**Игры стран Азии.**

|  |  |
| --- | --- |
| *КАНАТАХОДЦЫ. (Узбекистан)*  *Играют 5 и более человек.*  *На площадке ребята чертят прямую линию длиной 6-10 метров. Надо передвигаться по ней, как по канату. Разрешается держать руки в стороны. Проигрывают те ребята, которые сойдут с черты – «слетят с каната».* | *ЛЕВ И КОЗА. (Афганистан)*  *Играют 10-20 человек. Инвентарь: маски льва и козы.*  *Выбирают «льва» и «козу». Остальные игроки, взявшись за*  *руки, образуют круг. «Коза» стоит внутри круга, «лев» - за кругом. Он должен поймать «козу». Играющие свободно пропускают «козу», а «льва», наоборот, задерживают. Игра продолжается до тех пор, пока «лев» не поймает «козу». В случае удачи они обмениваются ролями или выбирается другая пара.* |
| *САКЕ БУРТЫ. (Грузия).*  *Так в Грузии называется игра с мячом и палкой.*  *Инвентарь: ворота из проволоки, мяч.*  *Играют 2 команды. Представители команд по очереди прокатывают мяч, подталкивая его палкой, стараясь, чтобы он прошёл через ворота (они должны быть шире мяча на 20-25 см). Выигрывает команда, прокатившая мяч через ворота большее число раз.* | *ОСВОБОДИ БАБОЧКУ*  *(Бумажные бабочки опутаны нитками или туалетной бумагой. Под музыку дети «освобождают» бабочек на скорость участвуют в игре 4 человека.)* |
| *ВЫТАЩИ ПЛАТОК! (Азербайджан)*  *Играют 10 и более человек. Инвентарь: платки.*  *Две команды выстраиваются друг против друга на некотором расстоянии. Между ними проводится черта. У каждого сзади за пояс заткнут носовой платок или косынка. По жребию одна из команд становится водящей. По команде судьи дети двигаются вперёд (водящие стоят на месте), переходят черту, и тут судья кричит: «Огонь!» Игроки бегут обратно, а противники (водящие) стремятся их догнать, чтобы вытащить из-за пояса платок.*  *Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая захватит большее число платков.* | *ШАРИК В ЛАДОНИ. (Бирма)*  *Играют не менее 6 человек. Инвентарь: шарик или камешек.*  *Игроки выстраиваются в шеренгу на расстоянии 30-40 см друг от друга. Вытянутые руки с раскрытыми ладонями держат за спиной. Игроки не должны оглядываться. Один из игроков стоит за их спинами. У него в руке шарик или камешек. Идя вдоль шеренги, он опускает шарик в чью-то руку. Игрок, получивший шарик, неожиданно вырывается из шеренги. Соседи справа и слева должны схватить его (или осалить) прежде, чем он двинется с места. Но при этом они не имеют права сходить с линии. Если им не удастся его схватить, он может вернуться на место, и игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.* |
| *ЯГУЛЬГА-ТАУСМАК. (Туркмения)*  *«Достань платок»*  *Платок подвешен на шесте (или привязан к веревочке, переброшенной через сук дерева). В общем, надо так устроить, чтобы платок можно было поднимать выше и выше.*  *Игра начинается - платок можно достать, лишь слегка подпрыгнув (с разбега). Это всем удается. Новый заход, платок подняли повыше - тут уж придется очень постараться, чтобы дотянуться до него. С каждым разом задача все сложнее, и вот уже для кого-то платок недосягаем. В конце концов останется один, кому удалось подпрыгнуть выше всех.* | *СТАТУЯ. (Армения)*  *Играют 5-20 человек.*  *Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца. По назначению руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте), в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов, и игра продолжается.* |
| *САФЕД – ЧУБАК ( Таджикистан)*  *Две команды становятся в одну шеренгу вдоль черты через одного. Расстояние между игроками 1 метр У каждого из игроков – палочка или кегля. Палочки двух команд отличаются по цвету. К началу игры соседи меняются палочками. По сигналу все должны забросить как можно дальше, по второму сигналу – побежать за ними. Причём, каждый должен подобрать свою палочку, (которую забросил сосед). Побеждает команда, все игроки которой раньше вернутся на место со своими палочками* | *ВЕРХ-НИЗ (Пакистан)*  *Количество игроков: четверо и больше, от 4 лет и старше.*  *Что понадобится: открытая площадка с пеньками, горкой, качелями, камнями или крепкими скамейками.*  *Как играть: если ведущий кричит слово «Низ», на земле оставаться нельзя – нужно как можно быстрее прыгнуть на пенек, скамейку, горку… Если же прозвучала команда «Верх», все должны спуститься на землю. Тот, кого «засалили», становится ведущим.* |
