обгоняя друг друга. Обежав круг, стараются стать на прежнее место.

Игрок, оказавшийся в спице сзади всех, идёт водить.

Нельзя пятнать раньше, чем получен удар.

Нельзя выбегать раньше крика. Нельзя мешать игрокам бежать и отталкивать вставших в спицу.

Игры с прыжками и борьбой для мальчиков 3-7 лет.

10. «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.

11. «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 удастся, тогда он приглашает казачку на танец, и они пляшут. Затем игра повторяется.

12. «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 (свисток) играющие расходятся по всей комнате, выполняя определенные движения под звуки бубна (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 первая построится.

13. «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.

14. «ТЯНИ В КРУГ»

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног (в 100см 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 шли по команде «тяни» каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако сам он может также в любой момент оказаться за этой чертой. 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, вступивший 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 не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже «острова безопасности» нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

15. «ПЕРЕТЯЖКИ»

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, встаиваются 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 начинают «перетяжки». Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать.

Если во время «перетяжки» цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

16. «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.

17. «СТОРОЖЕВЫЕ»

На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек - «сторожевые и один нападающий». «Сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящийся находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача «сторожевых» этот мяч не упускать.

Дается 3-5 попыток. «Сторожевые» отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

18. «ЛЯПТА»

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бежит 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.

19. «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.

20. «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 троих, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в одной цепи, игра заканчивается.

21. «ТОПОЛЕК»

В игре участвуют: ведущий - «тополь», игроки- «пушинки», 3 игрока- «ветры».

В центре площадки в кругу диаметром 2 м стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий: На Кубани пришла весна,

Распушила тополя!

Тополинный пух кружится,

Но на землю не ложится.

Дуйте, ветры, с кручи

Сильные, могучие!

После этих слов налетают «ветры» и «уносят», т.е. ловят «пушинки». «Пушинки» устремляются в круг к тополю. За чертой они недосягаемы. Пойманные «пушинки» становятся «ветрами».

Выигрывают те, кто остается около тополя.

22. «КАЗАЧЬЯ»

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик – «боевой конь», верхом на «коне» - командир с красным флажком.

Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в нее. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня». Выигравший становится командиром.

23. «Четыре угла» («По уголкам»)

На земле чертится квадрат. Четверо учащихся становятся по углам, а пятый «мышка» заходит в середину. Стоящие по углам меняются местами по условному сигналу одного из игроков, а «мышка» старается занять чей-нибудь угол. Оставшийся без угла, становится «мышкой».

Раньше чтобы выявить водящего «канались» (делились) на палке. По очереди брались за палку, и чья рука была выше всех, тот становился водящим.

24. «Пивнячие (петушиные) бои» (единоборства в парах):

- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь спинами;
- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь плечом в плечо правым боком;
- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь плечом в плечо левым боком;
- вытолкнуть друг друга за линию, упираясь грудью, руки за спиной.

25. «Попади в цель» (метание казацкой пики в цель).

С пяти метров необходимо попасть «пикой» (палкой) в цель (мяч), закреплённую на стойке.

26. «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?
- Посмотрю!

С этими словами дети и хлибчик бегают по залу (по площадке) в рассыпную по одному. На команду педагога «Пара!» быстро образуют пару, взявшись за руки. Тот ребенок, кому не хватило пары, становится хлибчиком. Игра повторяется.

27. «Калачи»

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

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

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

28. «Капуста»

Рисуют 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, показывает движениями воображаемую работу, поет:

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

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

29. «Заря-заряница»

Один игрок ребенок или взрослый держит шест с прикрепленными на конце лентами. Каждый играющий берется 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 оббегают круг. Кто первым схватит оставленную ленту, тот побеждает, а неудачник становится водящим. Игра повторяется.

30. «Конь до коня»

Игроки становятся по кругу, в правой руке у каждого «конь».

Ведущий:

Казак до казака,
Конь до коня.
Кто папаху уронит,
Тот и вон пойдет.

Ведущий бросает одному из играющих папаху. Игроки перебрасывают папаху друг другу, уронивший выходит из игры. Побеждает последний игрок, оставшийся в кругу.

31. «Накинй папаху»

Ребенок садится на «коня» (стул, спинка стула впереди), в руке у него сабля. Ведущий подбрасывает папаху вверх. «Всадник» должен поймать саблей папаху. Тот игрок, который промахнется два раза – выходит из игры.

32. «Ярочки»

На ровной площадке делают лунку.

Отойдя от лунки несколько шагов, чертят границу.

