**Музыкальный руководитель: Власова Ольга Ивановна**

**Игры и забавы казачат**

**Программные задачи:**

1. Способствовать формированию гармоничного молодого поколения.
2. Совершенствовать физические способности детей, развивать силу, ловкость, быстроту, выносливость.
3. Воспитывать любовь к малой Родине, уважение к традициям и обычаям родного края, гордость за своих предков, морально-волевые и духовно-нравственные качества личности, сознательное понимание того, что они являются носителями национальной культуры.

Ход мероприятия.

***Тихим фоном звучит песня «Степь да степь кругом, путь далек лежит...».***

**Ведущий**: Здравствуйте, ребята! Гости дорогие!

 Дон, земля донская... Произносишь эти слова, и перед мысленным взором встанут ковыльные степи, бескрайние поля с золотыми налитыми колосьями, барханы угля и руды у старых шахт. Много лет прошло с той поры, как переселились люди на Дон, а традиции не потерялись с годами, сохранились и передаются из поколения в поколение. Скажешь «Дон – батюшка», образы казаков встают: Ермака, Платова, Разина да Булавина, и сотни других донцов, прославивших Дон и Россию своими славными деяниями. Сколько почестей воздали казакам, но сколько незаслуженной хулы излилось на них! Все прошло, века пролетели, как мгновения, но осталась память потомков неугасимая и неистребимая.

На фоне музыки **казак**читает отрывок из стихотворения «ДОН» Анатолия Софронова.

Откуда Дон берет начало,

Где скрыта вечная струя,

Что вниз по руслу величаво

Уходит в дальние края?

Под невысокою березкой

Начало Дон свое берет;

Из-под травы земли московской

С Ивана-озера течет

Века идут… Но не мелеет

Донское русло на пути;

Все выше ростом, все смелее

Казачье воинство в степи.

К нему идут Донец и Маныч –

Меньшие братья с двух сторон…

Мой тихий Дон, ты, Дон Иваныч,

И от меня прими поклон.

**Ведущий:**- Коль живешь на Дону, должен знать старину.  В прошлом в каждой казачьей семье было много детей, которые очень любили играть в разные игры. Иногда сами дети выдумывали новые игры, которые прижились среди станичных мальчишек и девчонок.

Казачка:

На завалинках, в светёлках

Иль на брёвнышках каких,

Собирали посиделки

Молодых и пожилых.

При лучине мы сидели,

Иль под светлый небосвод

Говорили, песни пели

И водили хоровод!

**Казак:**

А играли как в горелки!

Ах, горелки хороши!

Словом, эти посиделки

Были праздником души.

Казачка:

Нынче все мы по сусекам

Лучших дач или квартир

Наш досуг порою мелок

Поменялся старый мир

Быт людей отмечен веком

И чего тут говорить

Скучно жить без посиделок

Их бы надо возродить!

Казак:

Просто так и для утехи

Начинаются потехи.

Выходите, молодцы,

На потехи удальцы.

Казачка:

Выходите, парни, девки,

Удаль в играх показать,

Свои косточки размять!

**ИГРА** **«Плетень». (**1-Й ВАРИАНТ**).**

Отряды становятся в шеренгу, скрещивают руки перед собой и таким образом берутся за руки своих соседей справа и слева. Ведущий говорит слова, под которые команды выполняют определенные движения:

Мы плели ( первая команда поднимает руки и опускает)  
Плели плетень (вторая команда поднимает руки и опускает)  
Любовались (первая команда поднимает руки и опускает)  
Целый день ( вторая команда поднимает руки и опускает)  
Расплетались ( обе команды расцепляют руки, поворачиваются направо и кладут руки впереди стоящему игроку)  
Очень долго ( обе команды поворачиваются в левую сторону и кладут руки на плечи впереди стоящему игроку)  
Только никакого толка ( на этих словах команды опять должны быстро стать шеренгой, «сплести» руки и поднять их вверх. Кто быстрее построится, выигрывает.)

**ИГРА «ПЛЕТЕНЬ» (**2-Й ВАРИАНТ**)**

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 (залу, площадке), выполняя определённые движения под звуки бубна (поскоки, лёгкий 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.

