

# КАРТОТЕКА КАЗАЧЬИХ ИГР



## СОДЕРЖАНИЕ

1. КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ
2. БОРЮЩАЯСЯ ЦЕПЬ
3. ЧЕХАРДА
4. САЛКИ
5. КОМАНДНЫЕ САЛКИ
6. ОТБИВАЛЫ
7. ЖМУРКИ
8. ГОРЕЛКИ
9. ЦЕПИ-ЦЕПИ
10. РУЧЕЁК
11. ПРЯТКИ
12. ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ
13. ИГРА В ШАПКУ
14. ВОЛКИ ВО РВУ
15. ЗАРЯ
16. ИГОЛКА, НИТКА, УЗЕЛОК
17. ХОДИЛА МЛАДШЕНЬКАЯ ПО БОРОЧКУ
18. ЛАПТА
19. ЛОВИШКА В КРУГУ
20. СНЕЖИНКИ, ВЕТЕР, МОРОЗ
21. ЛЯПКА
22. КУВШИНЧИК
23. КАЗАКИ
24. ГРЫБАКИ
25. КАШИ
26. В ТРИ БАБКИ
27. ДЗИГА
28. КРЕМУШКИ
29. ЦУРКА
30. ЗОСКА
31. ЗЕМЛЕРЕЗ
32. КАЗАЧЬИ ДЕТСКИЕ ПОТЕШКИ
33. ЧЕХАРДА
34. НАГАЙКА И КНУТ
35. УВОРОТКИ
36. НОЖИЧКИ
37. ПРЫГАЛКИ
38. КУКОЛКА
39. ЗНАМЯ
40. КОНЯШКИ



## КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

По жребию играющие делятся на две команды: первая - команда казаков, вторая - команда разбойников. Затем договариваются, в каких пределах можно будет прятаться и убегать.

Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казаки же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников.

Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и др.

С одной стороны, темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойники; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казаку сторожу.

Границы темницы обозначают камнями или палками.

И вот казаки идут искать разбойников. Последних нужно не просто найти и увидеть, но догнать и запятнать.

Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырываться. Но если казак почему-то разжал руку, то разбойник может убежать.

Со временем число разбойников в темнице увеличивается. Их охраняет казак-сторож.

Между тем разбойники могут выручать своих товарищей. Любой разбойник, увидевший, что казак ведет его товарища, вправе подбежать и запятнать казака. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться.

Однако ловкий и расторопный казак может первым запятнать разбойника, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленных.

Вызволить товарищей разбойники могут и из темницы. Для этого им нужно ухитриться запятнать пленного, находящегося под охраной казака-сторожа. Переловить разбойников — задача очень непростая, и порой ребята играют в эту игру несколько часов.



## БОРЮЩАЯСЯ ЦЕПЬ

Две команды становятся лицом друг к другу на линиях, расстояние между которыми составляет примерно 10 шагов, и затем сходятся, на средней черте так, чтобы соперники чередовались.

Все берутся под руки.

В образовавшейся цепи члены команд смотрят в противоположные стороны.

По условному сигналу каждая команда старается оттеснить соперников за их исходную линию.

Участники, допустившие разрыв цепи, выбывают из игры.



## ЧЕХАРДА

Все играющие становятся на расстоянии примерно пяти шагов друг за другом.

Затем они, опираясь на одну согнутую в колене ногу, нагибаются, кроме последнего.

Последний участник, с разбега, по очереди, перепрыгивает через других играющих.

Он может помогать себе, опираясь руками об их спины.

В ходе игры, чтобы усложнить задачу тех, кто перепрыгивает, участники постепенно выпрямляются.

Кто успешно перепрыгнул - встает впереди.

Выбывают из игры те играющие, которые не смогли перепрыгнуть.



## САЛКИ

Выбирают водящего или салку, чаще всего "при помощи считалки. Например, такой:

Кто ретивый  
Долгогривый  
Скачет полем,  
Скачет нивой.  
Это конь, это конь  
Конь ретивый  
Долгогривый  
Кто коня  
Того поймает,  
С нами в салочки  
Играет.