Задача играющих – стоя на границе, попасть мячом в лунку. Можно закатить мяч в лунку.

Побеждает тот, у кого больше всех попаданий в лунку.

33. «Пахари и жнецы»

Играющие делятся на две команды- пахари и жнецы.

Пахари: Мы пашенку пахали,
Глубокие борозды шагали.
Борозды глубокие,
Полосы – широкие.
А вы, жнецы, худые.

У вас серпы тупые!
Жнецы: У вас пахарь слепой,
У него плуг тупой,
Он пашню не пахал,
На меже лежал,
Ворон считал
А мы жнецы молодые,
У нас серпы золотые.
Мы жито жали,
И снопы вязали.
На ток вывозили,
Цепом молотили.
Зерно вывозили,
Стали с пирогами!

Водящий подбрасывает палочку (С одной стороны она гладкая, а с другой - шершавая, с корой) Если палочка упала вниз корой, то водящий кричит: 1,2,3-на ниву беги! Жнецы убегают, пахари догоняют. Если вниз гладкой стороной, то водящий кричит: 1,2,3-на пашню беги. Пахари убегают, а жнецы догоняют. Пойманные переходят в другую команду. Выигрывает та команда, у которой больше человек.

34. «Иголка, нитка и узелок».

Ход игры: Игроки становятся в круг и берутся за руки. Считалкой выбирают «Иголку», «Нитку» и «Узелок».

Герои друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же «Нитка» или «Узелок» оторвались (отстали или неправильно выбежали, вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие герои.

Выигрывает та тройка, в которой дети двигались быстро, ловко, не отставая друг от друга.

Правила игры. «Иголку», «Нитку», «Узелок» надо впускать и выпускать из круга, не задерживая, и сразу же закрывать круг.

35. «Кувшинчик».

Ход игры: Избранный водящий берёт мяч — «кувшинчик», и, ударяя им о Землю, поёт:

Я кувшинчик уронила и о пол его разбила.
Раз, два, три, раз, два, три, его, Ванечка, лови!

Сразу же по окончании песни водящий сильно ударяет мяч о Землю, а участник, имя которого было названо в песне, ловит его.

Поймавший мяч отходит в сторону, все остальные, подняв руки и образовав над головой «круг-колесо», поют:

Мы знаем все подряд, что ребята говорят:
Оля, Коля, дуб зеленый, ландыш белый, заяка серый, брось!

Игрок с мячом поёт:

Я знаю всё подряд, что ребята говорят:
Дуб зелёный, ландыш, мак, я бросаю мяч — вот так!

И бросает мяч кому-нибудь в «круг-колесо» из рук над головой. В кого попал, тот водит.

36. «ТЯНИ В КРУГ»

Участники становятся в круг и берутся за руки. Перед носками их ног (в 100см 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 шли по команде «Тяни» каждый игрок старается втянуть за черту большого круга своего соседа, находящегося справа или слева от него. Однако сам он может также в любой момент оказаться за этой чертой. Поэтому, спасаясь. Игрок может перешагнуть через запрещенное пространство или перепрыгнуть через него, чтобы попасть одной рукой (ногой) или двумя

ногами в меньшей круг. Это остров спасения, и вступивший внутрь этого круга не считается нарушившим правило.

Игрок, вступивший 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 не смогут окружить черту большого круга, все становятся перед чертой малого круга, и тогда игра продолжается. Здесь уже *«острова безопасности»* нет, и каждый заступивший за черту круга выбывает из игры.

37. «ПЕТУХ» («СОН КАЗАКА»)

Из играющих выбирается *«казак»*, который становится в середине круга. *«Казак»* 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 удастся, — 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 мычить, 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 – *«воротники»*, а казак догоняет тех детей, которых он забирал в круг.

38. «КАМЕШКИ»

Для игры нужно 5 небольших более или менее круглых камешков такой величины, чтобы все они уместились в ладони.

Дети, желающие играть. В порядке очередности легким броском рассыпают эти камушки, потом, выбрав один из них, подбрасывают его вверх и в то время, пока он летит вверх и спускается вниз, быстро берут одной рукой камешек и ловят в эту же руку тот, который опускается. Затем, отложив один камешек в сторону, снова бросают оставшийся в руке камешек вверх и берут со стола по одному камешку остальные. Затем камешки раскладывают по 2 штуки и, подбросив один вверх, и берут уже каждый раз по два камешка. После этого ребенок раскладывает камешки так: три вместе и один в стороне. Снова бросает камешек вверх и, пока он летит, берет рукой один камешек, откладывает его, снова бросает находящийся на руке камешек и берет уже три камешка. Наконец он кладет все 4 камешка вместе, бросает пятый вверх и в это время захватывает все 4 камешка. Если ребенок роняет камешек или не успевает захватить лежащие на столе, игра передается следующему, который начинает игру с той фигуры, на которой он останавливается. Выигрывает тот, кто первый выполнит последнюю фигуру.

