

Подготовила:

Специалист КЦ «Стимул»

Сурьянинова Т.М.

Традиционные детские казачьи игры или игры без игрушек.

Традиционные казачьи игры – это не только способ занять свободное время подростков и детей, не только способ отвлечь их от безделья, а также хорошая тренировка тела и духа. Смех, азарт, радость от победы! Игра прекрасная мощная тренировка, у казачат. Развиваются внимание, выносливость, ловкость, сила, умение балансировать и многое другое. Забава, а пользы на всю жизнь.

Хочу представить некоторые игры кубанских станиц.

«Чет и нечет».

Один из играющих берет горсть мелких камушков, кидает их вверх и, подставив верхнюю часть ладони, старается, чтобы в нее попало как можно больше камушков, затем прикрыв их левой рукой, спрашивает у других: «Чет или нечет». Угадавший становится ведущим. Не угадавший платит фант (выполняет какое-либо смешное действие).

«Пять камушков»

Принимающие участие в этой игре канаются. Каждый запоминает порядок, в котором следуют играющие. Игра ведется на ровной поверхности. Начинаящий раскладывает четыре камушка на ровной поверхности, пятый подбрасывает вверх и в момент падения ловит его правой рукой, в которой есть уже один камушек, поднятый с земли, когда был подброшен другой. Так ведется игра до тех пор, пока все камушки по одному не будут подняты с земли.

«Обыкновенный чижик»

Для игры в чижик берут 2 палочки большую и маленькую. Чертят круг на земле. Чижик кладут в круг, большой палкой подбрасывают его. Таким образом он летит далеко за круг и играющие пытаются его поймать на лету. Если чижик поймали с лету, игрок делает три шага вперед и старается попасть в круг. При удачном броске он заменяет водящего. Если чижик не удалось поймать и он упал на землю, ближайший игрок старается попасть в круг с места падения чижика.

«Жгут»

Все играющие, за исключением одного жгутчика, садятся на земле в кружок на некотором расстоянии друг от друга. Жгутчик ходит кругом со жгутом в руке, иногда делая вид что подложил жгут на землю за спиной кого-нибудь из сидящих. Никто из сидящих не смеет оглядываться назад, ни переговариваться с соседом. Жгут кладется таким образом, чтобы его можно было нащупать руками, не сдвигаясь с места. Если жгутчик успел обойти круг после того как положил жгут, то он поднимает жгут и ударяет им нового жгутчика, а сам садится на его место. Если же кто из сидящих нашел у себя за спиной жгут, то подымается бежать вслед за жгутчиком, стараясь нанести удар жгутом, пока тот не займет освободившееся место. Нашедший жгут становится жгутчиком.

В Куцевской станице Краснодарского края существует особый вид игры в жгута, называемый «Просо»

«Просо»

Играющие становятся цепочкой, взявшись за руки, приподнимают их настолько, чтобы можно было пробежать под ними. Жгутчик (ведущий, в руках у него жгут) подходит к первому стоящему в цепи и спрашивает: «Пойдешь просо жать?» Тот отвечает: «А большое просо?». Жгутчик показывает величину просо, говорит «Вот такое!» Если жгутчик показывает высокое просо, игрок отвечает «Не достану», а если низкое – «спины не согну» и после этих слов бежит под поднятыми руками играющих на противоположный конец цепи, а жгутчик преследует его со жгутом. Если не удастся ударить преследуемого жгутом, то игрок становится в конце цепи, а жгутчик идет водить снова. После того как игрок получил удар жгутом, он становится жгутчиком, а предыдущий жгутчик направляется в конец цепи.

«Царь»

Чертится на земле прямоугольник, делится на части. Один из играющих берет камешек, становится на одну ногу и бросает камешек в первое отделение, из которого он должен выгнать камешек, скача на одной ноге. Камешек следует до отделения «царь», только здесь игроку позволяется встать на две ноги. После чего он таким же образом гонит камушек обратно.

«Пивца»

Играющие берут по палке. Один из них кладет свою на землю, а остальные по очереди бросают в лежащую так, чтобы брошенная палка ударила лежащую в конец и обе приняли крестообразное положение. Кто сделает промах, т.е. вовсе не попадет по лежащей палке, тот кладет свою.

Для этой игры необходимы кривые палки, чтобы не плотно прилегали к земле.

«Пан»

Игроки садятся над покатою, с небольшим уклоном поверхностью и держат палки посередине, бросают их, чтобы они шкандыбали – скакали на концах; чья палка ляжет дальше, тот считается «пан», чья ближе – «свинья». «Свинья» собирает все разбросанные палки, дает их пану и ложится у его ног. «Пан» спрашивает: «Цапок. Цапок! Сколько палок приволок?», «свинья» отвечает. После этого пан ставит на спину лежащей «свиньи» палку и говорит: «Рубель да каталка, чья первая?» Кого называет лежащий, тому отдается палка. Так делается, пока все палки не будут розданы.

В наше время, когда компьютер, царствует в детском мире безраздельно, приспособленные к современным условиям казачьи групповые игры очень актуальны. Ведь это и спорт, и гармоничное развитие тела и духа, умение действовать в команде, формирование уважения к сопернику, партнеру, и развитие духа добрососедства.