| **Игры стран Европы.** | |
| *НАЙДИ ПЛАТОК! (Австрия)*  *Играют четверо и более человек. Инвентарь: платок.*  *Игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время зажмуриваются. Платок прячут на небольшой территории, которую заранее отмечают. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает». Все начинают искать, поиски направляет тот, кто спрятал платок. Если говорит «тепло», идущий знает, что он близко от места, где находится платок, «горячо» - в непосредственной близости от него, «огонь» - тогда надо брать платок. Когда ищущий удаляется от того места, где спрятан платок, то водящий предупреждает его словами «прохладно», «холодно». Тот, кто найдёт платок, не говорит об этом, а незаметно подкрадывается к игроку, который к нему ближе всего, и ударяет его платком. В следующем туре он и будет прятать платок.* | *ХРОМАЯ УТОЧКА. (Украина)*  *Играют 10 и более человек.*  *Обозначают границы площадки. Выбирается «хромая уточка», остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов «Солнце разгорается, игра начинается» «уточка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь осалить кого-нибудь из играющих. Осаленные помогают ей осалить других. Последний не осаленный игрок становится «хромой уточкой».*  *Правило:*  *Игрок, ставший на обе ноги или выпрыгнувший за пределы площадки, считается осаленным.* |
| *ПОТЯГ. (Белоруссия)*  *Играют 10 и более человек.*  *Участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук. Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники – «заводные». Став друг против друга, «заводные» также берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь или разорвать цепь противника, или перетянуть её за намеченную линию. Правило:*  *Тянуть начинают точно по сигналу.* | *ОДИН В КРУГЕ. (Венгрия)*  *Играют 5 и более человек. Инвентарь: мяч.*    *Игроки становятся в круг и перебрасывают большой лёгкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибётся и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если всё же центральному игроку удаётся поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадёт, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идёт в хорошем темпе и быстрой передачей удаётся заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.* |
| *.*  *АИСТЫ. (Украина)*  *Ребята изображают аистов. Каждый аист имеет своё гнездо (обруч). Водящий гнезда не имеет. По сигналу начинается игра. Все аисты встают на одну ногу, руки на пояс. Водящий выбирает себе любое гнездо и прыгает в него. Как только в этом гнезде окажутся два аиста, они оба выскакивают из гнезда и бегут, огибая флажки на небольшом расстоянии от обручей. Тот, кто вернётся первым, занимает гнездо, а кто опоздает – становится водящим.* | *ДОБРОЕ УТРО, ОХОТНИК! (Швейцария)*  *Играют 10-15 человек.*  *Игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!», и тут же идёт по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идёт охотник. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок вновь произносит: «Доброе утро, охотник!». И оба бегут, чтобы занять пустое место в круге. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.* |
| *БАЛТЕНИ. (Латвия)*  *Играют пять и более человек. Инвентарь: палка.*  *Игроки ложатся на траву лицом вниз (по кругу голова к голове) и закрывают глаза. Водящий бросает балтени – обтёсанную палку длиной 50 см – в кусты или заросли так, чтобы её не сразу можно было найти. По сигналу водящего все быстро вскакивают и бегут искать палку. Тот, кто нашёл её первым, становится водящим.* | *ВЕСЁЛЫЕ МУШКЕТЁРЫ (Франция)*  *Участники на «лошадках» (палках) перепрыгивают через преграды, закреплённые на стойках.* |