39. «ПЕРЕТЯЖКИ»

Участники делятся на две команды и становятся на крайних линиях лицом друг к другу. Затем они сходятся на средней черте и, не поворачиваясь, выстаиваются 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 начинают *«перетяжки»*. Каждая команда старается перетянуть всех противников за ту крайнюю черту, где они раньше стояли. Побеждает команда, которой удастся это сделать.

Если во время *«перетяжки»* цепь разорвется, то два человека, допустившие разрыв, выходят из игры.

40. *«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»*

Играющие, берутся за руки, образуя круг. В центре его встают двое играющих, берутся за руки и поднимают их вверх – делают *«золотые ворота»*. Рядом с *«воротами»* втыкают ветку.

Один из участников игры – водящий. Он проходит через *«золотые ворота»*, подходит к кругу и ребром ладони разрывает руки одной из стоящих там пар. При этом все говорят:

В золотые ворота проходите господа:

В первый раз – прощается,

Второй – запрещается,

А на третий раз не пропустим вас!

Играющие, руки которых разъединил ведущий, бегут в стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идет в *«золотые ворота»*, а проигравший встает в пару с водящим в круг.

41. *«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.

42. *«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 шею коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

43. *«БРЫЛЬ»*

(СОЛОМЕННАЯ ШЛЯПА С ШИРОКИМИ ПОЛЯМИ)

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края начерчен еще один 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 этой команде бежит к центру круга. Остальные игроки не должны пускать его во внутренний круг. Если забежал в круг, он становится ведущим, если не успел — выходит из игры.

44. *«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.

45. *«ПУТЫ»*

Ноги завязываются платком или веревкой, примерно так же, как спутываются ноги у лошади. И так играющие прыгают до назначенного места. Кто первым прискакал, тот и выиграл.

46. «СТОРОЖЕВЫЕ»

На площадке выкапывают круглую яму – центральную лунку, а вокруг на расстоянии 5-6 м от центральной лунки маленькие ямки – «лунки».

В игре принимают участие 8-10 человек — «сторожевые и один нападающий». «сторожевые» с палками выстраиваются по кругу возле каждой лунки. Находящийся находится за кругом с палкой и резиновым мячом. Его задача загнать мяч в центральную лунку. Задача сторожевых этот мяч не упустить.

Дается 3-5 попыток. Сторожевые отбивают мяч подальше от центральной лунки. При последней попытке нападающий может занять любую свободную лунку. Тот, чья лунка захвачена становится нападающим.

47. «ЛЯПТА»

Один из игроков – водящий, его называют ляптой. Водящий бежит 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.

48. «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.

49. «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 удастся, тот и победитель, который становится водящим. Игра продолжается.

50. «ПОДСОЛНУХИ»

Игроки стоят в несколько рядов — это «подсолнухи». Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок расположения «подсолнухов». По команде ведущего: «Солнышко!», «земледелец» уходит. Два «подсолнуха» меняются местами. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. Во время считалки «солнышко» ходит по кругу, а «подсолнухи» постоянно поворачиваются лицом к нему.

Считалка: Солнце: Солнце светит!

Все: Дождь идет!

Солнце: Семечко!

Все: Растет! Растет!

Солнце: К солнцу тянется росток!

Все: Тонкий, тонкий стебелек!

Солнце: Небосвод весь обегая,

Все: Солнце светит не мигая.

Солнце: Земледелец, не зевай,

Все: Перемены отгадай!

51. «ТОПОЛЕК»

В игре участвуют: ведущий- «тополь», игроки- «пушинки», 3 игрока- «ветры».

В центре площадки в кругу диаметром 2 м стоит ведущий «тополь», вокруг него кругами «пушинки» за кругом на любом расстоянии.

Ведущий: На Кубани пришла весна,

Распушила тополя!

Тополинный пух кружится,

Но на землю не ложится.

Дуйте, ветры, с кручи

Сильные, могучие!
После этих слов налетают «ветры» и «уносят», т.е. ловят «пушинки». «Пушинки» устремляются в круг к тополю. За чертой они недосягаемы. Пойманые «пушинки» становятся «ветрами».

