

**государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа с. Хилково  
муниципального района Красноярский Самарской области**

«Рассмотрено»	«Проверено»	«Утверждено»
Руководителем МО	И.о. заместителя	И.о. директора
С.А.Просвинова	директора по ВР	ГБОУ СОШ с. Хилково А.М. Семин
Протокол № 1	Е.А.Волынкина	Приказ №66-од
от «23» августа 2021г	от «23» августа 2021г	от «23» августа 2021г

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности  
«Игры народов мира»**

**1-4 класс**

**Составитель(и):**

Просвинова С.А., учитель начальных классов

2021

## **I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Развитие толерантности является объективной потребностью современного общества.

Ребенок, жизнедеятельность которого протекает в семье конкретного этноса, воспитывается в рамках одной, преимущественно национальной культуры. В связи с этим актуализируется задача создания педагогических условий для формирования у школьников опыта толерантных отношений и толерантного поведения.

**Актуальность** данной программы обусловлена тем, что способствует развитию толерантности у ребенка.

### **Педагогическая целесообразность.**

Обучение детей основам мировой культуры на примере национальных игр дает возможность ребенку приобщиться к культуре различных народов и истории разных стран, понять мышление и стратегию развития этих стран, изучить их.

Игровые формы обучения позволяют сделать это легко и интересно для ребенка.

Отличительной особенностью данной программы является изучение культуры разных стран через их национальные игры.

Данная программа может рассматриваться как одна из ступеней к здоровому образу жизни и неотъемлемой частью всего воспитательного процесса в школе, так как игра – естественный спутник жизни, ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой.

Игры народов мира являются одним из традиционных средств педагогики. Испокон веков в играх ярко отражается образ жизни людей, их быт, труд, представление о чести, смелости, мужестве, желании обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движения, проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю, стремление к победе.

Игры народов мира являются частью патриотического, эстетического и физического воспитания детей. У детей формируются устойчивое, заинтересованное, уважительное отношение к культуре родной страны, создаются эмоционально положительная основа для развития патриотических чувств: любви к Родине; ее культуре и наследию.

В программе «Игры народов мира» собраны самые известные и проверенные временем игры. Представленные игры имеют широкую географию и интересную историю возникновения. Игры народов мира помогают лучше понять, а может и по-иному взглянуть на другие народности. Они отражают культуру и самобытность народа. Также можно встретить очень похожие игры у разных народов, но с различными названиями.

Программа помогает создать поведенческую модель, направленную на развитие коммуникативности, умение делать самостоятельный выбор, принимать решения, ориентироваться в информационном пространстве. По содержанию все игры классически лаконичны, выразительны и доступны детям.

### **Цель курса:**

- создание условий для развития толерантности, культурного, творческого и физического потенциала ребенка средствами игр народов мира через включения детей в совместную деятельность.

### **Задачи курса:**

#### *Образовательные задачи:*

- Сформировать начальную систему знаний о культуре разных стран.
- Сформировать начальную систему знаний, умений и навыков по играм народов мира.

#### *Развивающие задачи:*

- Развить умственные способности ребенка: интеллект, память, образное мышление;
- Развить интерес к мировой истории и культуре;

- Развить умение думать и принимать самостоятельные решения;  
*Воспитательные задачи:*
- Воспитать учащихся, адаптированных к жизни в обществе;
- Сформировать у детей ценностные жизненные ориентации толерантность и дружеские отношений между собой;
- Воспитать самодисциплину и ответственность

**Форма организации** внеурочной деятельности: кружок. На занятиях кружка предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности: коллективная, групповая и парная. Основными формами проведения занятий являются: сюжетно – ролевые игры; игровое имитационное моделирование; демонстрационные, театрализованные игры; игры – конкурсы; физические и психологические игры и тренинги; интеллектуально – творческие игры; социальные игры; комплексные игры.

Занятия включают в себя теоретическую часть и практическую деятельность обучающихся.

Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала (с использованием компьютерных технологий). Изложение учебного материала имеет эмоционально – логическую последовательность, которая неизбежно приведет детей к высшей точке удивления и переживания.

#### **Ожидаемые результаты**

##### *В сфере личностных универсальных учебных действий учащиеся научатся:*

- воспринимать мир как единое и целое при разнообразии культур, национальностей, религий;
- уважать истории и культуры каждого народа;
- ориентироваться в нравственном содержании и смысле, как собственных поступков, так и поступков окружающих людей;
- воспринимать этические чувства (стыда, вины, совести) как регуляторы морального поведения.

