

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования г. Краснодар
«Детский сад комбинированного вида № 172»**

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

**Знакомство старших дошкольников с традициями родного края через
кубанские игры**



**Воспитатель: Тарасова С.Е
Воспитатель Попова Т.В**

г. Краснодар 2021 г.

Оглавление

Актуальность	3
Основная часть	5
Картотека кубанских традиционных игр	7
Приложение	19
Пример конспекта мероприятия с использованием кубанских игр.....	19
Консультации для родителей.....	21

АКТУАЛЬНОСТЬ

Игра – естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

Любимый уголок земли, где ты родился и живешь, называется Малой Родиной. Именно с нее начинается познание ребенком окружающего мира.

Кубань многонациональный край, очень много людей приезжающих семей из других регионов нашей страны, от этого наблюдается недостаточное знание традиций, культуры нашего края. Поэтому знакомство в дошкольном возрасте с обычаями, историей Кубани, особенно актуально на сегодняшний день.

Детство — пора эмоционального восприятия окружающего мира. Глубина детских переживаний — благодатная среда для зарождения и формирования любви к Отчизне, к малой Родине, народным ценностям. В.А.Сухомлинский говорил, что детство — это каждодневное открытие мира и нужно сделать так, чтобы это открытие стало, прежде всего, познанием человека и Отечества, чтобы в детский ум и сердце входила красота Отечества. Уже в дошкольном детстве у ребенка зарождается самосознание, а значит, и осознанное отношение к окружающей его действительности: природе, быту, общественным явлениям, укладу семьи, проявляется первый интерес к родовым и историческим корням, зарождается чувство любования и гордости по отношению к народным традициям, народным ценностям и искусству.

Кубанские игры несут своей целью — донести до подрастающего поколения национальный колорит обычаев, оригинальность самовыражения народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.

Народные игры являются неотъемлемой частью патриотического, художественного и физического воспитания дошкольников. Радость движения сочетается с духовным обогащением детей, у них формируется устойчивое, заинтересованное,уважительное отношение к культуре родного края, создается эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви и преданности Малой Родине.

Цель: обобщение и структурирование опыта работы по использованию кубанских игр в деятельности воспитателя детского сада при ознакомлении старших дошкольников с традициями и культурой Кубани.

Задачи:

1. формирование патриотического самосознания дошкольников, знакомство с традициями и обычаями Малой Родины;
2. развитие внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве;
3. формирование чувства коллективизма, слаженности действий, взаимопомощи («один – за всех и все – за одного»), ответственности, смелости, находчивости
3. воспитание эмоционально положительной основы для развития патриотических чувств: любви и преданности Малой Родине

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

По содержанию кубанские игры классически лаконичны, выразительны и доступны ребенку. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей умственной деятельности.



В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определенных игровых заданиях, также много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы развития ребенка, развитию его мышления и самостоятельности действий. Так, например, в связи с движениями водящего и изменением игровой ситуации ребенок должен проявить более сложную, т.е. мгновенную и правильную, реакцию, поскольку лишь быстрота действий приводит к благоприятному результату («Плетень», «Сон казака» и др.).

Большое воспитательное значение заложено в правилах игры. Они определяют весь ход игры, регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения, содействуют формированию воли, т.е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребенок не может проявить воспитываемые у него качества. Игра требует внимания, выдержки, сообразительности и ловкости, умения ориентироваться в пространстве, проявления чувства коллективизма, слаженности действий, взаимопомощи («один – за всех и все – за одного»), ответственности, смелости, находчивости.

В кубанских играх много юмора, шуток, соревновательного задора; движения точны и образны, часто сопровождаются неожиданными веселыми

моментами, заманчивыми и любимыми детьми считалками, жеребьевками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелест, эстетическое значение и составляют ценнейший, неповторимый игровой фольклор.

Эти четкие считалки, напевно-забавные певалки, занимательные диалоги быстро иочно запоминаются и с удовольствием проговариваются детьми в их повседневных играх. Народный фольклор устно передается от поколения и никогда не стареет.