Выигрывают те, кто остается около тополя.

52. «ПТИЦЕЛОВ»

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого – птицелов с завязанными глазами. Птицы ходят, кружатся вокруг птицелова и произносят нараспев:

В лесу, во лесочке,
На зеленом дубочке
Птицы песни поют.
Ай! Птицелов идет!
Он в неволю нас зовет.
Птицы, улетайте!

Птицелов хлопает в ладоши, играющие останавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птиц, которую он себе выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока.

Угаданная птица становится птицеловом.

53. «ПОБЕГ»

Играющие (10 и более) образуют круг, крепко взявшись за руки. Один игрок перемещается внутри, а другой вне круга. Тот, кто стоит внутри, пытается убежать, а сделать это сложно по-разному или перепрыгнуть через руки, или проскочить под руками, или же просто разорвать цепь.

Находящийся вне круга держит его сторону и всячески помогает ему. Если игроку удается убежать, то водить идет пара, виновная в его победе.

54. «ЗАЩИТИ КУРЕНЬ»

Подгруппа детей 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.

55. «ЗМЕЙКА»

Дети садятся на коленки или на землю один за другим, но на небольшом расстоянии. Самый крайний прыгает через остальных, а последний сам садится на другом конце. И так один за другим.

56. «ХВАТАЛКИ»

Игроки должны выстроиться двумя шеренгами, одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними проводится черта на земле. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камушки, 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 набралось нужное количество очков.

57. «ЧАПЛЯ»

По жребью или по считалке выбирали водящего – «чаплю». Остальные – «лягушки». Пока «чапля» спит, т. е. стоит, наклонившись вперед и опираясь на прямые ноги, лягушки прыгают на корточках. Проснувшись «чапля» издает крик и начинает ловить (салить) лягушек обязательно большими шагами и на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась хотя бы одной рукой за голени ног. Лягушки должны спастись от «чапли», прыгая на корточках. При нарушении условий, например, или если кто-то из лягушек встанет во весь рост или выпрыгнет за пределы площадки, а также при осаливании, они меняются местами.

58. «ГОРШКИ»

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

- Почем 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.

59. «**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 росла морковка

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

60. «**КАЗАЧЬЯ**»

В игре участвуют только мальчики, они стоят в кругу. В центре круга стульчик — «боевой конь», верхом на «коне» — командир с красным флажком.

Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх.

По сигналу воспитателя командир соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все остальные маршируют на месте, затем поворачиваются вправо и идут по кругу за командиром. Командир делает шаг внутрь круга, берет дудку, и, поворачиваясь кругом, дудит в нее. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня». Выигравший становится командиром.

61. «**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.

62. «**КИДАЛКИ-ШВЫРЯЛКИ**»

Метание камней в цель. Количество участников не ограничено. На определенном расстоянии устанавливается ряд целей. Возможна частичная маскировка их. Задача

участвующих определенным количеством разновесных камней поразить все цели противника. Зимой хорошо осваивать «снежки».

Участник учится быстро определять расстояние до цели, соотносить силу броска с весом снаряда, точно поражать цель.

63. «КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ»

По жребию играющие делятся на две команды: первая - команда казаков, вторая - команда разбойников. Затем договариваются, в каких пределах можно будет прятаться и убегать. Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казаки же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников.

Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и др.

С одной стороны, темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойник и; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казаку сторожу.

Границы темницы обозначают камнями или палками.

И вот казаки идут искать разбойников. Последних нужно не просто найти и увидеть, но догнать и запятнать.

Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырываться. Но если казак, почему-то разжал руку, то разбойник может убежать.

Со временем число разбойников в темнице увеличивается. Их охраняет казак- сторож.

Между тем разбойники могут выручать своих товарищей. Любой разбойник, увидевший, что казак ведет его товарища, вправе подбежать и запятнать казака. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться.

Однако ловкий и расторопный казак может первым запятнать разбойника, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленных. Вызвolyть товарищей разбойники могут и из темницы. Для этого им нужно ухитриться запятнать пленного, находящегося под охраной казака- сторожа. Переловить разбойников— задача очень непростая, и порой ребята играют в эту игру несколько часов.

64. «БОРЮЩАЯСЯ ЦЕПЬ»

Две команды становятся лицом друг к другу на линиях, расстояние между которыми составляет примерно 10 шагов, и затем сходятся, на средней черте так, чтобы соперники чередовались. Все берутся под руки. В образовавшейся цепи члены команд смотрят в противоположные стороны.