| *ПОЖАРНАЯ КОМАНДА. ( Германия)*  *Играют 10 и более человек.*  *Инвентарь: Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь.*  *Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг стульев под удары бубна, барабана. Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.* | *БУЛЬБА. ( Белоруссия)*  *Участники делятся на 2 команды и строятся в 2 колонны. Перед ними «лунки» (обручи), куда надо посадить «картофель» (теннисные мячи). Затем обогнуть флажок и собрать картофель в ведро или корзину. Выигрывает команда, раньше справившаяся с заданием. Если мяч выкатился за пределы обруча, игрок сам должен вернуть картофель в лунку.* |
| **Игры народов России** | |
| *ОТГАДАЙ. (Дагестан)*  *Игра напоминает жмурки.*  *Водящему завязывают глаза , и он начинает прыгать на одной ноге по кругу. Другую ногу он держит вытянутой вперед. Любой ребенок может осторожно хлопнуть водящего по вытянутой ноге. Тот останавливается и пытается угадать, кто ударил его по ноге. Если водящий угадал, то проигравший игрок сменяет водящего. Если нет, то игра продолжается, и водящий опять начинает прыгать по кругу на одной ноге.* | *ПЕРЕТЯГИВАНИЕ. (осетинская народная игра)*  *Для проведения этой игры надо крепко связать концы веревки длиной 2—2,5 м и, начертив на земле круг радиусом 2 м, разделить его линией на две равные половинки.*  *Дети из пары, которая будет меряться силами, становятся спиной друг к другу, по разные стороны линии, на одинаковом от нее расстоянии. Каждый участник «впрягается» в веревку, завязанную в кольцо, со своей стороны. Он пропускает веревку под мышками и слегка натягивает ее. По условленному сигналу соперники тянут веревку, каждый в свою сторону. Победителем считается ребенок, который перетянул соперника на свою сторону круга, а затем и вообще вытащил его за пределы круга.*  *1.Перетягивание осуществляется всем корпусом, но нельзя при этом опираться руками о землю.*  *2. Проигравшим считается игрок, заступивший за линию круга обеими ногами.* |
| *БОЙ ПЕТУХОВ. (марийская народная игра)*  *Все игроки должны разделиться на пары так, чтобы дети одного возраста и примерно равные по силам оказались друг напротив друга. Затем команды выстраиваются в две шеренги, одна напротив другой, так, чтобы каждый ребенок оказался напротив своего соперника. Дети становятся на одну ногу; другую ногу, согнутую в колене, держат за спиной обеими руками. По команде все дети начинают прыгать на одной ноге по направлению к своим соперникам, выставив вперед плечо. Сблизившись, противники толкают друг друга плечом, отскакивают и снова с разбега сталкиваются. Если во время петушиного боя игрок потеряет равновесие и встанет на обе ноги или обопрется на руку, чтобы не упасть, то он считается проигравшим, и пара выходит из игры. Когда все пары закончат состязаться, подсчитывается, сколько игроков из каждой команды стали победителями в бою петухов. Так определяется команда-победительница.*  *Правила:*  *1.Толкаться можно только плечом в плечо, другие удары запрещены.*  *2. Можно толкать только своего соперника по паре.* | *ШАПКА КАНАТОХОДЦА. ( Дагестан)*  *История этой игры восходит к древним обычаям горских народов, для которых одним из основных умений было умение удержать равновесие на крутых горных тропах. Первоначально в игру играли так: располагали два крупных камня высотой до 50 см на расстоянии 3—5 шагов друг от друга и сверху на них клали шест. Игрок должен был перенести шапки всех участников по очереди от одного камня к другому, ни разу не оступившись и не уронив ни одну шапку. Для игры можно использовать гимнастическую скамейку, по которой должны будут ходить дети в ходе игры. В этой игре дети могут просто потренироваться переносить в одной руке предметы (например, свои панамки), переходя из одного конца скамейки в другой и возвращаясь обратно.*  *1. Игрок обязан быстро перенести все шапки, сложенные у основания скамейки, с одной стороны на другую.*  *2. Нельзя за один раз переносить больше одной шапки.*  *3. Свою шапку игрок переносит последней.*  *4. Если игрок устал, он может передохнуть, остановившись на одном краю скамейки, но он не должен спускаться на землю и даже касаться земли ногой.* |