##### *В сфере познавательных универсальных учебных действий учащиеся научатся:*

- структурировать знания;
- выбирать наиболее эффективные способы действий в зависимости от конкретных условий;
- осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.

##### *В сфере коммуникативных универсальных учебных действий учащиеся научатся:*

- планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками – определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- разрешать конфликты – выявлять, идентифицировать проблемы, искать и оценивать альтернативные способы разрешения конфликта, принимать решения в его реализации;
- управлять поведением партнёра – контролировать, корректировать, оценивать его действия;
- с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка, современных средств коммуникации.

##### *В сфере регулятивных универсальных учебных действий учащиеся научатся:*

- планировать – определять последовательность промежуточных целей с учётом конечного результата; составлять план и последовательность действий;

- прогнозировать – предвосхищать результат и уровень усвоения знаний, его временных характеристик;
- контролировать в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- корректировать – вносить необходимые дополнения и корректировки в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его результата; вносить изменения в результат своей деятельности, исходя из оценки этого результата самим обучающимся, учителем, товарищами;
- оценивать – выделять и осознавать обучающимся того, что уже усвоено и что ещё нужно усвоить, осознавать качество и уровень усвоения; оценивать результат работы;
- мобилизовать силы и энергию для волевого усилия и преодоления препятствий.

### **Формы подведения итогов работы**

В конце года проводится конкурс, в результате которого успешные ученики награждаются грамотами.

Способами оценки результативности являются:

1. Результаты участия в конкурсах, учебных турнирах и соревнованиях.
2. Индивидуальные беседы с детьми.

## **Описание места курса в учебном плане**

### *Сроки реализации программы*

Программа кружка «Игры народов мира» рассчитана на 4 года.

*Общее количество часов* – 237 часов.

*Недельная нагрузка* - 1 класс -1 час в неделю; 2 класс – 1 час в неделю; 3 класс -1 час в неделю; 4 класс -1 час в неделю;

## **II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **1 класс**

№	Название разделов и тем	Общее количество часов	Часы аудиторных занятий	Часы внеаудиторных активных занятий
1	Виды игр. Их разнообразие. Правила игры. Техника безопасности во время игры.	1	1	-
2	Интернациональная игра «Приветствие!»	1	0,5	0,5
3	«Салки» (Россия)	1	0,25	0,75
4	«Жмурки» (Россия)	1	0,25	0,75
5	«Гуси-лебеди» (Россия)	1	0,25	0,75
6	«Горелки» (Россия)	1	0,25	0,75
7	«Краски» (Россия)	1	0,25	0,75
8	«Хромая уточка» (Украина)	1	0,25	0,75
9	«Коты» (Украина)	1	0,25	0,75
10	«Автогонки» (Германия)	1	0,25	0,75
11	«Один в круге» (Венгрия)	1	0,25	0,75
12	«Хлоп, хлоп убегай»	1	0,25	0,75

	<i>(Белоруссия)</i>			
13	«Цветы и ветерки» <i>(Армения)</i>	1	0,25	0,75
14	«Статуя» <i>(Армения)</i>	1	0,25	0,75
15	«День Ночь» <i>(Азербайджан)</i>	1	0,25	0,75
16	«Чья шеренга победит» <i>(Азербайджан)</i>	1	0,25	0,75
17	«Снятие шапки» <i>(Грузия)</i>	1	0,25	0,75
18	«Достань шапку» <i>(Дагестан)</i>	1	0,25	0,75
19	«Прыжок лягушки» <i>(Адыгея)</i>	1	0,25	0,75
20	«Всадник» <i>(Адыгея)</i>	1	0,25	0,75
21	«Захват противника»	1	0,25	0,75
22	«Игра в шапку» <i>(Казачья игра)</i>	1	0,25	0,75
23	«Просо» <i>(Казачья игра)</i>	1	0,25	0,75
24	«Угадай и догони» <i>(Татарстан)</i>	1	0,25	0,75
25	«Хромая лиса» <i>(Татарстан)</i>	1	0,25	0,75
26	«Метание с плеча» <i>(Северная Осетия)</i>	1	0,25	0,75
27	«Уточка» <i>(Чечено-Ингушетия)</i>	1	0,25	0,75
28	«Кагоме» <i>(Япония)</i>	1	0,25	0,75
29	«Сплетни» <i>(Америка)</i>	1	0,25	0,75
30	«Прятки по-американски» <i>(Америка)</i>	1	0,25	0,75
31	«Поезда» <i>(Аргентина)</i>	1	0,25	0,75
32	«Калабаса» <i>(Перу)</i>	1	0,25	0,75
33	Понравившиеся игры народов мира	1	-	1

### **1. Интернациональная игра «Приветствие!»**

Известно, что в разных странах принято по-разному приветствовать друг друга. Перед началом игры ведущий проводит инструктаж. Он рассказывает в каких странах и как люди здороваются друг с другом. Дети должны запомнить это. Конечно, это очень упрощенные версии приветствий - но у нас ведь игра, да?