По условному сигналу каждая команда старается оттеснить соперников за их исходную линию.

Участники, допустившие разрыв цепи, выбывают из игры.

65. «ЦЕПИ- ЦЕПИ»

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек.

Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи».

Игроки одной из команд кричат: «Цепи – цепи, разбейте нас!» или, еще вариант: «Цепи кованы, раскуйте нас!». Вторая команда спрашивает: «Кого из нас?»

Противоположная команда, посоветовавшись, называет имя игрока, который будет «разбивать» (обычно выбирают самого слабого). Этот человек бежит со всей силы и пытается разорвать сцепившиеся руки противников (опять же, выбирает «самое слабое звено»). Если ему удалось разорвать цепь, то он забирает одного из двух игроков, между которыми прорвался и возвращается с добычей в свою команду. Если не удалось расцепить руки, неудачливый игрок остается у противника.

Игра «Цепи – цепи» продолжается до тех пор, пока в одной из команд не останется один игрок.

66. «ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ»

На земле очерчиваются мелом 2 полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны, водящий – с другой стороны, и поворачивается ко всей спине. Водящий произносит: "Тише едешь- дальше будешь. Стоп."

Фразу можно произносить как угодно- намеренно затягивая слова, всё предложение, или, например, начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать- пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение, какого- то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из- за скорости разгона) - тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего– он занимает его место, и игра начинается сначала.

67. «ЛЯПКА»

Игра развивает стремление приблизиться к цели, дотронуться в игре к своей симпатии, проявить ловкость, быстроту реакции. В общем азарте она растворяет обидчивость недотрог, застенчивость робких.

Ход игры: Один из игроков— водящий или «Ляпка». «Ляпка» бежит за игроками и старается кого– то осалить.

Осалив, приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтоб передать ляпку.

Правила игры. «Ляпка» не преследует одного игрока. Все игроки следят за сменой «ляпок».

68. «КРЕМУШКИ»

Взять штук 5-7 обычно небольших плоских камешков.

Игра заключается в жонглировании камушками. Приемов игры много.

Можно подбрасывать и ловить эти камешки и по одному, и по два, и больше.

Перебрасывать камешки с одной руки в другую. Подбрасывать камешки и ловить их тыльной стороной ладони. Игра развивает ловкость рук, глазомер.

69. «ПОДАРОЧЕК»

В походы боевые казаки ходили и своим подруженькам гостинцы приносили.

Ведущий кладет бусы, платочки, ленточки в центр на пенек, выходят мальчики.

Звучит музыка, любой народный наигрыш. Казаки боковым галопом двигаются вокруг пенька, девочки хлопают.

По окончании, кто успеет взять подарок, дарит девочке и с ней танцует. Игра повторяется 2-3 раза.

70. «ДУНЯ»

С помощью считалки выбирается Дуня и пастух.

Воспитатель: Ди, ди- ли, ди, ди- ли.

А вы Дуню видели?

Дети

Заглянули в огород,

Лебеду там Дуня рвет!

Дети делают круг, в круг выходит девочка Дуня. Дети идут, поют на любую мелодию:

В огороде, во саду

Берет Дуня лебеду,

Она рвет и берет,

Во передничек кладет, приговаривает:

Дуня:

Ой, ду- дуду- дуду- ду

Потерял пастух дуду,

А я дудочку нашла,

Пастуху отдала.

Выходит мальчик- Пастух, Дуня отдает ему дудочку, он берет ее под руку.

Пусти меня, пастушок, в чисто поле погулять.

Я тебе, пастушку,

много ягод принесу.

Пастушок:

Я ягод не хочу, тебя в поле не пущу.

Дуня: Пусти меня, пастушок, в зелен сад погулять.

Я тебе, пастушку, много яблок принесу.

Пастушок: Я яблок не хочу, тебя в сад не пущу.

Дети поднимают сцепленные руки и делают «воротики» - Дуня убегает, а Пастух ее ловит.

71. «У ВАСИЛКИ, У КАЗАЧЕНЬКА»

Дети идут хороводом, «казак» в кругу. Дети показывают движения, соответствующие тексту игры. По окончании слов «казак» танцует, а остальные дети повторяют за ним движения «казак» выбирает лучшего танцора.

У Василки, у казаченька

Жили в сарайчике

Семь сыновей –

все без бровей,

С такими ушами

С такими носами

С такой головой

С такой бородой

Ничего не ели

Ничего не пили

Целый день сидели

На него глядели.