Основным условием успешного внедрения кубанских игр в жизнь дошкольников всегда было и остается глубокое значение и свободное владение обширным игровым репертуаром, а также методикой педагогического руководства. Воспитатель, творчески используя игру, как эмоционально-образное средство влияния на детей, пробуждает у них интерес, воображение, добиваясь активного выполнения игровых действий.

В ходе игры педагог привлекает внимание ребят к ее содержанию, следит за точностью движений, которые должны соответствовать правилам, за дозировкой физической нагрузки, делает краткие указания, поддерживает и регулирует эмоционально-положительное настроение и взаимоотношения играющих. Приучает детей ловко и стремительно действовать в создавшейся игровой ситуации, оказывать товарищескую поддержку, добиваться достижения общей цели и при этом испытывать радость. Одним словом, задача педагога заключается в том, чтобы научить детей самостоятельно и с удовольствием играть в народные игры.

Объясняя новую кубанскую игру, в которой есть зacin (считалка, певалка или жеребьевка), взрослому не следует предварительно разучивать с детьми текст, его желательно ввести в ход игры неожиданно. Такой прием доставит детям большое удовольствие и избавит из от скучного трафаретного знакомства с игровым элементом. Ребята, вслушиваясь в ритмичное сочетание слов, при повторении игры легко запоминают зacin.

Объяснение новой игры может проходить по-разному, в зависимости от ее вида и содержания. Так, несюжетная игра объясняется кратко, лаконично, эмоционально-выразительно. Воспитатель дает представление о ее содержании, последовательности игровых действий, расположении игроков и атрибутов, правилах игры. Он может задать один-два уточняющих вопроса, чтобы убедиться, что ребята поняли его правильно. Основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям детей. в конце игры следует положительно оценить поступки тех ребят, кто проявил определенные качества: смелость, ловкость, выдержку, товарищескую взаимопомощь.

Сюжетную народную игру тоже можно объяснять по - разному. Например: воспитатель предварительно рассказывает о жизни казаков, показывает иллюстрации, предметы быта и искусства, заинтересовывает казачьими обычаями, фольклором. Или можно образно, но кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль водящего, дать послушать диалог, если он имеется, и перейти к распределению ролей, которое помимо применения

считалок, проходит иногда путем назначения водящего в соответствии с педагогическими задачами (поощрить и активизировать застенчивого ребенка или, наоборот, показать на примере активного, как важно быть смелым и ловким; отклонить просьбу самоуверенного ребенка и включиться в игру самому воспитателю с целью показать ответственность роли водящего, от действий которого зависит, например, правильность ориентировки в пространстве всех остальных игроков).

Педагогу следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Только в этом случае они приучаются сами в любой игровой ситуации регулировать степень внимания и мышечного напряжения, приспосабливаться к изменяющимся условиям окружающей среды, находить выход из критического положения, быстро принимать решение и приводить его в исполнение, проявлять инициативу, т.е. дошкольники приобретают важные качества, необходимые им в будущей жизни.

Итак, народные кубанские игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство. Работая с детьми, педагогу надо помнить, что впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

КАРТОТЕКА КУБАНСКИХ ТРАДИЦИОННЫХ 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 руках, 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 (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.

«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 поочередно бросают кольца, стараясь попасть в курень.

«НАПОИ ЛОШАДКУ»

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

«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



«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.

«КОЛЕСО»

Все участники игры строятся в один большой круг и рассчитываются на шесть и семь. Ведущий выходит на середину круга и дает команду «Направо! Первые номера на меня, остальные за ними в затылок шагом марш!» Выполнив эту команду, участники выстраиваются колоннами лицом к центру круга, образуя как бы «спицы» большого колеса.

Один игрок- водящий. Он не имеет своего места в спице и выходит за пределы круга. Его задача занять место в любой шестерке или семерке (количество игроков в спицах не обязательно должно быть равным).

Чтобы занять место в одной из колонн, водящий бежит по кругу, огибая спицы. Затем останавливается возле одной из них и дотрагивается до плеча игрока, стоящего в спице последним. Тот передает касание дальше игроку, стоящему впереди, и т.д.