*Америка:* похлопывание друг друга по плечу

*Китай:* легкий поклон со скрещенными на груди руками

*Кения:* плевок (чисто символический) в сторону того, кого приветствуешь

*Замбия:* хлопок в ладоши и реверанс

*Европа:* протянутая рука и легкое пожатие

*Франция:* рукопожатие и поцелуй в щеку

*Индия:* легкий поклон, руки сложены перед лицом, ладони вместе

*Россия:* объятие и троекратный поцелуй в щеки

Все игроки ходят по площадке, а ведущий произносит названия стран. Дети должны подойти друг к другу и поприветствовать так, как положено в этой стране. Игра ускоряется, ведущий начинает быстрее произносить страны. Тот игрок, который перепутает приветствия, выбывает из игры

### **2. «Салки» (Россия)**

По жребью или по считалке выбирают одного водящего - «салку». Затем устанавливаются границы площади игры. Все разбегаются в пределах этой площади. Водящий объявляет: «Я - салка!» - и начинает ловить играющих в установленных пределах площадки. Кого догонит и осалит, тот становится «салкой» и объявляет, подняв руку вверх: «Я - салка!» Он начинает ловить играющих, а бывший «салка» убегает со всеми. Игра не имеет определенного конца.

Виды «салок»:

- Круговые салочки. На земле чертится большой круг. Играющие становятся по кругу. По сигналу все бегут по кругу друг за другом. Если кто-то кого-то догонит и осалит, тот выходит из игры. Неожиданно дается громкий сигнал. При этом все должны повернуться и бежать в противоположную сторону, стараясь осалить бегущего впереди. Выигрывают те, кого не смогли осалить.
- «Салки с домом». Для убегающих чертится на площадке «дом», в котором они могут спастись от «салки», но долго находиться там не имеют права.
- Салки «Ноги от земли». Спасаясь от «салки», играющие должны оторвать ноги от земли (пола). С этой целью они залезают на какой-либо предмет или садятся, ложатся, подняв ноги вверх. В таком положении «салка» не имеет права их салить.
- Цепные салочки. Игрок, которого осалили, берет за руку водящего и так бежит за другими игроками. Следующий осаленный берет за руку кого-то из этой пары и так далее. Составляется длинная цепь водящих, которая может окружать убегающих. Если на бегу цепь разрывается, то водит кто-то из тех игроков, которые расцепили руки. Кто из двух - решают по жребью.
- Салки с приседанием. Салки, напоминают салки ножки на весу, но являются их упрощенной версией. В этих салках нельзя салить игрока, который успел сесть на корточки.
- Салки - стойка на одной ноге. Водящий не может салить игрока, который успел занять позу, стоя на одной ноге и держащих другую, отведенную назад ногу двумя руками.
- Колдунчики или салки «Чай-чай-выручай». Выбирается воду, игроки разбегаются, в случае, если вода осалит кого-то, игрок замирает, расставив руки в стороны и кричит «Чай-чай-выручай». Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и дотронувшись «освободить» его. «Расколдованный» игрок вновь в игре.

*Правила игры:*

1. "Салить" играющих - значит прикоснуться к кому-либо рукой или предметом, но не хвататься за игрока и не тащить его.
2. Играющие могут бегать только в пределах установленных границ площадки. Выбежавший за условленную границу считается пойманным и меняется ролью с «салкой»-водящим.
3. Каждый новый «салка»-водящий должен объявлять, что он стал «салкой», чтобы все знали, от кого спастись.

### **3. «Жмурки» (Россия)**

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.

*Правила игры:*

- Жмурке завязывают глаза платком (шарфом и тп).
- Отводят на середину площадки.
- Жмурку крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он(а) немного потерял ориентацию в пространстве.
- Жмурка должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.
- Если жмурка правильно опознал игрока, то игроку завязывают глаза и он становится жмуркой, а жмурка становится обычным игроком (меняются местами).
- Игрокам нельзя вырываться, когда они пойманы.
- Игрокам нельзя ставить подножки или как-то толкать жмурку - это может привести к травмам.
- Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать, чтобы отвлечь жмурку от игрока.