72. «С КУБАНКОЙ»

Все сидят по кругу, кубанки надеты через одного. Под музыку быстро снять с себя и надеть соседу. Музыка остановилась – игра прекратилась. Выигрывает тот, у кого на голове нет кубанки.

Варианты игры «Сними кубанку», «Одень кубанку».

73. «ДОРОГА»

(говорят вместе)

По дороге ты беги,

Красно яблочко сорви.

Площадка делится на две равные части. Берутся две веревки одинаковой длины. Каждая веревка выкладывается произвольно на одной из половинок площадки. Получается лабиринт. Два конца веревки соединяются в середине площадки у черты. Это крыльцо, на крыльце девочки, которым принесут яблоки.

Играющие делятся на две команды с одинаковым числом

участников. Начинает игру первая пара, представители от двух команд. Они

встают у крыльца и по сигналу начинают бег, каждый вдоль своей веревки до конца дороги.

Добежавший первым срывает с дерева яблоко (бутафория), относит своей девочке.

74. «КАЗАК И ВОРОБЕЙ»

Из детей с помощью считалки выбирается Казак и Воробей. Остальные дети образуют круг- плетень. На середину круга кладут орехи, яблоки, груши, сливы и т.д. – это «огород». В стороне от круга чертят кружок – это «гнездо» Воробья.

Хоровод движется по кругу, припевая (или приговаривая):

Воробей маленький,

Серенький, удаленький,

По двору шныряет,

Крошки собирает,

В огороде ночует,

Ягоды ворует.

Воробей забегает в круг, берет орех и старается унести его в свое «гнездо».

Казак сторожит Воробья за кругом и может ловить его только там, на пути воробья к «гнезду». Если Воробью удастся положить свою «добычу» из «огорода» в «гнездо», он снова играет. Если Казак поймал Воробья, то Воробей меняется ролью с одним из участников игры.

В конце игры победитель определяется так: подсчитывают, какой Воробей принес больше всех орехов в «гнездо».

75. «БРЫЛЬ»

Считалкой выбирается ведущий. В руках у ведущего соломенная шляпа (брыль). Игроки находятся в кругу. Ведущий идет за кругом, по команде ведущего: «Солнце», игроки закрывают глаза. Ведущий одевает на голову одному из игроков шляпу. После слов ведущего «Тень», игроки открывают глаза и пытаются осалить игрока в шляпе. Игрок, у которого на голове шляпа должен успеть выскочить в круг.

76. «КОЛЕЧКО»

Вариант 1.

По считалке выбирается ведущий. Он берет в руки «кольцо» — камушек, что-нибудь. Все остальные участники садятся на лавку, складывают ладошки лодочкой и кладут на колени. Ведущий обходит детей и каждому вкладывает в ладошки свои ладони, при этом он приговаривает: «Я по горенке иду, колечко несу. Угадайте-ка, ребята, где золото упало?» Одному из игроков ведущий незаметно кладет в руки кольцо. Потом отходит на несколько шагов от лавки и произносит нараспев слова:

Колечко, колечко,
Выйди на крылечко!
Кто с крылечка сойдет,
Тот колечко найдёт!

Задача игрока, у которого в руках колечко, — вскочить с лавки и убежать, а дети, сидящие рядом, должны догадаться, у кого оно спрятано, и постараться, придерживая руками, не пустить этого игрока. Если игроку с кольцом не удастся убежать, он возвращает кольцо ведущему. А если сумеет убежать, то становится новым ведущим и продолжает игру.

Вариант 2.

Дети образуют тесный круг. В нем девочка Галя. Ведущий незаметно дает кому-то из детей колечко. Дети говорят слова, показывая перед собой руки с зажатými кулачками:

Галя по садочку ходила
И маленькое колечко обронила.
Ходит по саду, гуляет
И маленькое колечко ищет.
Не грусти, Галя, серденько,
Мы нашли твое колечко
В саду, у малины,
Под зеленым листом калины.

77. «Дядя Трифон»

Выбирают по считалке водящего и ставят в центр круга - он и будет дядей Трифоном. Остальные берутся за руки и с песней ходят по кругу.

Слова песни:

«Как у дяди \ дядюшки (тети \ тетушки) (далее называют имя водящего) было семеро детей они не пили, не ели, друг на друга всё глядели, разом делали вот так».

После чего водящий(ая) показывает какое-то движение, которое каждый из круга должен повторить, а кто по мнению водящего хуже всех сделает, того он выбирает на своё место.