Когда первый игрок в колонне почувствует удар, он громко произносит: «Есть!» Водящий, услышав этот сигнал, может произнести слова «беги», или «за мной». Если он крикнул «беги», то игрок, стоящий во главе спицы, устремляется вправо или влево по кругу, огибая все спицы. Все остальные игроки, которые стояли сзади, бросаются за ним, стараясь не отстать, а по возможности и обогнать друг друга.

Задача каждого игрока оббежать круг и занять место в колонне, которая должна быть построена на том месте, где стояла раньше. Водящий тоже старается занять место в спице ближе к центру колеса. Тот из игроков, кто окажется последним, остается без места и идет водить.

«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- 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 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.



«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 камушек 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 ребенокроняет 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.



«ЩЕЛЧКИ»

От круглой палочки диаметром 1 см воспитатели отрезают 10-15 маленьких кусочков в 1-2 см длиной, которые разрезают вдоль пополам: получаются маленькие ровные кусочки дерева (половинки), которые хранятся в коробочке.

Дети в порядке очереди берут эти половинки в пригоршню и рассыпают их по столу. Затем играющий щелчком ударяет один кусочек дерева о другой, лежащий в одинаковом положении (тоже берутся). Тот кусок дерева, в который он попадает, считается выбитым и берется как выигрыш.

Половинки, упавшие друг на друга и лежащие в одинаковом положении тоже берутся как выигрыш. Если же во время щелчка половинка задевает за другие половинки или падает на лежащие в неодинаковом положении, то играющий передает очередь в следующем порядке, в том случае он не берет и половинки.

Игра продолжается до тех пор, пока все половинки не окажутся выигранными.

«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 удается это сделать.

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

«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.

«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.

«ЛИХИЕ НАЕЗДНИКИ»

Оборудование: две детские лошадки и 12 резиновых колец.
Игра – шутка, в которой участвуют 6-12 человек. Участники делятся на две команды и становятся лицом друг к другу на расстоянии 6-8 шагов. На линии старта, между шеренгами команд, устанавливают коней, к ним привязывают шнур длиной 6-7 метров. Шнур от тележки каждой лошадки идет к катушке, которую держит «жокей» на линии финиша.

Остальным участникам раздают равное количество колец разного цвета- каждой команде свой цвет. По сигналу ведущего участники быстро ведут своих коней к финишу.

Стоящие в шеренгах должны суметь набросить свои кольца на шеи коня противника. Побеждает команда, приведшая к финишу своего коня и набросившая наибольшее количество колец.

«КУБАНКА – ШАПКА КАЗАКА»

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



«СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА»

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

Стоящие в углу приговаривают:

Догони, селезень, утку,
Догони, молодой, утку.
Поди, утушка, домой,
У тебя семеро детей,
Восьмой – селезень,
Девятая – утка,
Десятая – гуска.

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

«БРЫЛЬ (соломенная шляпа с широкими полями)»

Игроки сидят по кругу. В центре круга на расстоянии 5-6 см от края начертан 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.

«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.

«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. Находящий 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.

«ЛЯПТА»

Один из игроков – водящий, его называют ляптоей. Водящий бегает за участниками игры, старается кого-то засалить, приговаривая: «На тебе ляпку, отдан ее другому!» Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока.

«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.

«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. Игрошки, убегая, кричат: «Не замай!»

Пойманым 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.

«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!

«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!

Тополиный 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.

«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.

«ДОСТАНЬ ПЛАТОК»

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

«КАЗАЧЬЯ»

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

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 флагжок 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 флагжок и вскочить на «коня». Выигравший становится командиром.

«ГОРШКИ»

Играющие делятся на две равные команды. Одна команда становится «горшками» и садится на землю в кружок. Другая команда – «хозяевами». Они становятся за горшками. Один из 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 и вокруг горшков. Кто первым прибежит к купленному «горшку», тот «хозяин», а опоздавший – водящий.

«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.

«КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ»

Дети разбиваются на две команды: команду «казаков» и команду «разбойников». «Разбойникам» надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать «клад» – какую-то игрушку, предмет, конфету. После этого «казаки» разбегаются по двору в поисках всех «разбойников» и «клада».

Чтобы сбить с толку и запутать «казаков», «разбойникам» разрешается мелками рисовать на заборах, асфальте и стенах стрелки.

