

**Кубанские
хороводные
игры**

ИГРА «КРИВОЙ ПЕТУХ»

Игра на развитие звуковысотного слуха, тембрового слуха, ориентации в пространстве, упражняются в ритмическом хороводном шаге.

Дети стоят по кругу. Один — в центре.

Дети: «Кривой петух, на чём 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.

Ребёнок стучит ногой об пол. (3 раза)

Дети: — Кто там?

Это я, Тарас.

Дети: — Лови нас, не открывая глаз.

Кого поймал, должен угадать.



ИГРА «В УТКУ» (СЕЛЕЗЕНЬ И УТКА)

Играющие становятся в круг, рука в руке.

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

Стоящие в кругу поют:

Селезень, утку, загонял

Молодой, серу загонял.

Поди, утица, домой,

Поди, серая, домой

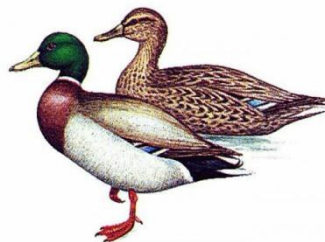
У тебя семеро детей,

Восьмой — селезень,

Девятая — сама,

Поцелуй разок меня.

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



ИГРА «ПОДСОЛНУХИ»

Игроки - подсолнухи стоят в несколько рядов. Один - земледелец, он стоит в стороне и запоминает, кто, где находится. По команде «Солнце!» звучит мелодия - земледелец уходит, подсолнухи меняются местами. Потом звучит песенка-считалка, к ее окончанию земледелец должен показать, кто как стоял.

«Солнце светит, дождь идет,
Семечко растет, растет.
К солнцу тянется росток,
Тонкий, тонкий стебелек.
Небосвод весь обегая,
Солнце светит, не моргая.
Земледелец, не зевай,
Перемены отгадай!»



ИГРА «МЕЛЬНИЦА»

Играющие встают в круг, и каждый, не сходя с места, кружится. При этом все поют: Мели, мели, мельница! Жерновочки вертятся!

Мели, мели, засыпай И в мешочки набивай!
Крутись, крутись, жернов!
Съеден хлеб наш черный,
Съеден белый хлебик.
Мели новый, мельник!

На последнем слове песни все должны остановиться и стоять не шевелясь. Кто не сумеет вовремя остановиться, из игры выходит. Остальные повторяют песню и опять кружатся. Остается в кругу самый внимательный. Он и выигрывает.



ИГРА «ПЕТУХ» («СОН КАЗАКА»)

Из играющих выбирается «казак», который становится в середине круга. «Казак» завязывают глаза, или он закрывает их сам. Дети двигаются по кругу и поют:

Кто с утра чертей гоняет,
Песни звонкие спивает,
Спать мешает казаку
И кричит «Ку-ка-ре-ку»?

Один из стоящих в кругу поет по-петушиному, стараясь изменить голос. Казак, открыв глаза, старается угадать, кто это спел. Если ему это удастся, — забирает поющего 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.

ИГРА «КУРЕНЬ»

В разных концах зала ставятся три-четыре стула, на которых лежат шали. Дети образуют вокруг стульчиков круги по пять-десять человек. Под веселую музыку дети пляшут врассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим стульям, берут шаль и вытянутыми над головой руками натягивают ее (*крыша*)

ИГРА «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 поют- зовут пастуха:

«Пастушок, пастушок, заиграй в рожок!

Трава мягкая, роса сладкая,

Гони стадо в поле, погулять на воле!»

Пастух выгоняет овец, они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку под музыку. По сигналу «Волк» - все овцы под музыку бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух защищает овец. Кого волк поймал, выходит из игры.

ИГРА «КАЗАЧЬЯ» (ЧАПАЕВЦЫ)

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

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 неё. Двое мальчиков, около которых он остановился, поворачиваются спиной друг красным флажком.

Дети скачут на воображаемых лошадках, ноги слегка пружинят в коленях. Левая рука каждого вытянута вперед, правая поднята вверх к другу и бегут в противоположные стороны вдоль круга. Каждый из них старается первым взять флажок и вскочить на «коня».

Выигравший становится командиром.



ИГРА «КАПУСТА»

Рисуется 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, показывая движениями воображаемую работу, поет:

Я на камушке сижу,
Лозу тешу,
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 пытаются быстро забежать в огород, схватить «капусту» и убежать. Кого хозяин коснется рукой в огороде, тот в игре больше не участвует. Игрок, который больше всех унесет из огорода капусты, объявляется победителем.

ИГРА «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 другой становится водящим. Игра повторяется.

ИГРА «ДОСТАНЬ ПЛАТОК!»