78. «Пугало»

Играют две команды. Из каждой команды считалкой выбираются два «пугала»,

которые становятся по разным углам зала или площадки. В рукавах у них палки, а на голове шапки. Они стоят в обручах, а перед ними корзины с «картошкой» (средние и малые мячи).

Задача «пугала» - мешать детям, брать «картошку» из корзин.

Дети (стоят) говорят:

В поле пугало стоит,

И на нас оно глядит.

Скачем около него,

Не боимся не чего!

Дети подходят к корзинам, пытаясь вытащить «картошку» и перенести её в ведро.

Тот, кого пугало коснется, выбывает из игры. Та команда, которая перенесет быстрее картошку, считается победителем.

Оборудование: 2 корзины, мячи среднего и малого размера, 2 гимнастические палки, 2 шляпы, 2 обруча. 2 ведра

79. «МОРГУШИ»

Девочки сидят по кругу. За каждой из девочек стоит мальчик. Перед одним из мальчиков, ведущим, стоит стул. Он оглядывает всех сидящих девочек и незаметно моргает одной из них, она должна быстро занять свободное место. Мальчик, стоящий за ней должен удержать ее. Если он не успел удержать свою девушку, то становится водящим.

ИСТОЧНИКИ И ЛИТЕРАТУРА ПО ИСТОРИИ РОССИЙСКОГО КАЗАЧЕСТВА

1. Основная литература

- Аверин И.А. Казачество // Русские. – М.: Наука, 2003. – С. 118–123.
- Агафонов О. Казачьи войска России во втором тысячелетии. – М.: КОГУП, 2002. – 397 с.
- Алмазов Б. Военная история казачества. – М.: Яуза; Эксмо, 2008. – 474 с.
- Астапенко М.П. История казачества. – Т. 1. – Ростов н/Д.: Мини Тайп, 2008. – 703 с.
- Ваш тайный советник. – 2016. – № 10 (28). – 98 с. (Тема номера: казаки).
- Военная история Отечества с древнейших времен до наших дней. – М., 1995., т. 1–3.
- Гордеев А.А. История казачества. – М.: Вече, 2007. – 640 с.
- История казачества Азиатской России. В 3-х томах. – Екатеринбург: НИСО УрО РАН, 1995. – 1 т. 316 с.; 2 т. 252 с.; 3 т. 267 с.
- Казачество: энциклопедия. – М.: Казачья энциклопедия, 2015. – 756 с.
- Керсновский А.А. История русской армии в 4-х т. – М.: Голос, 1994. – 302, 333, 348, 362 с.
- Краснов В., Дайнес В. Русский военно-исторический словарь. – М.: Олма-Пресс, 2001. – 655 с.
- Мамонов В.Ф. История казачества России. – Т. 1. – Екатеринбург, Челябинск: Ин-т гуманитар. исслед., 1995. – 237 с.

2. Дополнительная литература

- Агафонов А.И. Область войска Донского и Приазовье в дореформенный период. – Ростов н/Д.: Изд-во Рост. ун-та, 1986. – 191 с.
- Белое Дело. Кн. 3.: Дон и Добровольческая армия. – М.: Голос, 1992. – 413 с.
- Бражников А.А. Нагайбаки и казачья культура // «Россия будет прирастать Сибирью...»: мат. регион. научн. конф. – Сургут, 2012. – С. 22–24.
- Ганин А.В. Накануне катастрофы. Оренбургское казачье войско в конце XIX – начале XX в. – М.:Центрополиграф, 2008. – 685 с.
- Голобуцкий В.А. Запорожское казачество. – Киев: Госполитиздат УССР, 1957. – 462 с.
- Голобуцкий В.А. Черноморское казачество. – Киев: Изд-во АН УССР, 1956. – 415 с.
- Гришаев В.Ф. «За отсутствием состава преступления...» (О репрессиях сибирского казачества на Алтае). – Барнаул: Б. и., 2009. – 238 с.
- Гумилев Л.Н. Древняя Русь и Великая Степь. – М.: Айриспресс, 2002. – 272 с.
- Демин Л.М. Семен Дежнев. – М.: Мол. Гвардия, 1990. – 332 с.
- Запорожская Сечь. Рыцарский орден Днепра. Сб. ст. – М.: Алгоритм, 2004