Все остальные участники игры разбегаются. Салке: требуется: догнать кого-либо из играющих и осалить, запятнать его, т. е. хлопнуть ладонью по спине, руке и т. д. После этого водящим становится осаленный. Подняв руку, он говорит: «Я — салка!». Пятнать предыдущего салку новому не разрешается.

Игру можно усложнить.

Скажем, нельзя пятнать того, кто успеет замереть в какой-нибудь позе, например, припадет к земле, опираясь на ладони и носки вытянутых ног!

Или, например, можно спастись в «доме» — специально очерченном круге. Кроме того, пятнать можно не рукой, а мячом.



## КОМАНДНЫЕ САЛКИ

Все играющие разбиваются на три равные по численности команды.

По жребью или по считалке выбирается команда, которая водит. Они становятся в центре будущего круга. Остальные игроки двух других команд образуют круг, становясь лицом к центру, к игрокам первой команды, вытягивая правые руки ладонями кверху, но согнутые в локтях.

Игроки водящей команды ходят внутри круга, и каждый держит за спиной левую руку с раскрытой и обращенной наружу ладонью. Рука должна быть согнутой в локте и на уровне на талии.

Водящие имеют право салить игроков двух других команд, стараясь ударить их по ладоням вытянутых рук, только правой рукой.

Те, в свою очередь, тоже стараются салить водящих, ударяя их по ладоням рук, которые они держат за спинами, но не сходя со своих мест.

Водящие от осаливания могут уклоняться только поворотами корпуса. Каждый осаленный с той или иной команды выходит из игры до следующего кона.

Те, в свою очередь, могут, не сходя со своих мест, салить водящих, но только по ладоням рук, которые они держат за спинами. Водящие от осаливания уклоняются только поворотами корпуса. Каждый осаленный выходит из игры до следующего кона.

Если водящим удается осалить половину игроков, стоящих в кругу, то они выигрывают игру и становятся в общий круг, а осаленные идут внутрь круга водить.

Если же удается осалить половину водящих, то выигрывают команды, стоящие по кругу.

В этом случае игра начинается снова, все ранее осаленные встают на свои места, а внутри круга начинает водить прежняя команда в полном составе.



## ОТБИВАЛЫ

Выбирают водящего.

Вокруг него чертят круги диаметром 1-1,5 м (сколько играющих, столько и кругов).

Водящий держит в руке теннисный мяч; в руках у игроков, стоящих в центре каждого круга, — палки.

Задача любого игрока — отбивать мяч, брошенный водящим.

Если мяч попадает в играющего, то он идет водить.

Если же игроку удастся отбить мяч, то водящий бежит к тому месту, где упал мяч, и уже оттуда старается попасть в кого-либо из играющих.





## ЖМУРКИ

Жмурки — детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других.

Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве. Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.

Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами.

Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать чтобы отвлечь жмурку от игрока.

Ещё как вариант жмурок можно играть в пятнашки, только без платка.



## ГОРЕЛКИ

Выбирают водящего. Затем участники распределяются парами и должны взяться за руки. Они становятся перед водящего «столбцом», т. е. выстраиваются в колонну в затылок друг другу.

Начинают играть по команде водящего, например:

«Раз, два, три — беги!»;  
«Рыба, галка, хлеб, мочало... Сзади пара — побежала!» и т. д.

Можно произнести любые приговорки, например, замечательную приговорку, придуманную для горелок С. Маршаком:

"Косой, ты косой,  
Не ходи ты босой,  
А ходи ты обутый,  
Лапочки ты закутай.  
Если будешь ты обут,  
Волки зайца не найдут,  
Не найдет тебя медведь,  
Выходи, тебе гореть!"

Итак, как только водящий дал команду "Выходи ...", последняя пара бежит вперед, разъединяя руки (один участник обегает колонну слева, а другой справа).

Задача пары — встать впереди колонны и вновь взяться за руки.

Водящий пытается помешать этому, и если ему удастся засалить (поймать) одного из игроков, он становится вместе с пойманным во главе колонны.

Игрок, оставшийся без пары, идет водить.