После удачных поисков команды меняются местами.

Чтобы придать игре динамичность, можно установить примерное время, за которое команда «казаков» должна найти команду «разбойников».

КОНСПЕКТ МЕРОПРИЯТИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КУБАНСКИХ ИГР

Жизнь и быт кубанских казаков»

Цель: Расширить знания детей о жизни и быте казаков. Закрепить названия предметов народного быта Кубани в краеведческом уголке. Совершенствовать умение рассказывать знакомые стихи выразительно, эмоционально. Играть по правилам в традиционные кубанские игры. Воспитывать у детей интерес к жизни кубанских казаков.

Словарная работа: прялка, чугунок, лапти, рушник.

Предшествующая работа: экскурсия в музей с родителями; заучивали стихи, считалки, песни о родной Кубани; знакомились с краеведческим уголком; рассматривали иллюстраций с изображением быта казаков и макет казачьего подворья; играли в кубанские игры.

Ход занятия: Самые первые казаки пришли жить на Кубань с Дона в 1720 году. Им понравился наш край своей красотой и богатством. Казаки жили на Кубани свободно. Они охотились, ловили рыбу. Верой и правдой служили русскому царю, стерегли границы. Были они люди храбрые, удалые, умели, и воевать и жить ладно. А семьи у казаков были большие, много детей, жили все в любви и дружбе. Вместе трудились, вместе отдыхали и играли в общие игры. Предлагаю нам с вами поиграть в одну из традиционных игр.

Игра «Подсолнухи»

Учили в казачьих семьях уважать и почитать старших, быть вежливыми, послушными, скромными, честными, приучали к труду. Чтобы хорошо жить, надо трудиться. Дети помогали старшим в огороде, нянчили младших детей, пасли скот. Казаки занимались разными ремёслами: резали по дереву, чеканили по металлу, плели из соломки, прутьев ивы (показываю); преуспевали в кузнечном деле; ткали, вышивали. В каждом доме была прядка, чтобы прядь шерсть и вязать из неё одежду.

Игра «Достань платок»

Хлеб пекли тоже сами. У каждого в доме была большая печь с лежанкой (показываю иллюстрацию). Дети в холодное время года спали на печи, на её лежанке. А летом, когда было жарко, печь выкладывали во дворе. Растили её сухой травой, соломой, кизяком, а потом клади дрова. Готовили казаки вот в таких чугунках (показываю). Ели казаки за

деревянным столом, у которого стояли лавки. Посуда была из глины, а ложки деревянные (показываю). Вся семья ела из одной посудины. Начинали, есть по старшинству. Кто хотел пролезть без очереди, тот мог получить ложкой по лбу. Любимые блюда у казаков были лапша, борщ, уха, студень, узвар. Чай любили пить казаки из разных трав, предпочитали мяту. В каждом огороде росла мятка. А к празднику казачки пекли каравай (показываю). Испокон веков его несли из печи до стола вот на таком рушнике (показываю) и рушником покрывали. Хлеб – его величество. Хлеб – наш господин. С ним сытно, тепло. Без него голодно, холодно. Это особенный хлеб, им и сейчас угощают когда торжество или праздник. Встречают дорогих гостей хлебом и солью. О каравае поэты пишут стихи.

Вот он, хлебушка душистый,
С хрусткой корочкой витой,
Вот он вкусный, золотистый
Словно солнцем налитой.

-А какие вы знаете стихи о кубанском kraе?

1 реб: Взмыло солнце над полями,
Свет клубится над рекой,
А вокруг, куда ни глянешь –
Край Кубанский мой родной.

2 реб: Могучие горы, степные просторы,
Приморского берега грань
Леса и поляны, сады и лиманы
Всё это – родная Кубань.

3 реб: Могучие песни летят в поднебесье
Открытая высь голубая.

И нету красивее края в России
Чем наша родная Кубань.

(Дети в казачьих костюмах исполняют песню).
Игра «Казачья».

