**Приложение 1**

**Содержание традиционных казачьих игр**

**«Горилки».** Играющие разбиваются на пары (преимущественно состоящие из мальчика и девочки) и становятся по кругу. Кому не досталось пары, тому «гореть» или «горевать» (т.е. быть водящим). Он (а) отходит на 5-7 метров, поворачивается кругом и говорит: «Горю-горю, пень!»

«О ком горюешь?» – спрашивает один из играющих.

«О тебе, душа, молодая (ой)!» – снова говорит горюющий.

«Любишь?» - опять спрашивает игрок.

«Люблю».

«Купишь?»

«Куплю».

«Покупай!» - После этих слов спрашивающий игрок бежит по кругу, а горюющий старается его догнать, пока он не возвратился на прежнее место. Если поймает, то горевать остается тот, кого поймали; если нет, то горюющий остается прежний.

**«Город»**. Играющие делятся на 2 команды. На земле (площадке) чертится круг диаметром 4-5 м. Одна команда («низы») находится в круге (в городе), а другая («верхи») - становятся за кругом. Команды представляют собой две враждующие армии, из которых одна осаждается другой. «Осаждающие» стараются мячом «выбить неприятеля» из города. В кого попали мячом, тот выходит из игры. Игра продолжается определенное время, после чего команды меняются ролями.

**«Горячее место»**. На земле (площадке) мелом обозначается «горячее место» (диаметром 1-2м). Выбирается водящий, который становится недалеко от «горячего места» с целью защиты его от посягательства остальных игроков, которые стараются проникнуть в «горячее место». Водящий не допускает их путем перемещения и старается «побить», т.е. коснуться осалить или поймать желающего попасть в «горячее место». «Побитый» делается помощником первого и затем остается с ним ловить остальных играющих. Проникнувший в горячее место, может спокойно отдыхать там, но недолго. Игра заканчивается, когда все «побиты».

**«Гуси».** Из числа играющих выбираются две девочки, которые изображают мать и дочь; они находятся на одной стороне площадки («в доме»). Также выбирается «волк», который располагается «под горой» - недалеко от «дома» (в 10-15 м). Остальные учащиеся изображают «гусей». Мать заставляет дочь гнать гусей в поле. Та гонит, приговаривая: «Геля! Геля, гуси! Пастись!»

Когда гуси уже в поле, мать кричит из «дома»:

- Гуси, домой! *(Гуси, до дому!)*

– Для чего? - спрашивает дочь.

– Для волка!

– Где он? (*Дэ вин?*)

– Под горою! (*Пид горою!*)

- Что он делает? *(Що робэ!)*

– Гуску щиплет! *(Гуску скубэ!)*

– Гуси серые – белые, домой! *(Гуси, сиры-билы, до дому!)* – кричат хором мать и дочь.

После этих слов «гуси» бегут в «дом», а из засады выскакивает волк и хватает бегущих гусей. Осаленные играющие считаются съеденными «волком» и выходят из игры.

После этого гуси снова отправляются в «поле» и игра повторяется несколько раз, пока все гуси не будут переловлены волкам.

**«Зевака»**. Играющие становятся в круг и начинают перебрасывать друг другу мяч, называя при этом по имени того, кто должен его ловить. Кто не поймает мяч – становится «зевакой» и выходит из игры. Назвавший имя неправильно – также выходит из игры. Выигрывают 2 (3-5) участника, которые последними остаются в игре.

**«Игра в ногу»**. Играющие делятся на 2 команды (число играющих - четное). На площадке, на расстоянии 20 аршин (около 15 м), чертятся две линии (полукон), за которые заступать нельзя. Поочередно к линиям (для удобства можно воспользоваться резиновыми ковриками) по одному подходят игроки противоборствующих команд и броском мяча (теннисного) стараются поразить противника. Право первого броска определяется жеребьевкой. Противник должен увернуться от мяча, при этом, не отрывая от коврика одну ногу (поэтому наиболее оптимально целиться в опорную ногу). Тот, в кого попадут, имеет право на ответный бросок. Если не попадает, то победное очко присуждается первой команде. Таким образом, броски продолжаются до тех пор, пока один из играющих не получит преимущества. После присуждения очередного броска играющих сменяют другие игроки из соответствующих команд. Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не выполнят броски.