**Игра «Перетяжка».**

Играющие делятся на две партии. Вожак одной партии берет палку, а за него берутся играющие. Другой вожак берется также за эту палку, а за него берется его партия; затем стараются перетянуть палку – каждый на свою сторону.

**Игра «Горячее место».**

Обозначается чертою на земле «горячее» место. Играющие меряются на палочке, и верхний становится поодаль от «горячего» места и оберегает его. Все остальные играющие стараются проникнуть в «горячее» место; первый не допускает до этого и старается побить, т.е. ударить или поймать желающего попасть в «горячее» место. Побитый делается помощником первого и вместе с ним ловит остальных играющих. Проникнувший в «горячее» место может спокойно отдыхать там, сколько ему угодно, но все-таки когда выйдет оттуда, остальные играющие, сделавшиеся помощниками одного, его поймают. Когда все переловлены или побиты, игра начинается снова, и первый побитый остается охранять «горячее» место.

**Игра «Кто быстрее сядет на коня?**» Под музыку дети скачут на конях-стульях, когда музыка меняет свой темп, казачата встают со стульев и подскоками двигаются по залу. В это время убирается один стул. Музыка заканчивается, всадники занимают свои места. Кому коня не хватило, выходит из игры.

**Игра «Курень».**В разных концах зала ставятся три-четыре стула, на которых лежат шали. Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять-десять человек. Под весёлую музыку дети пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль за концы и растягивают её вытянутыми над головой руками, делают крышу.

**«Заря».** Ход игры: Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих — Заря. Она ходит сзади с лентой и говорит:

Заря–зарница, красная девица,  
По полю ходила, ключи обронила,  
Ключи золотые, ленты голубые,  
Кольца обвитые — за водой пошла!

С последними словами «Заря» осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих. Тот, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Кто останется без места, становится Зарей.

*Правила игры*. Игроки не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо ленту. Бегущие не должны пересекать круг.

**Игра «Иголка, нитка и узелок*».*** О единстве идеи, пути её осуществления.

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.

**Игра** «**Иван».**

Дети становятся в круг. Ведущийходит вокруг детей и говорит : «Вокруг куреня хожу, хожу и в окошечко стучу, стучу. Я казак Иван в гости пришел Марусеньку нашел » (трогает ребенка за плечо) и разбегаются в разные стороны, кто вперед добежит к окошку (на место ребенка который побежал)

**Игра « Плетень за плетень».**

Участники игры, взявшись за руки попарно пели:

Заплетись, заплетись, плетень!

Завяжись, завяжись, узел!

Молодая утушка

Собирала детушек.

При этом начиналась заплетение. Крайняя пара справа поднимала руки, и под ними, как через ворота, проходил весь хоровод, начиная с крайней левой пары. После этого первая пара поворачивалась в сторону движения. Так весь хоровод проходил под поднятыми руками второй, третьей пары, которые тоже поворачивались, и так продолжалось, пока все не заплетались. Тогда начинался новый куплет:

Расплетись, расплетись плетень!

Развяжись, развяжися узел!

Молодая утушка

Растеряла детушек.

И под эти слова начиналось расплетение, заключавшееся в том, что хоровод все проделывал в обратном порядке. Так продолжалось, пока все не расплетались.

**ИГРА «В УТКУ» (СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА)**

Играющие становятся рядом, рука в руке.

Двое играющих, стоящих на одном краю вереницы, отрываются от нее (это «селезень» и «утка») и бегут, подныривая под руки стоящих в ряду то спереди, то сзади, причём «селезень» догоняет «утку».

Стоящие в ряду 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.

**ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (**1-Й ВАРИАНТ**) (игра «Перетягивание каната»).**

Играющие выбирают двух ведущих. Они сговариваются, какие возьмут себе названия: один называет себя «серебряное блюдечко», другой — «наливное яблочко».

После этого ведущие берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «золотые ворота».

Остальные участники игры выстраиваются один за другим и гуськом проходят в «ворота», при этом говоря:

*В золотые ворота*

*Проходите, господа!*

*В первый раз прощается,*

*Второй раз запрещается,*

*А на третий раз*

*Не пропустим вас!*

На последнем слове ведущие опускают руки и закрывают «ворота», задерживая одного из игроков. Он просит: «Золотые ворота, пропустите вы меня!».

