**Подвижные игры:** «Казачья», «Достань платок», «Хваталки».

**Цель:** Воспитание у детей желания познать культуру казаков через национальные игры. Развитие смелости, выносливости, мужества.

**Казачья**

**Цель:** развивать ловкость, быстроту реакции.

**Ход игры:** В центре круга стульчик - «боевой конь», на котором сидит «командир», в руках у него дудка и красный флажок. Дети по кругу скачут на воображаемых лошадях, левая рука вытянута вперед, правая поднята вверх. По свистку «командир» соскакивает с «коня», кладет флажок и становится в общий круг. Все дети маршируют по кругу за «командиром». «Командир» дудит в дудку. Около кого он остановился, поворачиваются спиной друг к другу и бегут в противоположные стороны по кругу. Тот, кто первым возьмет флажок и вскочит на «боевого коня», становится «командиром».

**Достань платок**

**Цель:** развивать быстроту движений, проявлять смекалку, выдержку, находчивость.

**Ход:** Двое ведущих держат в поднятых руках шашки (игрушечные), на которых висят шали. Возле ведущих стоят по два мальчика. Под веселую музыку мальчики пляшут врассыпную 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.

**Хваталки**

Цель: **Цель:** развивать быстроту движений, проявлять смекалку, выдержку, находчивость.

**Ход:** Игроки должны выстроиться двумя шеренгами одна против другой на расстоянии 50-60 шагов. Между ними на земле проводится черта. В соответствии с количеством игроков по всей длине черты раскладываются какие-нибудь предметы: камешки, палочки и др.

По команде: «Раз, два, три!» игроки бегут к предметам, стараясь захватить их как можно больше. Та команда, которая захватила больше предметов, выигрывает.

Игра заканчивается либо по соглашению, либо если набрано нужное количество очков