- Кириенко Ю.К. Казачество в эмиграции: споры о его судьбах (1921–1945 гг.) // Вопросы истории. – 1996. – № 10. – С. 3–18.
- Левченко В.Г. Матвей Платов – легенда Дона. – М.: Военный парад, 2000. – 70 с.
- Корниенко Б.С. Правый Дон: казаки и идеология гационализма (1909–1914). – СПб.: Изд-во Европейского ун-та, 2013. – 232 с.
- Леонтьева Г.А. Землепроходец Ерофей Павлович Хабаров. – М.: Просвещение, 1991. – 143 с.
- Недбай Ю. Г. Сибирское казачье войско. Кн. 3 (1846-1861) – Омск: Б. и., 2004. – 397 с.
- Нестеров Ф.Ф. Связь времен: Опыт исторической публицистики. – М.: Мол. гвардия, 1984. – 239 с.
- Никитин Н.И. Сибирская эпопея XVII века (начало освоения Сибири русскими людьми). – Новосибирск: Наука, 1987. – 176 с.
- Плетнева С.А. Половцы. – М.: Наука, 1990. – 210 с.
- Резун Д.Я. Родословная сибирских фамилий. – Новосибирск: ВО «Наука». Сибирская издательская фирма, 1993. – 250 с.
- Резун Д.Я., Васильевский Р.С. Летопись сибирских городов. – Новосибирск: Кн. изд-во, 1989. – 303 с.
- Резун Д.Я., Шиловский М.В. Сибирь, конец XVI – начало XX века: фронт в контексте этносоциальных и этнокультурных процессов. – Новосибирск: Сова, 2005. – 196 с.
- Романов А.М. Особый Маньчжурский отряд атамана Семенова. – Иркутск: Отгиск, 2013. – 308 с.
- Скрынников Р.Г. Минин и Пожарский. – М.: Мол. Гвардия, 2011. – 328 с.
- Скрынников Р.Г. На страже московских рубежей. – М.: Моск. рабочий, 1986. – 334 с.
- Станиславский А.Л. Гражданская война в России XVII в.: Казачество на переломе истории. – М.: Мысль, 1990. – 269 с.
- Супруненко В. П. Запорожская вольница. – М.: Вече, 2007. – 445 с.
- Сухоруков В.Д. Историческое описание Земли войска Донского. – Ростов н/Д.: Терра, 2005. – 224 с.
- Тернер Ф.Д. Фронт в американской истории. – М.: Весь мир, 2009. – 304 с.
- Трут В.П. Дорогой славы и утрат: казачьи войска в период войн и революций. – М.: Яуза, 2007. – 539 с.
- Шкуро А.Г. Записки белого партизана. М.: Вече, 2013. – 303 с.
- Шолохов Л.Г. Дон и Азовское море. – Новочеркасск: Изд-во НГГУ, 1993. – 200 с.
- Шулдяков В.А. Гибель Сибирского казачьего войска: В 2 кн. – М. 2004. – Кн. 1. – 747 с. – Кн. 2. – 606 с.

Шунков В.И. Очерки по истории колонизации Сибири в конце XVII – первой половине XVIII века. – М., Л.: Изд-во Ан СССР, 1946. – 228 с.

3. Интерактивные универсальные библиотеки по Отечественной истории

<http://www.history.ru/hist.htm> - универсальное собрание адресов.

<http://www.kulichki.com/inkwell/text/special/history/kluch/kluchlec.htm>

– курс лекций В.О.Ключевского.

<http://www.kulichki.com/inkwell/text/special/history/soloviev/solovlec.htm> – «История России» С.М. Соловьева.

<http://www.magister.msk.ru/library/history/history1.htm> – вся российская историографическая классика, полные тексты.

<http://lants.tellur.ru/history/klassics.htm#Вернадский> – труды Г.В. Вернадского.

<http://www.kulichki.com/inkwell/text/special/history/kostom/kostlec.htm> – труды Н.И. Костомарова.

<http://lants.tellur.ru/history/klassics.htm> – историографическая классика, источники по русской истории с древнейших времен до XVII века.

http://www.academic.ru/misc/hist_dic.nsf/ListW – научные словари.

<http://zaimka.ru/> – «Сибирская заимка» – электронный журнал.

<http://www.history.nsc.ru/> – Институт истории СО РАН.

<http://ihist.uran.ru/> – Институт истории и археологии УрО РАН.

<http://okrlib.ru/> – Государственная библиотека Югры.

<http://kazak-center.ru/> – Казачий информационно-аналитический центр.

<http://allcossacks.ru/> – Союз казаков России.

<http://ka-z-ak.ru/> – Сибирский казак.

<http://kazakdona.ru/> – Казачий стан.

<http://www.fstanitsa.ru/> – Вольная станица.

http://www.cossackweb.narod.ru/kazaki/r_kazaki.htm – Казачья сеть.