#### **4. «Гуси-лебеди» (Россия)**

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живет «хозяин» и «гуси», на другой - поле. Между ними находится логово «волка». Все гуси летят на поле травку щипать. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да, да, да.
- Гуси-лебеди! Домой!
- Волк за дальней горой!
- Что он там делает?
- Рябчиков щиплет.
- Ну, бегите же домой!

По сигналу "гуси - лебеди домой, волк за дальней горой", "гуси" бегут к скамейкам в "гусятник". Из-за "горы" выбегают "волки" и догоняют "гусей". Выигрывают игроки, ни разу не пойманные.

*Правила игры:*

· «Гуси» должны летать по всей площадке, им разрешается возвращаться домой только после слов, сказанных хозяином.

· В конце игры можно отметить самых ловких «гусей» (ни разу не попавших к «волку») и лучшего «волка» (поймавшего больше «гусей»).

#### **5. «Горелки» (Россия)**

Перед началом игры нужно выбрать водящего, того, кто будет «гореть»,— отсюда и название игры.

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий впереди, на расстоянии двух шагов от играющих. Участники игры говорят нараспев слова:

*Гори, гори ясно  
Чтобы не погасло.  
Стой подоле,  
Гляди на поле:  
Ходят грачи,*

*Да едят калачи.  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!*

Как только пропоют эти слова, водящий должен посмотреть на небо, а дети последней пары отпускают руки и тихо пробегают вдоль колонны, один слева, другой справа. Когда они поравняются с водящим, все громко кричат ему:

*Раз, два, не  
воронь.  
Беги, как огонь!*

Двое детей бегут вперед, ловко увертываясь от водящего, стараются взять друг друга за руки. Если они возьмутся за руки, то «горелка» им не страшен, они спокойно идут и становятся впереди первой пары, а водящий вновь «горит».

Если водящий и при повторении игры не поймает бегущих, тогда он «горит» во второй раз. Если он и в третий раз никого не поймал, играющие могут спеть такую песенку:

*Огарушек,  
огарушек\*,  
Плохо стоишь —  
Стань на черный камушек!  
Совсем сгоришь!*

Но если водящему удастся поймать одного из убегающих, он встает с ним впереди всей колонны, а «горит» тот, кто остался без пары.

Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все пары.

*Правила:*

- Водящий не должен поворачиваться назад.
- Он догоняет убегающих сразу же после слов: «Беги, как огонь!»
- Игроки последней пары начинают бег только с последними словами: «Колокольчики звенят!»

## **6. «Краски» (Россия)**

По правилам игры выбирается *продавец* и *покупатель*. Все остальные *краски*. Каждая *краска* загадывает свой цвет и тихонько сообщает его *продавцу*.

Итак, *краски* и *продавец* садятся на скамеечку. *Покупатель* подходит к игрокам и говорит:

"Тук-тук".

*Продавец:*

"Кто там?"

*Покупатель:*

"Я монах в синих штанах"

*Продавец:*

"Зачем пришел?"

*Покупатель:*

"За краской!"

*Продавец:*

"За какой?"

*Покупатель:*

называет краску.

Если такой краски нет, *продавец* отвечает:

"Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!"

Тогда *покупатель* прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской.

Если же такая *краска* есть, то *продавец* говорит:"

Есть такая. Платите столько-то"

(называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. *Покупатель* должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке *продавца* столько раз, сколько нужно заплатить).

*Краска* в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого *покупатель* должен был поймать *краску*. Если получалось, то пойманный игрок становился *покупателем*. Если *краске* удавалось вернуться на скамейку непойманной, игра начиналась сначала с прежним *покупателем*.

#### **7. «Хромая уточка» (Украина)**

Для игры выбирается площадка и устанавливаются границы, за которые нельзя будет выходить. Также выбирается игрок, который будет "хромой уточкой".

Другие игроки расходятся по площадке и становятся на одну ногу, а другую согнутую в колене придерживают рукой.

В ходе игры обозначаются границы площадки, выбирается «хромая уточка». Остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой.

По команде "хромая уточка" начинает прыгать на одной ноге и пытаться поймать других игроков, которые также прыгая на одной ноге, стараются убежать от "уточки". Те, кого поймали, помогают ловить непойманных игроков.

Игрок, который остался последним непойманным выигрывает и становится "хромой уточкой". Если в процессе игры игрок не удерживается и встаёт на обе ноги или выпрыгивает за пределы поля, считается пойманным.