Ему отвечают: «Мы всех пропускаем, а тебя оставляем! Что выбираешь — серебряное блюдечко или наливное яблочко?». Задержанный игрок выбирает и переходит на ту или другую сторону, он встаёт за спину ведущего и поднимает руки. То же происходит с другими игроками.

Так играющие делятся на две команды. После этого они меряются силой — берут длинную верёвку и перетягивают её.

**ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» (**2-Й ВАРИАНТ**)**

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 водящий, бегут в разные стороны по кругу к воткнутой в его центре ветке. Первый, выдернувший ветку, идёт в «золотые ворота», а проигравший встает в пару с водящим в круг.

**ИГРА «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 гусей 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.

**«Папаха»** - Играющие находятся в головных уборах. Победившим считается тот, кто первый снимет с соперника головной убор.

**«Улитка»**- Игроки становятся спиной друг к другу. Палка над головой в руках играющих. По команде каждый из игроков старается оторвать соперника от земли и положить его себе на спину. Проигравшим считается тот, кто выпустит палку или окажется на спине соперника

**«Освободитель»** - Играющие становятся в центр круга, заранее обозначенного, берутся за палку в центре одной рукой, за края — другой. По команде каждый пытается вытолкнуть соперника за круг. Проигравшим считается тот, кто первым окажется за кругом.

**«Петушиные бои»** - Играющие становятся (на одной ноге, руки за спиной) в центр круга, заранее обозначенного. По команде каждый пытается вытолкнуть соперника за круг. Проигравшим считается тот, кто первым окажется за кругом.

**«Бульдозер»** - Играющие находятся спиной друг к другу сидя на земле. Игра заключается в том, чтобы вытолкнуть соперника за заранее очерченную линию, не отрываясь от земли, упираясь в пол ногами и руками. Проигрывает тот, кто первый оказывается за линией.

**«Мотальщик»** - Шпагат привязывают концами к двум палочкам. На середину шпагата наматывают цветную нитку. Двое играющих берут в руки палочки и расходятся на длину шпагата. По сигналу каждый со своей стороны начинает быстро наматывать его на палочки.

**«Репа»** - Игроки садятся друг против друга, упираясь ногами в ноги соперника. Руками держатся за палку. По команде начинают, не вставая с места, тянуть друг друга на себя. Выигрывает тот, кто перетянет соперника.

Казак:

Вот какой народ донской,

Много в нём душевной теплоты!

Славься край певучий и раздольный,

Красота родимой стороны!

Казачка:

Ты цвети, мой Дон родной,

Становись всё краше!

Не уронит честь казачью

Поколенье наше.

Казак:

Много сказочных мест у России

Городов у России не счесть.

Может, где-то бывает красивей,

Но не будет роднее, чем здесь.

**Ведущий**: Желаю вам крепости духа, бодрости тела и мирного неба! А когда вы станете взрослыми, надеюсь, не забудете самые главные слова наших предков «Коли дружба велика — будет Родина крепка!»

**Игры на свежем воздухе.**

**«Цепи – цепи»**

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек. Игроки самые разновозрастные (от малышей до старшеклассников). Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи».

Теперь 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.

**«Ручеек»**

Это очень простая игра. Скорее, даже, не игра, а развлечение. Она учит детей преодолевать стеснение, помогает выявить симпатии. В нее можно играть и самым маленьким деткам и подросткам (подойдет для детского лагеря или школьной перемены, детского сада). Желательно собрать побольше участников (нечетное количество). Игроки разбиваются по парам и, взявшись за руки, образуют «живой коридор - ручеек». Оставшийся без пары игрок проходит внутри коридора, выбирая себе пару. Обычно, по правилам, мальчик выбирает девочку, а девочка – мальчика. Новая пара, пройдя через коридор, становится впереди, а оставшийся без пары игрок снова ищет пару.

Игра «**Ручеек**» продолжается, пока не надоест.

**«Прятки»**

Особенно интересно  играть вечером, когда темнеет и можно спрятаться даже за углом в тени.