Двое ведущих держат в поднятых руках шашки (игрушечные), на которых висят шали. Возле ведущих стоят по два мальчика. Под веселую музыку мальчики пляшут в рассыпную по всему залу. С окончанием музыки бегут к своим ведущим и стараются снять с шашек шаль. Победитель с шалью подходит к девочке, кладет шаль ей на плечи и приглашает танцевать. Игра может проводиться с доступным количеством шашек и шалей. Шаль можно заменить кубанкой.



ИГРА «КОЗЁЛ»

Дети идут по кругу, взявшись за руки, и поют:

Шел козел дорогою,
Дорогою широкою.
Нашел козел безрогую,
Безрогую козу.

Выходит мальчик-«козел», обходит круг, выбирает «козу», кланяется, делая «рога».

Давай, коза, попрыгаем,
Попрыгаем, попрыгаем,
Печаль-тоску прогоним мы,
Прогоним мы тоску.

Мальчик и девочка пляшут, дети хлопают в ладоши. Хоровод повторяется, девочка остается в роли козы.

ИГРА «БРЫЛЬ» (шляпа соломенная)

В центре нарисован круг периметром 60 см. Все садятся за кругом. По команде «Солнце!» все закрывают глаза. Ведущий любому надевает брыль на голову. По команде «Тень!» все открывают глаза и стараются удержать участника с брылем на голове. Тот же старается забежать в круг.



ХОРОВОДНАЯ ИГРА «ПРОСО СЕЯЛИ»

В игре принимают участие две группы: группа девушек и группа парней, которая выстраиваются в две шеренги лицом к друг к другу на расстоянии 8 шагов. Девушки на слова:

«А мы просо сеяли, сеяли.» - делают 4 шага вперёд и два притопа.

«Ой, дед Лада, сеяли, сеяли»- возвращаются на место.

Группа парней, повторяя движение девушек поёт:

«А мы просо вытопчем, вытопчем»

«Ой, дед Лада вытопчем, вытопчем»

Девушки, сменяя парней, поют:

«Мы дадим вам 100 рублей, 100 рублей»

«Ой, дед Лада 100 рублей, 100 рублей».

Парни, сменяя девушек, продолжают песню:

«Нам не надо 100 рублей, 100 рублей»

«А нам надо девицу, девицу».

Девушки идут навстречу парней по словами:

«Мы дадим вам девицу»

«Мы дадим вам косую, косую»

Парни отвечают:

«Нам не надо косую, косую»

Один из парней остаётся на середине площадки, а парни продолжают петь:

«А мы возьмем любую, любую»

Парень выбирает себе девушку, кланяясь ей. Шеренги девушек и парней соединяются.

«ИГРОВАЯ»

Играющие встают в круг, берутся за руки. В центре - ведущий.

Играющие ходят по кругу. Ведущий поет:

У казака Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей.

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели,

Разом делали, как я!

Ведущий показывает разные движения под музыку, а все играющие повторяют за ним. Тот, кто повторил движения лучше и выразительнее всех, становится новым ведущим. Игра повторяется.

ИГРА «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»

Цель: Развивать, развивать быстроту, ловкость, глазомер, совершенствовать ориентировку в пространстве. Упражнять в ходьбе цепочкой.

Описание: Пара игроков встают лицом друг к другу и поднимают вверх руки – это ворота. Остальные игроки берутся друг за друга так, что получается цепочка. Все дети говорят:

Ай, люди, ай, люди,
Наши руки мы сплели.
Мы их подняли повыше,
Получилась красота!
Получились не простые,
Золотые ворота!

Игроки-ворота говорят стишок, а цепочка должна быстро пройти между ними. Дети – «ворота» говорят:

Золотые ворота
Пропускают не всегда.
Первый раз прощается,
Второй - запрещается.
А на третий раз
Не пропустим вас!

С этими словами руки опускаются, ворота захлопываются. Те, которые оказались пойманными, становятся дополнительными воротами. "Ворота" побеждают, если им удалось поймать всех игроков.

Правила игры: Игра продолжается до тех пор, пока не останется три-четыре не пойманных играющих, опускать руки надо быстро, но аккуратно.



ИГРА «БУБЕНЦЫ»

Цель: Развивать умение действовать по сигналу, внимание, упражнять детей ориентироваться в пространстве по слуховому восприятию, построению в круг, хороводному движению.

Описание: Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами.

Все дети говорят:

Трынцы-брынцы, бубенцы,

Раззвонились удалыцы:

Диги-диги-диги-дон,

Отгадай, откуда звон!

После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока.



Правила: Ловить начинать только после слов «Звон!». Игрок, которого ловят, не должен выбегать за пределы круга.

Варианты: Дети, образующие круг, могут водить хоровод.

ИГРА «МАТУШКА ВЕСНА»

Цель: Развивать умение действовать по сигналу, упражнять детей ходьбе, построению в круг.