| *ХИЩНИК В МОРЕ. (чувашская народная игра)*  *Для этой игры надо закрепить в центре поля или площадки колышек (столбик). На этот колышек надевается сверху веревка, которая закрепляется на высоте 20—30 см от поверхности земли с помощью незатягивающейся петли. За другой конец веревки берется водящий. Он прижимает этот конец веревки к своему бедру и бежит по кругу.*  *Образованный с помощью веревки круг — это «море», а веревка — это «хищник». Остальные дети — «рыбки», которые стремятся убежать от «хищника» — веревки, перепрыгнув ее. Водящий может закручивать веревку то по часовой стрелке, то против, то убыстрять, то замедлять свой бег, а «рыбки», задевшие «хищника» (веревку), выбывают из игры. Игру следует продолжать, пока в море не останется всего 2—3 «рыбки». Затем можно выбирать нового водящего и продолжать игру.*  *1. Нельзя поднимать веревку выше уровня бедра, потому что это сделает игру опасной.*  *2. «Рыбки», выскочившие за пределы «моря», считаются проигравшими* | *БИЛЯША. (марийская народная игра)*  *Игроки делятся на две команды, которые выстраиваются одна напротив другой вдоль параллельных линий, нарисованных на расстоянии нескольких метров друг от друга. По жребию решается, какая команда начинает игру. Один из игроков этой команды с криком: «Биляша!», направляется к шеренге противников. Дети из другой команды ждут его приближения, каждый ребенок вытягивает вперед свою правую руку. Водящий хватает за руку любого игрока и пытается перетянуть его на сторону своей команды, а тот упирается изо всех сил.*  *Если водящему удалось перетянуть игрока из другой команды за линию своей команды, то он берет его в плен и ставит позади себя.*  *Теперь игрок из другой команды может попробовать свои силы. Если он сумеет перетянуть на свою сторону игрока, за чьей спиной стоит пленник, то это будет двойная победа: он освободит члена своей команды и захватит противника. Игра продолжается, пока одна из команд не захватит определенное количество пленников или всю команду противников.*  *1. Нельзя прятать руки за спину, таким образом, сопротивляясь захвату.*  *2. Тянуть к себе игрока можно любой рукой, но только\_ не двумя руками сразу.*  *3. Игроки могут поддерживать сопротивляющегося члена своей команды только возгласами или скандированием.*  *4. Пленником считается игрок, переступивший за черту другой команды обеими ногами.* |
| **Игры Австралии** | |
| *СКИППИРУ-КЕНГУРУ (Австралия)*  *Австралия – это и страна, и континент, где обитаю удивительные животные: тасманский дьявол, утконос, валлаби, вомбат, коала, кукабара и, конечно же, любимец всех малышей – кенгуру.*  *Количество игроков: пятеро и больше, от 3 лет и старше.*  *Как играть: дети садятся в кружок, ведущий просит одного из них выйти в середину, сесть на пол, наклониться вперед и закрыть глаза – это спящий кенгуру Скиппиру. Остальные – охотники. Ведущий называет имя одного из детей, тот дотрагивается до «кенгуру» и говорит: «Угадай, кто тебя поймал?» Если ребенок назвал имя «охотника», игроки меняются местами.*  *Игра продолжается до тех пор, пока кенгурушкой не побывают все участники. Эта игра популярна в австралийских детских садах: она помогает детям быстрее познакомиться друг с другом и развивает слух.* | |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Игры стран Америки.*** | |