**«Игра в потайного»**. Играющие садятся в круг, согнув («поджав») ноги, как можно ближе друг к другу. Один из играющих становится в центре круга. Мяч (или другой небольшой предмет) прячут под ноги и незаметно передают один другому; сидящий в середине должен найти мяч. Тот, у кого будет найден мяч, выходит в центр круга, а искавший садится на его место.

**«Игра в шапку»**. Все играющие, кроме одного (водящего), который стоит в кругу, садятся (становятся) по кругу на определенном расстоянии друг от друга и перебрасывают (передают) шапку (или другой подобный предмет, например, мяч) один другому, не соблюдая при этом никакого порядка. Стоящий в кругу должен поймать шапку, когда она летит от одного к другому, или должен вырвать ее из рук; если это ему удаться, то он садится (становится) в круг, а его заменяет тот, кто делал передачу.

**«Молчан»**. Один из играющих - «молчан» - становится впереди, смотря на всех серьезно. Каждый из играющих старается рассмешить его, для чего подходит к нему и говорит что-нибудь смешное: если удалось его рассмешить, то «молчан» удаляется из игры (или переходит в разряд остальных играющих), а его место занимает рассмешивший.

**«Перетяжка»**. Играющие делятся на две равные команды и становятся у линии, разделяющей площадку друг напротив друга. У соревнующихся в руках палка (гимнастическая). Задача играющих перетянуть соперников на свою сторону.

«**Пристенки» («В стенку»)***.* Игра состоит из нескольких отдельных упражнений с мячом. Предварительно проводится жеребьевка: на право первым начать игру. Далее играющие поочередно выполняют приведенные ниже упражнения, стараясь не ошибиться, т.е. не выронить («не заронить») мяч. В случае неудачного выполнения упражнения право игры переходит следующему участнику и т.д. Выигрывает тот игрок, который первым выполнит все задания.

Первое упражнение - «стенка». Играющий бросает мяч в стенку и, когда он отскочит от стены, ловить его; это упражнение, как и все остальные, исполняется три раза.

Второе упражнение - «свечки». Мяч подбрасывается вверх над стеной так, чтобы он коснулся стены; затем ловят его.

Третье упражнение - «приступочки». Бросается мяч в стену, как и в первом упражнении, но стой разницей, что мяч не ловится, а рукою пристукивается еще два раза к стене, и затем уже схватывается.

Четвертое упражнение - «ручка». Играющий левою рукою упирается в стену, а правою бросает вокруг нее мяч и затем ловит.

Пятое упражнение – «ножка» мяч бросают не вокруг руки, а вокруг ноги.

Шестое упражнение - «хам». Из руки, обращенной ладонью вниз, играющий пускает мяч вниз, но, не допустив его до земли, опять хватает, причем приговаривает: «хам! съем!».

Седьмое упражнение - «звездочки». Играющий подбрасывает мяч вверх, что есть силы, и ловит его налету. Можно использовать и другие варианты упражнений.

«**Свинка**». Играющие делятся на 2 равные команды и располагаются на своей стороне площадки, разделенной средней линией. Игра начинается с центра площадки по сигналу руководителя. Игроки обеих команд стараются ударами «кочережек» (хоккейных клюшек, гимнастических палок и т.п.) выбить «свинку» (малый, теннисный мяч) за заднюю линию поля соперников. Команда, сумевшая это сделать, получает одно очко. Правила: запрещается поднимать «кочережку» выше колен. Запрещается переходить на сторону противника.