

Детские подвижные игры со всего мира

Если ваше чадо пока не способно показать на карте Пакистан или Армению, а Вам сильно этого хочется, организуйте для него и его друзей подвижные игры народов мира, популярные у маленьких жителей далеких стран. Но прежде предложите ребятам найти эти государства на глобусе, а затем расскажите о культуре и обычаях населяющих их людей, о нюансах воспитания детей в разных странах потом ознакомьте их с правилами веселых игр народов мира.



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 сло-

варе, 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 удастся, игра продолжается без проштрафившегося участника.

Агалмата

Греция



Греция, государство на юге Европы, знаменита античными мраморными статуями. Найдите самые знаменитые из них в интернете и про-

демонстрируйте юной компании до начала игры.

Количество игроков: четверо и больше, от 10 лет и старше.

Как играть: один из игроков стоит с закрытыми глазами в центре большой открытой площадки и медленно считает до десяти. Остальные же в это время стараются принять позу любой понравившейся статуи. Для достоверности образа не возбраняется использовать подручные предметы – палки, мячи и прочее.

«Агалмата» («статуя» по-гречески), — кричит ведущий, и игроки замирают. Если «статуя» не удержала равновесия, она выбывает, ведущий старается расшевелить игроков. самого стойкого объявляю новым ведущим. Это идеальная игра для развития координации движений.

Верх – низ

Пакистан



Юные обитатели пакистанских городов, государства в Южной Азии, любят смеяться и кричать. Эта веселая, подвижная игра помогает им выплеснуть избыток энергии.

Количество игроков: четверо и больше, от 4 лет и старше.

Что понадобится: открытая площадка с пенками, 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.

Пилоло! Ганы



У маленьких жителей сельских районов Ганы, государства в Западной Африке, мало игрушек, но они находят массу способов повеселиться.

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).

Получи подарок Великобритания



Эта забава у жителей островного государства на севере Европы очень популярна, особенно на праздновании дня рождения. Подарок в яркой упаковке передают под музыку.

Количество игроков: пятеро и больше, от 4 лет и старше.

Что понадобится: подарок-сюрприз, цветная бумага, музыка.

Как играть: упакуйте забавные игрушки в несколько слоев бумаги разного цвета, усадите детей в кружок и включите музыку. Подарок передают по кругу до тех пор, пока ведущий не выключит звук. Ребенок, в руках которого оказался сюрприз, снимает первый слой бумаги. Игра продолжается до тех пор, пока упаковка не будет снята полностью. Подарок достается победителю, а по кругу пускают новый сувенир. Взрослые должны позаботиться о том, чтобы подарки получили все игроки.

Скиппиру-кенгуру

Австралия



Австралия – это и страна, и континент, где обитают 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.

«Битва на яйцах»

Армения



Эта игра очень популярна в Закавказье, где расположена одна из бывших советских республик. Украинцам забава знакома как пасхальная.

Количество игроков: двое, от 3 лет и старше.

Что понадобится: пара сваренных вкрутую яиц.

Как играть: став лицом друг к другу, дети легонько сталкивают яйца острыми концами, пока одно из них не треснет. Потом повторяют битву, но уже тупыми концами. Опыт показывает, что крутые яйца трескаются только после 3-4 ударов и не льются одновременно. Победитель получает оба яйца. После игры трофеи используют для приготовления салата или бутербродов для всей компании.

Пожарная команда

Германия



Играют 10 и более человек.

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (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.

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 кладет 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.

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 идет 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.

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 раз-

бегу 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.

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.

Канатоходцы

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".

Правила:

1. Один из игроков следит за "канатоходцами".
2. Тот, кто сошёл с "каната", становится наблюдателем.

Потяг

Белоруссия



Иг

рают 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 попадет, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идёт в хорошем темпе и быстрой передачей удаётся заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

Игра в молотилку

Йемен

Играют от 6 человек и более.

Игроки встают все вместе в тесный круг. Один остается снаружи. Он старается попасть в круг. Для этого он должен выдернуть кого-нибудь из круга. Стоящие в круге пытаются избежать этого и бегут, как карусельные лошадки, по кругу. Если кого-то выдернут из круга, то он водит.



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. Один из игроков стоит за их спинами. У него в руке шарик или камешек. Идя вдоль шеренги, он делает вид, будто хочет опустить шарик в чью-нибудь ладонь. Игроки не должны оглядываться. Наконец 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.

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.

Игра "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 пу-

стое место в круге. Тот, кто не успел это сделать, становится охотником.

Игра "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.

Игра "Статуя"

Армения



Играют от 5 до 20 человек.

Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек – четверых ловцов. 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.

Правила:

1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью

любого места тела, кроме головы.

2. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

Игра "Лови мешок"

Игра индейцев Аляски

Играют 8 и более человек.

Инвентарь: мешочек, наполненный песком (весом 200 грамм для 5-6-летних; 400 грамм – 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, цве-ток и тому подобное.



Игра "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 удастся, тот меняется с игроком в кругу местами.