Описание: Выбирается Весна. Двое детей зелеными ветками или гирляндой образуют ворота.

Все дети говорят:

Идет матушка-весна,

Отворайте ворота.

Первый март пришел,

Всех детей провел;

А за ним и апрель

Отворил окно и дверь;

А уж как пришел май –

Сколько хочешь, гуляй!

Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.



Правила: Не размыкать цепочку.

ИГРА «ПИРОГ»

Цель: Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу. Упражнять в беге, умению играть в коллективе.

Описание: Играющие делятся на две команды. Команды становятся друг против друга. Между ними садится «пирог» (на него надета шапочка).

Все дружно начинают расхваливать «пирог»:

Вот он, какой высоконький,
Вот он, какой мякошенький,
Вот он, какой широконький.
Режь его да ешь!

После этих слов играющие по одному из каждой команды бегут к «пирогу». Кто быстрее добежит до цели и дотронется до «пирога», тот и уводит его с собой. На место «пирога» садится ребенок из проигравшей команды. Так происходит до тех пор, пока не проиграют все в одной из команд.

ИГРА «ГОРЕЛОЧКИ С ПЛАТОЧКОМ»

Цель: Развивать у детей умение действовать по сигналу, упражнять в беге.

Описание: Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Посмотри на небо,
Птички летят,
Колокольчики звенят!
Раз, два, три!
Последняя пара беги!



Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший “горит”, т. е. водит.

ИГРА «МАЛАНЬЯ»

Играющие произносят текст, сопровождая его соответствующими движениями.

У Маланьи у старушки жили в маленькой избушк (*хлопки в ладоши*)

Семь сыновей, все без бровей (*показать семь пальцев*)

Вот с такими ушами, (*растопыренные ладони поднести к ушам*)

Вот с такими носами, (*ладони с растопыренными пальцами у носа*)

Вот с такой головой, (*очертить руками большой круг рядом с головой*)

Вот с такой бородой! (*показать руками большую бороду*)

Они не пили, не ели, на Маланью все глядели

Вместе делали вот так... (*импровизация ведущего, за которым дети и подпевают и повторяют движения*).

Дети по очереди становятся ведущими, придумывают и показывают различные движения.



«ГОРИ ЯСНО»

Цель: упражнять детей в умении самостоятельно менять направление движения со сменой тембровой окраски музыки. Воспитывать организованность, развивать ловкость, быстроту.

Описание: Дети стоят в кругу, держась за руки. В середине ребёнок с платочком в руке.

Все дети идут вправо по кругу, водящий машет платочком.

Дети останавливаются и хлопают в ладоши. Водящий скачет внутри круга. С окончанием музыки останавливается и встает перед двумя стоящими в кругу детьми.

Играющие хором поют считалочку:

«Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Раз, два, три!»

На слова «*Раз, два, три!*» 3 раза хлопают в ладоши, а водящий взмахивает платком. После этого выбранные дети поворачиваются спиной друг к другу и оббегают круг. Каждый стремится прибежать первым, взять у водящего платочек и высоко поднять его.

«ГОРШКИ»

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

- 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.

«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

«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.

«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**.

«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.

«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.

«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 Кубань 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 недосыгаемы. Пойманные «*пушинки*» становятся «*ветрами*».

Выигрывают те, кто остается около тополя.

«*Казачки и казаки*».

Мальчики — казаки, девочки — казачки. «*Казачки*» уходят, «*казаки*» не спеша идут за ними при этом кружатся, воображают, со словами:

Казаки ушли в поход,

А казачки у ворот

Завертелись, закружились,

В гапачок плясать пустились.

«Казачки» резко разворачиваются:

Что за шум тут, что за гам?

Ну-ка, быстро по домам!

После последних слов «*казачки*» разбегаются, «*казаки*» догоняют.

Игры по желанию детей.

«*Золото*». Игра проводится преимущественно с девочками в неопределённом числе. Одна из играющих берёт какую-нибудь вещь (*колечко, цепочку*); остальные становятся в круг, держа перед собой руки, сжатые в кулак. Первая, стоя в кругу, приговаривая нараспев:

Я золото хороню, хороню,

Я чистое прихораниваю!

Моё золото пропало,

Чистым порохом запало,

Метелицей замело.

Угадай, у кого?

Все: Гадай, гадай, девица,

В какой руке перица?

Стоящая в кругу девушка спускает руку с золотом в руки играющих с тем, чтобы оставить его в какой-нибудь руке. На ком остановится рука хоронящей «*золото*», при словах: «*Угадывай, у кого?*» - та выступает вперёд и угадывает; если угадает, то остаётся в кругу и хоронит «*золото*»; если же нет, то следует женитьба, которая обыкновенно состоит в том, что у девушки спрашивают: в какой стороне живёт её жених, как его зовут и прочее, после чего она снова хоронит «*золото*».