

МБДОУ детский сад № 56

Картотека игр донских казачат



ДЗИГА

Одной из самых любимых была игра пастухов – Дзига.

Пока овцы или кони мирно паслись или отдыхали, мальчишки на хорошо утрамбованном месте играли в дзигу. Специально изготовленную игрушку, похожую на шпильку из ниток и на волчок, подхватывали кнутами. Условия игры были самыми разными: стараясь не уронить, гнали дзигу по маршруту или гоняли ее наперегонки...

Особенно ловкие мальчишки ухитрялись выделять потрясающие номера с кубарем, подбрасывая его в воздух и попадая им в цель за много метров. Бывали командные соревнования, бывали бои – когда сшибали дзиги противников. Эта игра развивала глазомер, выносливость, ловкость, обучала пастушьему владению кнутом и боевому умению обращаться с нагайкой.



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.

ЦУРКА

Игроки берут две палки: длинную и короткую. Длинной палкой ударять по короткой из разного ее положения. Короткая палка может находиться над ямкой, в вытянутой руке на уровне плеча или над головой. Короткую палку нужно было послать длинной палкой в определенную точку или за черту, проведенную на земле. Это игра на дальность и меткость попадания. Она развивает глазомер, меткость и силу рук.



ЗОСКА

К кусочку овечьей или заячьей шкурки пришить круглую металлическую (свинцовую) пластинку. Получается игрушка, которую называли зоска. Ее нужно подбрасывать внутренней стороной стопы, при этом стараясь не уронить. Выбивать зоску, стоя на одной ноге, или двигаясь вперед, назад или в сторону на одной ноге. Побеждает тот, кто большее количество раз подбросит зоску ногами, не уронив ее на землю. Победенные отдадут свои зоски победителю. Игра в зоску требует большой сноровки, выносливости, ловкости.

ЗЕМЛЕРЕЗ

Играют два мальчика. У каждого равных участков земли. Поочередно они бросают ножичек в землю противника. Если нож вошел в землю, отрезают соответствующий участок себе, и так до тех пор, пока не будет вся земля забрана. Если нож в землю не войдет, ход игры переходит к другому мальчику.



НАГАЙКА И КНУТ

1) нагайкой на скорости крутиться «волчком» (вертикальное вращение вокруг своей оси) и сбивать 3-4 стоящих или подброшенных клубка (шерстяные клубки);

2) с кнутом – почти тоже самое, но труднее с выбором дистанции;

3) проход под нагайкой («карусель» с нагайкой) –

- один казачонок стоит с нагайкой и вращает её по-восьмёрке, остальные должны выбрать момент и пройти как можно ближе к нему, не задев нагайки; поначалу скорость вращения небольшая, усложнение достигается – увеличением скорости вращения, сменой направления вращения (когда диагонали вращения идут сверху вниз, пройти под нагайкой легче, когда снизу-вверх – труднее) и наличием закладки в шлепке нагайки.

ПРЫГАЛКИ

- через одну (двое вращают верёвку, один прыгает);
- через две – вращение в одну сторону (четверо (по двое) вращают верёвку, один прыгает), расстояние между держащими разные верёвки примерно 1,5 метра;
- через две – вращения в разные стороны (четверо (по двое) вращают верёвку, один прыгает) расстояние между держащими разные верёвки примерно 1,5 метра.



ЗНАМЯ

На пригорке возводилось потешное укрепление из брёвен и веток, а зимой из снега (городок). Девушки, защитницы городка, находились внутри «крепости». Парни, разделившись на —всадников! и —коней!, начинали приступ. Их задачей было разрушить укрепления и, пробившись сквозь строй защитниц, захватить знамя. При этом необходимо было усидеть на коне! Если всадник падал с коня или же его стаскивали, то он больше участия в игре не принимал.

Задача защитниц крепости – не дать захватить знамя. Для этого ими использовались средства весьма внушительные: обмотанные шкурами палки, набитые соломой мешки, а зимой ещё и снежки. Игра продолжалась до тех пор, пока мужчины не захватят городок, или не откажутся от этой затеи.

РЕПКА

Изображающий репку (его выбирают с помощью считалки) крепко держится за неподвижный предмет: дерево, пенек, столб. Остальные обхватывают друг друга за талию. Один из игроков старается «выдернуть репку». Если это удастся, все играющие теряют равновесие и падают на землю, только самые ловкие могут удержаться на ногах. Если ряд оборвался, а репку не вытащили, все смеются: «Не поели репки».



ТОПОЛЕК

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

Ведущий произносит слова:

Как на Дон пришла весна,

Распушила тополя.

Тополиный пух кружится

Но на землю не ложится

Дуйте ветры с кручи,

Сильные, могучие.

С последними словами «налетает» ветер, он «уносит», ловит «пушинок». Пойманные пушинки становятся ветрами.

КОННИКИ

Верхом на палках, наперегонки «конники» устремляются от «старта» к «плетню». По пути преодолевают «водное препятствие» - перепрыгнуть и не замочить ноги. Затем, используя палку в качестве шеста, достают из «озера» шапку-кубанку, победит тот, кто успешно достигнет цели («плетень»).

ЗАВИВАЙСЯ, ПЛЕТЕНЬ

Две команды игроков: зайцы и плетень.

Заяц, заяц не войдет в наш зеленый огород.

Плетень заплетайся, плетень заплетайся,

Зайцы лезут, спасайся! «зайцы» бегут на «плетень» и пытаются пробраться в огород. Кто не смог попасть в огород - выходит из игры. «Не попал в огород, иди в лес, погрызи «осинки».



УВОРОТКИ

У стены, плетня или на открытом месте несколько казачат обкидывают одного клубками в разных вариациях бросков, а тот должен уворачиваться. Иногда казачонка привязывали (за пояс) верёвкой к плетню так, чтобы свобода его движений ограничивалась шагом вправо и шагом влево.