| *БЕГИ, ГУАРАЧА, БЕГИ! (Чили)*  *Объясните юной компании, что в Чили, государстве на юго-западе Южной Америки, говорят на испанском языке, а «Гуарача» — слово, которого нет в словаре, придумано для забавы.*  *Количество игроков: пятеро и больше, возраст от 5 лет и старше.*  *Что понадобится: носовой платок.*  *Как играть: дети садятся в кружок. Оглядываться запрещено. Задача ведущего, который находится за кругом, незаметно положить на спину одного из игроков носовой платок. Если ребенок это почувствовал, он должен догнать ведущего, и тот выбывает из игры. Если же догнать не удается, игра продолжается без проштрафившегося участника.* | *ЛОВИ МЕШОК! (Игра индейцев Аляски)*  *Играют 8 и более человек.*  *Инвентарь: мешочек, наполненный песком (весом 200 г для 5-6-летних; 400 г – для старших).*  *Игроки встают в круг и бросают друг другу мешочек. Кто не поймает мешочек, тот выходит из игры. Выигрывает тот, кто остался в кругу.*  *Вариант. При бросании мешочка можно назвать первый слог какого-нибудь слова, и ловящий должен закончить, например: вес-на, цветок и т.п.*  *.* |
| *СМЕЛЫЕ КОВБОИ (Америка)*  *Участники команд набрасывают обручи на стойки. Побеждает команда, набравшая больше очков.* | *ПОЕЗДА. (Аргентина)*  *Играют 7 и более человек. Инвентарь: свисток.*  *Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего депо. Водящий идёт от одного вагона к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – паровозом* |
| *БОЛЬНАЯ КОШКА. (Бразилия)*  *Играют более пяти человек.*  *Один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.* | *ТЯНИ ЗА ГОЛОВУ! (Канада)*  *Играют два человека.*  *Инвентарь: длинный шарф.*  *Два человека встают на четвереньки лицом друг к другу и завязывают через обе головы шарф. Оба игрока ползут назад, стараясь тащить за собой противника. Руки и колени при этом должны оставаться на земле. Выигрывает тот, кто на порядок перетянул противника в свою сторону. Проигрывает игрок также и тогда, когда у него соскальзывает с головы шарф.* |
| **Игры стран Африки.** | |
| *АФРИКАНСКИЕ САЛКИ ПО КРУГУ. (Танзания)*  *Играют 10 и более человек.*  *Инвентарь: лист от дерева.*  *Игроки встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней игроков листом. Затем он кладёт лист кому-нибудь в руку и бежит. Игрок с листом – за ним. Если водящий пробежит круг и его не догонят, он встанет на свободное место, а преследовавший его игрок становится новым водящим.* | *ПИПОЛО! (Гана)*  *Количество игроков: шестеро, от 4 лет и старше.*  *Что понадобится: палочки, камушки или по одной монетке на игрока.*  *Как играть: назначьте ведущего и судью, определите финишную прямую. Дети отворачиваются и ждут, пока ведущий спрячет монетки или камушки. Когда он крикнет «Пилоло!» («Искать!»), судья включает секундомер, а игроки находят монетки и бегут с ними к финишу. Прибежавший первым получает одно очко. Затем монетки собирают, назначают новых ведущего и судью, и игра продолжается. Выигрывает тот, кто набрал больше очков (запомнить, у кого сколько баллов, — обязанность судьи).* |
| *БУЙВОЛЫ В ЗАГОНЕ. (Судан)*  *Играют 10 и более человек.*  *Игроки встают в круг и берутся за руки. Два-три игрока стоят в центре. Это буйволы. Их задача – вырваться из круга. Они с разбегу пытаются прорвать круг, подняв вверх руки. Грубые приёмы не разрешаются. Если не удалось прорваться в одном месте, они пытаются делать это в другом. Если это им удаётся, буйволами становятся те игроки, которые не сумели сдержать их.* | *А НУ-КА, ПОВТОРИ! (Конго)*  *Играют четыре и более человека.*  *Игроки становятся полукругом, в центре стоит водящий. Время от времени он делает какое-то движение: поднимает руку, поворачивается, наклоняется, топает ногой и т.д. Все игроки должны точно повторить его движение. Если игрок ошибается, то водящий занимает его место, а игрок становится водящим. Если одновременно ошибутся несколько человек, то водящий сам выбирает, кто займёт его место.* |
| *УКУС ЗМЕИ. (Египет)*  *Играют более двух человек.*  *На земле рисуют круг. Один игрок прыгает в круг, остальные окружают его, встав на колени. Они стараются схватить прыгающего игрока в кругу за ноги. Кому это удается, тот меняется с игроком в кругу местами* |  |