Если же водящему не посчастливится засалить кого-либо из бегущих и они сумеют стать первой парой, то он продолжает водить.



## ЦЕПИ-ЦЕПИ

Понадобится просторная площадка и много желающих. Чем больше игроков, тем лучше, но не меньше шести человек.

Все игроки делятся на две команды поровну. Команды становятся друг напротив друга в шеренги и берутся за руки, образовав «крепкие цепи».

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.



## РУЧЕЁК

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 больше 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 продолжается, пока не надоест.



## ПРЯТКИ

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

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.



## ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ

На земле очерчиваются мелом 2 полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны, водящий – с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит: "Тише едешь-дальше будешь. Стоп."

Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры

Побеждает тот, кто первым доберется до финиша и дотронется до водящего – он занимает его место, и игра начинается сначала.



## ИГРА В ШАПКУ

**Цель игры:** развитие ловкости, внимания.

На площадке играющие садятся на землю, образуя круг, в центре стоит один из игроков. Сидящие по кругу игроки бросают один другому шапку. Стоящий в кругу должен поймать шапку в тот момент, когда она перелетает от одного игрока к другому, или попытаться вырвать ее из рук игроков.

**Правила игры:**

Шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад и вперед;

Если стоящему в кругу не удастся поймать шапку, то он садится в кругу, а тот игрок, у кого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

**Вариант игры:** на ровной площадке один из играющих («болван»)

Шапку перебрасывают, не соблюдая порядка, взад и вперед;

Если стоящему в кругу удастся поймать шапку, то он садится в кругу. А тот игрок, у которого была отнята шапка или который вовремя не поймал шапку, остается стоять в кругу.

**Вариант игры:** на ровной игровой площадке один из играющих («болван»)

садится на землю и ставит на своей голове шапку верхом вниз.

Остальные играющие друг за другом перепрыгивают через сидящего, и кто первый свалит шапку, тот садится на место «болвана».



## ВОЛКИ ВО РВУ

По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров) шириной 1 метр. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире.

Во рву располагаются водящие - волки двое или трое игроков. Все остальные играющие - зайцы - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком.

Волки могут поймать зайцев, только находясь во рву. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.





## ЗАРЯ

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.



## ИГОЛКА, НИТКА, 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.



## ХОДИЛА МЛАДШЕНЬКАЯ ПО БОРОЧКУ

Подобные хороводы вводят детей в алгоритм непреходящих ценностей взаимоотношений детей и взрослых, на подсознании развивают здравость поведенческой саморегуляции.

Учат быть терпеливыми и самостоятельными на выбранных путях, что усиливается в душе через образы исконной культуры и совместные движения.

Сила коллективной мысли создает единое энергетическое поле, которое защищает, оберегает, даёт возможность для культурного саморазвития.

Ходила младшенька по борочку,  
Брала, брала ягодку земляничку.  
Брала, брала ягодку земляничку,  
Наколола ноженьку на былинку.  
Наколола ноженьку на былинку,  
Болит, болит ноженька, да не больно.  
Болит, болит ноженька, да не больно.  
Пойду к свету-батюшке да спрошуся,  
Пойду к свету-батюшке да спрошуся,  
У родимой матушки доложуся:  
«Пусти, пусти, батюшка, погуляти,  
Пусти, пусти, матушка, ягод рвати».



## ЛАПТА

Это самая распространенная игра в Мире. В этой образной игре развиваются и реализовываются сильные качества человека, которые находят применение в любой конкретной обстановке, в экстремальной ситуации: смелость, организованность коллективной мысли и совместных движений, чувство общности устремлений и действий, кругозор и ловкость, быстрота реакции. В подобных играх истоки высоких чувств патриотизма, верности, боевых начал.

*Вариант 1.* Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта — круглая палка, длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5–10 см. На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой — кон. Участники игры делятся на две равные группы. По жребию игроки одной группы идут в город, а другая группа водит. Горожане начинают игру. Метала лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию коня и снова возвращается в город. Водилы ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегуна. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в него на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегуна, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все игроки бьющей партии выступают в роли метал. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч. Случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию коня. Он ждёт, когда мяч забьет следующий игрок, — тогда за линию коня бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией коня, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

*Правила игры.* Подавасы не должны переступать черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Партия города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию коня.