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

«Коренное население Кубани – Казаки»



**Могучие горы, степные просторы,
Приморского берега грань.
Леса и поляны, сады и лиманы —
Все это родная Кубань!
Родные станицы, разливы пшеницы,
Плынет за комбайном комбайн.
Огни городские, гудки заводские —
Все это родная Кубань!
Дары свои щедро
Открыли нам недра,
Морями разлились хлеба.
Здесь труд величавый
Сроднился со славой —
Все это родная Кубань!
Веселые песни
Летят в поднебесье,
Открытая высь, глубина.
И нету красивее
Края в России,
Чем наша родная Кубань!**

Казак не может считать себя казаком, если не знает и не соблюдает традиции и обычай казаков. За годы лихолетья и уничтожения казачества изрядно выветривались и искалились под чуждым влиянием эти понятия. Даже наши старики, родившиеся уже в советское время, не всегда правильно трактуют неписаные казачьи законы.



Беспощадные к врагам, казаки в своей среде были всегда благодушны, щедры и гостеприимны. В основе характера казака была какая-то двойственность: то он весел, шутлив, забавен, то необычайно грустен, молчалив, недоступен. С одной стороны, это объясняется тем, что казаки, глядя постоянно в глаза смерти, старались не пропускать выпавшую на их долю радость. С другой стороны – они философы и поэты в душе – часто размышляли о вечном, о суете сущего и о неизбежном исходе этой жизни. Поэтому основу в формировании морально-нравственных устоев казачьих обществ составили 10 Христовых заповедей. Приучая детей к соблюдению заповедей Господних, родители по народному их восприятию поучали: не убивай, не кради, не блуди, трудись по совести, не завидуй другому и прощай обидчиков, заботясь о детях своих и родителях, дорожи девичьим целомудрием и женской честью, помогай бедным, не обижай сирот и и вдовиц, защищай от врагов Отечество. Но прежде всего крепи веру православную: ходи в Церковь, соблюдай посты, очищай душу свою – через покаяние от грехов, молись единому Богу Иисусу Христу и добавляли: если кому-то что-то можно, то нам нельзя – МЫ КАЗАКИ.

Чрезвычайно строго в казачьей среде, наряду с заповедями Господними, соблюдались традиции, обычаи, поверья, которые являлись жизненно-бытовой необходимостью каждой казачьей семьи, несоблюдение или нарушение их осуждалось всеми жителями хутора или станицы, поселка. Обычаев, традиций много: одни появляются, другие исчезают. Остаются те, что наиболее отражают бытовые и культурные особенности казаков, что сохраняются в памяти народа от далекой старины. Если коротко сформулировать их, то получатся своеобразные неписанные казачьи домашние законы:

- ✓ *Уважительное отношение к старшим.*
- ✓ *Безмерное почитание гостя.*
- ✓ *Уважение к женщине (матери, сестре, жене).*

Консультация для родителей "Кубанские народные игры"

Большой воспитательный потенциал имеют кубанские народные игры. Через игру ребёнок входит в систему взаимоотношений в семье, в коллективе, усваивает трудовые навыки, учится подчиняться и брать ответственность на себя. В игре ребёнок развивается физически, совершенствует свой двигательный аппарат, развивает сноровку, ловкость, выносливость.

Игровой фольклор кубанцев отличается ярко выраженной бытовой, трудовой и военно-прикладной направленностью: «Горшки», «Казаки – разбойники», «Сбей кубанку», «Казачья», «Сон казака», «А мы просо сеяли» и т.п. Казачьи игры отличаются историческим бытовым содержанием, находчивостью, смекалкой, юмором.

Заметное влияние на становление игры, на развитие игрового действия оказали исторически сложившиеся особенности национальных культур разнозычного населения Кубани.

Для детей-дошкольников наиболее доступны кубанские народные игры с песенным и стихотворным сопровождением, в которых участие педагога обязательно. В играх с соревнованием двух команд, где необходимо разделить детей на части, равные по силе, численности: «Перетяжки», в играх с предметами, где используются камушки, казанки, жгуты, палки, мячи, подковы, платки, шесты; если в народной игре предполагается соревнование 2-х команд, то применяется обычно способ сговаривания: «солнце» или «луна», «липка» или «берёзка», «золото» или «серебро», «мак» или «ромашка».