Итак, выбирается водящий – тот, кто будет искать. Если желающих нет, то проблему решает считалочка. Нужно определить место (столб, дерево, скамейка, угол дома), где водящий будет «застукивать» найденных игроков.

Водящий становится возле выбранного поста, закрывает глаза и считает до 20 (50, 30, как договорятся). Потом громко говорит: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать. Кто не спрятался, я не виноват!». И ищет спрятавшихся. Когда находит, громко называет имя (например, Маша) и бежит к посту, дотрагивается рукой и объявляет: «Стук, стук, Маша!». Но Маша, тоже, пытается добежать до поста раньше водящего, и «застукать» себя. Водящий старается недалеко отходить от поста. Потому что, близко спрятавшиеся игроки, могут выскочить из своего укрытия и «застукать» себя.

Игра продолжается, пока все не найдены. Проигравшим, обычно, становится тот, кого «застукали» первым. Он и становится новым водящим.

**«Казаки – разбойники»**

Это усложненный вариант пряток. Для игры понадобятся несколько мелков и побольше игроков. Игроки делятся на две команды «казаки» и «разбойники», оговаривают территорию игры, например, в пределах трех дворов. Казаки строят «тюрьму» для пойманных разбойников – это может быть лавочка или огражденная палочками территория. Разбойники придумывают себе секретный пароль и берут мелки. Когда все готово, казаки заходят за угол дома или в подъезд, а разбойники разбегаются и прячутся, оставляя «следы». Разбойники молом рисуют стрелки на земле, деревьях. Конечно же, стараются затруднить поиск: стрелки рисуют на большом расстоянии, еле заметные и т.д. Казаки ищут разбойников, а найдя, должны догнать, поймать и сопроводить в тюрьму. Из тюрьмы разбойник может выйти, только если его спасет непойманный разбойник, дотронувшись до него. Но это опасно, потому что свободный разбойник может угодить в руки казаку. Сплошной адреналин! Казаки могут «пытать» пленных, чтобы выведать секретный пароль. Для пыток можно использовать щекотку, пугать жуком или червяком, делать «крапиву» или предлагать конфеты…  Но это не обязательно.

Игра «**Казаки – разбойники**» продолжается до тех пор, пока все разбойники не окажутся в тюрьме. Или когда казаки «выпытают» пароль у слабого духом разбойника.

**«Горелки»**

В игре участвуют от 11 человек. Важно, чтобы количество играющих было нечетным. Для игры выбирается большая поляна или место во [**дворе**](https://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fbosichkom.com%2F%25D0%25B8%25D0%25B3%25D1%2580%25D1%258B%2F%25D0%25B2%25D0%25BE-%25D0%25B4%25D0%25B2%25D0%25BE%25D1%2580%25D0%25B5). Выбирается [**водящий**](https://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fbosichkom.com%2F%25D0%25B8%25D0%25B3%25D1%2580%25D1%258B%2F%25D1%2581-%25D0%25B2%25D0%25BE%25D0%25B4%25D1%258F%25D1%2589%25D0%25B8%25D0%25BC) — он будет **«гореть»**.

Все остальные игроки делятся на пары и встают позади **«горящего»** на расстоянии 3-4 метра от него. Игроки поют:

*«Гори-гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо:  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!»*

Как только они заканчивают петь, последняя пара расцепляет руки, и [**бежит**](https://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fbosichkom.com%2F%25D0%25B8%25D0%25B3%25D1%2580%25D1%258B%2F%25D0%25BF%25D0%25BE%25D0%25B4%25D0%25B2%25D0%25B8%25D0%25B6%25D0%25BD%25D1%258B%25D0%25B5) вдоль колонны, один слева, другой — справа.

Как только они поравняются с водящим, они кричат ему:

*«Раз, два, не воронь, беги, как огонь!»*

После этого они бегут дальше, стараясь увернуться от водящего, встать перед ним и снова сцепить руки. Водящий, в свою очередь, старается их осалить или поймать. Если ему удалось осалить одного из игроков, он встает с ним парой впереди колонны, а оставшийся игрок становится «**горящим**».

Если водящий никого не поймал, он продолжает водить, а бежавшие игроки встают парой в начале колонны.

Играть можно, пока не устанете!