## ЛОВИШКА В КРУГУ

Игра развивает чувство меры, умение жить в почитании и согласии с требованиями общества, не переступать запретную черту даже в экстремальных ситуациях, хранить устремление к реализации цели.

Подобная игра, входя в подсознание, как алгоритм поведения, поможет человеку и в дальнейшем, не выходя из круга своих возможностей и заслуг,

регулировать свои действия, соотносить их безболезненно для самолюбия с действиями окружающих.

**Ход игры:** На площадке чертят большой круг — от 3 м и более, в зависимости от количества играющих.

В середине круга кладут палку, её длина должна быть значительно меньше диаметра круга. Участники игры стоят в кругу, один из них — «Ловишка». Он бежит за детьми в кругу и старается кого-то поймать. Пойманный игрок становится «Ловишкой».

**Правила игры.** Никто не встаёт на палку ногами: «Ловишка» её оббегает, игроки могут перепрыгивать.

Пойманному игроку не вырываться из рук «Ловишки».



## СНЕЖИНКИ, ВЕТЕР, МОРОЗ

Игра воспитывает спокойное восприятие холодных качеств Природы как радостных и полезных.

Она даёт возможность детям выразить свои симпатии, а педагогу увидеть их и укрепить.

Ход игры: Игроки — «снежинки» встают парами лицом друг к другу и хлопают в ладоши, приговаривая:

Ой, летят, летят снежинки,  
Словно белые пушинки  
На дороги, на поля.  
Стала белой вся Земля.

На каждое слово делают хлопок то в свои ладоши, то в ладоши с товарищем.

Далее приговаривают: «Дзинь, дзинь», пока не услышат сигнал «Ветер!» «Снежинки» разлетаются в стороны и сбегаются в большую «снежинку» из несколько кружков. На сигнал «Мороз!» все выстраиваются в общий круг и берутся за руки.

*Правила игры.* Менять движения можно только по сигналу «Ветер!» или «Мороз!».

В игру можно включать разные движения: подскоки, легкий или быстрый бег, кружение парами и т.д.



## ЛЯПКА

Игра развивает стремление приблизиться к цели, дотронуться в игре к своей симпатии, проявить ловкость, быстроту реакции. В общем азарте она растворяет обидчивость недотрог, застенчивость робких.

**Ход игры:** Один из игроков — водящий или «Ляпка». «Ляпка» бежит за игроками и старается кого-то осалить.

Осалив, приговаривает: «На тебе ляпку! Отдай её другому!» Новый «Ляпка» догоняет игроков, чтоб передать ляпку.

**Правила игры.** «Ляпка» не преследует одного игрока. Все игроки следят за сменой «ляпою».



## КУВШИНЧИК

Это игра на заклик дождя. Игра дает возможность прожить минуты единения, выразить свои симпатии, говорить и действовать в кругу друзей.

Природа выбирает достойных внимания и усиливает каждого силой коллективного признания.

Ход игры: Избранный водящий берёт мяч — «кувшинчик», и, ударяя им о Землю, поёт:

Я кувшинчик уронила и о пол его разбила.  
Раз, два, три, раз, два, три, его, Ванечка, лови!

Сразу же по окончании песни водящий сильно ударяет мяч о Землю, а участник, имя которого было названо в песне, ловит его.

Поймавший мяч отходит в сторону, все остальные, подняв руки и образовав над головой «круг-колесо», поют:

Мы знаем все подряд, что ребята говорят:  
Оля, Коля, дуб зеленый, ландыш белый, заяка серый, брось!

Игрок с мячом поёт:

Я знаю всё подряд, что ребята говорят:  
Дуб зелёный, ландыш, мак, я бросаю мяч — вот так!

И бросает мяч кому-нибудь в «круг-колесо» из рук над головой. В кого попал, тот водит.





## КАЗАКИ

**Цель игры:** развитие внимания, ловкости.

**Играющие мальчики** выбирают себе начальника, который приказывает им строиться в шеренгу, поворачиваться, скакать в карьер, схватывать на бегу какой-нибудь приз, перепрыгивать через барьер или ров. Играющие попадают в цель камешками.

**Правила игры:** наиболее отличившиеся в игре и выполнении приказаний получают от начальника чины и знаки отличия.



## ГРЫБАКИ

Цель игры: развитие скоростной выносливости.

Играющие дети берутся руками попарно и становятся пара за парой. Выбираются «грыбаки» — пара, которая становится впереди всех на небольшом от них расстоянии. Сначала бежит первая пара игроков, мимо «грыбаков». Бегущие должны бежать в одиночку, не держась за руки. «Грыбаки» ловят и бегут вместе с ними, взявшись за руки.

### Правила игры:

Если один из бегущих будет пойман «грыбаками», не успев подать руку товарищу, то он и его товарищ становятся «грыбаками», а «грыбаки» становятся позади все пар;

если «грыбаки» не поймали ни одного из бегущих, то становятся на прежнее место и бежит следующая пара, а та, что бежала, становится позади последней.



## КАШИ

Цель игры: развитие ловкости, силовой выносливости.

На игровой площадке дети становятся в кружок и один из них, бросая мяч о землю, говорит: «Дети, каши!» Мяч подскакивает, а играющие пытаются его поймать. Тот, кто поймал мяч, садится верхом на того игрока, который вместе с ним протянул руку к мячу, и снова бьет мяч о землю, остальные игроки стараются его поймать



## В ТРИ БАБКИ

Перед началом игры игроки конаются, т. е. берется палка, один игрок обхватывает ее рукой у нижнего конца, другой берется выше его руки и т. д. Последний игрок, взявшийся за конец палки, называется «верх», а другой «низ». «Верхи» бьют, а «низы» идут в поле.

Для этой игры в землю втыкаются три палочки (бабки): первая бабка, от которой бьют «битой» мяч, вторая втыкается недалеко от первой, несколько в стороне, а третья — шагов на 30—40 от первой. Играющие бьют по очереди. Бить можно только один раз. Ударивший мяч отходит ко второй бабке, куда идут и другие. Если мяч залетел далеко, стоящие у второй бабки перебегают к третьей, а если можно, то бегут и назад. Если же нет возможности бежать назад, то ожидают там удобной минуты, чтобы помчаться к первой бабке. Стоящие в поле стараются ударить мячом кого-нибудь из бегущих. Если это им удастся, они все бросаются к первой или ко второй бабке, смотря по тому, куда бежать ближе и удобнее. Победенные в это время стараются в свою очередь ударить мячом кого-либо из противников, и если им это удастся и они вовремя убегут к бабкам, то продолжают бить, а если нет, идут в поле, а низы начинают игру. Иногда взаимное выбивание повторяется несколько раз.

### Правила игры:

Выбивать можно только тогда, когда играющие находятся между второй и третьей бабками; забежав за ту или иную бабку, играющий вполне обезопасен от удара;

Кроме удара противника, стоящие в поле получают право бить мяч еще и тогда, когда кто-нибудь из них поймает мяч на лету.



## 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 выделывать 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 ногой, не уронив ее на землю. Победенные отдают свои зоски победителю. Игра в зоску требует большой сноровки, выносливости, ловкости.





## ЗЕМЛЕРЕЗ

Играют два мальчика. У каждого равные участки 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.



## КАЗАЧЬИ ДЕТСКИЕ ПОТЕШКИ

С 8 лет до 12 лет (примерно)

1. Игры с коновязью (коновязь высотой по пояс взрослому):

1) «скакание» и «рубка» деревянными шашками или прутиками - нарабатывался навык всакивания на «лошадь» (поначалу подставлялись плашки), удержания верхом без «седла» и работа «оружием» с учётом габаритов лошади;

2) перевороты ногами вперёд:

- с разбега, опора животом о коновязь и инерционно «дослать» ноги под коновязь,

- прокрутиться вокруг неё и встать на ноги с той стороны, с которой начал вращение (по направлению движения похоже на подъём-переворотом);

3) перевороты туловищем вперёд:

- почти то же, но в обратном направлении инерционно «досылаем» туловище через верх коновязи;

4) перескоки с подседом :

- «перескок» - это движение схожее с фигурой «голуб» из танца Казачок (когда тело вращается горизонтально в пространстве), но без опоры о коновязь, а «подсид» - это проход под коновязью; чередуя перескок с подседом, пройти в сию длину коновязи

(разные были но в среднем 10 метров было на трёх столбах, это те которые стояли на майдане или в других массовых местах);

5) отскоки от коновязи –

- с разбега «наскочить» на коновязь животом, как бы сложиться, и на выпремени ног и туловища, отпрыгнуть назад – кто дальше прыгнет.

6) хождение и беганье по коновязи;

Игры с коновязью являлись, по всей видимости, подготовительными к освоению элементов джигитовки верхом на лошади.



## ЧЕХАРДА

- 1) с опорой на спину (для малых детишек) –  
- обычны общепринятый вариант, но постепенно те, через кого прыгают, становятся, всё выше и всё ближе (первоначально 3-5 шагов) друг к другу;
- 2) без опоры на спину (для более старших детишек) –  
- один подсаживается (спиной к прыгающему), другой перепрыгивает с разбега, но момент подсаживания надо выбрать самому как можно ближе к прыгающему.
- 3) перескоки то справа, то слева  
- «перескок» - это движение схожее с фигурой «голуб» из танца Казачок (когда тело вращается горизонтально в пространстве), но с опорой о спину товарищей; участники игры, через которых прыгают, становятся поочередно головой вправо, головой влево и т.д.
- 4) перескок с проскоком  
- стоят двое в наклоне головами друг к другу, казачёнок сначала перескакивает через них, а затем пороскакивает под ними и т.д. и всё направлено по кругу;
- 5) перескок с проскоком (массовый вариант)  
- то же, но не через одну пару проход, а через несколько – через одну перескочили, под другой проскочили и;
- 4) переворот с опорой на спину товарища – с разбегу опора на спину, переброс ног с отталкиванием руками, выход на ноги;
- 5) пережат спиной через согнувшегося  
- один казачонок стоит боком пригнувшись так, чтобы спина была примерно параллельна земле, второй с разбегу пережатывается через первого (спина к спине) перебрасывает ноги и приземляется на них; в Казачьке подобная фигура называется «тыноку»;
- 6) инерционный проброс друг друга – парами кто дальше и резче пробросит; выполняется фигура «голуб».



## 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 шленке нагайки.



## 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.



## НОЖИЧКИ

- 1) игра на деление земли – маленькими или перочинными ножами (одни дети);
- 2) метание ножей в землю вдаль до 5 метров (со взрослыми).

Метание в цель – для более взрослых (выводили принцип на ощущение пространства, сейчас же в основном останавливаются на ощущении ножа в руке).



## 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.



## КУКОЛКА

- «Куколка» - это круглое полено, которое вращали руками. Начинали не ранее 12 лет.

Суть заключалась в следующем: необходимо было перебрасывать «куколку» самыми разнообразными способами, как можно на большей скорости и как можно дольше её не ронять на землю (и уж тем более на ноги и другие части тела).

Со временем вес «куколки» увеличивался до 2-2,5 пудов, а требования оставались теми же.

Дальнейшее развитие этой потешки (я думаю, что это уже не для детей, а для взрослых казаков) – в «куколку» втыкали от 1-го до 4-х ножей (кинжалов) и вращали как обычно, здесь важным было не схватиться за ножи и в тоже время не уронить «куколку». После такого развлечения для казака не составляло никакого труда отобрать у противника его же оружие!





## ЗНАМЯ

На пригорке возводилось потешное укрепление из брёвен и веток, а зимой из снега (городок).

Женщины и 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 женщин – 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.



## КОНЯШКИ

Игроки разделялись на два “войска”. Каждое “войско”, в свою очередь, состояло из “всадников” и “коней”.

Всадниками обычно выступали девушки, забравшиеся на спины парней.

Задача игроков была проста – вывести из равновесия другую пару.

Выигрывала пара дольше всех устоявшая на ногах.