#### **8. «Коты» (Украина)**

Для игры понадобятся: игроки от трёх до десяти человек, платочек завязать глаза, ограниченная игровая площадка и 6 – 10 палочек, которые и будут *котами*.

В начале игры выбирают водящего и завязывают ему глаза. Дают ему в руки котов-палочки и двое игроков начинают его крутить и водить в разные стороны, стараясь запутать, сбить ориентир. Далее один из сопровождающих говорит: «клади двух котов» и водящий должен положить 2 палочки на землю. И так его водят, пока он не разложит все палочки.

Потом его возвращают на исходную точку, развязывают глаза и он без подсказок должен найти и собрать всех котов. Самым лучшим игроком будет, тот, кто без подсказок быстрее всех найдёт все палочки.

Потом выбирают следующего водящего, и начинается игра заново.

По правилам водящего нельзя уводить за пределы игровой площадки. Ему можно подсказывать словами: тепло, жарко, холодно, прохладно. Если игрок не может долго найти последнего кота, то ему показывают его, и он проигрывает.

#### **9. «Автогонки» (Германия)**

Игра для двух и более человек. Для игры надо взять две игрушки-автомобиля, две деревянные палочки и два длинных шнура (примерно 6-9 м). Игрушечные автомобили следует привязать к шнурам, которые, в свою очередь, привязать к палкам.

Деревянные палочки должны держать в руках двое детей. Суть игры в том, чтобы по команде как можно быстрее намотать шнур на палку, притянув, таким образом, машину к себе.

#### **10. «Один в круге» (Венгрия)**

Дети становятся в круг, в центре которого находится водящий. Игроки начинают перекидывать друг другу маленький мяч. Задача «воды» - перехватить игрушку. Любой ребенок может неожиданно кинуть мячик в ведущего. Если тот от мяча не увернется, игра

продолжается. Если водящий поймал мяч в руки или увернулся от него, то он занимает место в кругу, а тот игрок, который бросал в него мяч становится в центр.

### 11. «Хлоп, хлоп убегай» (Белоруссия)

Играющие ходят по площадке – собирают на лугу цветы, плетут венки, ловят бабочек и т.д. Несколько детей выполняют роль лошадок, которые в стороне щиплют травку. На слова ведущего:

- Хлоп, хлоп, убегай!
- Тебя кони стопчут.
- А я коней не боюсь,
- По дороге прокачусь –

несколько игроков начинают скакать на палочках, подражая лошадкам и стараясь поймать детей, гуляющих на лугу.

*Правила игры.*

Убегать можно лишь после слова прокачусь. Тот ребенок, которого настигнет лошадка, на время выбывает из игры.

### 12. «Цветы и ветерки» (Армения)

В середине игровой площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты. За ними на расстоянии 10—15 м проводятся еще две черты. Выбираются две команды: цветы и «ветерки». Каждая из команд стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников.

Игру начинают «цветы», заранее выбрав себе имя — название цветка. Они говорят: «Здравствуйте, ветерки!» «Здравствуйте, цветы!» — отвечают ветерки. «Ветерки, ветерки, угадайте наши имена», — вновь говорит «цветы».

«Ветерки» начинают угадывать названия «цветов». И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту. «Ветерки» их догоняют.

*Правила игры:*

- очки определяются по числу пойманных цветов;
- победителя определяют по условленной сумме очков;
- после одной игры команды меняются ролями.

### 13. «Статуя» (Армения)

Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек — четверых ловцов. По назначению ведущего ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них поймать.

Пойманный должен тут же остановиться замереть на месте в том положении, в котором его поймали. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут пойманы все игроки. После этого выбирают новых ловцов, и игра продолжается.

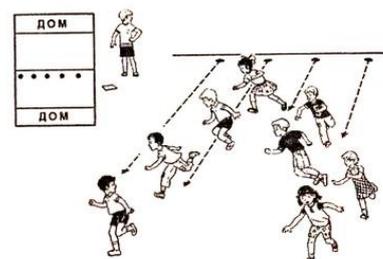
Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

### 14. «День Ночь» (Азербайджан)

На игровой площадке на некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой — девочки. Между ними находится ведущий. Команда мальчиков — «ночь», команда девочек — «день». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков.

*Правила игры:* «осаленные» переходят в команду соперника.

### 15. «Чья шеренга победит» (Азербайджан)



Играющие делятся на две равные команды. Два игрока, по одному из каждой команды, становятся лицом друг к другу перед начерченной на игровой площадке линией. Взяв друг друга за пояс, игроки по сигналу стремятся перетянуть на свою сторону противника.

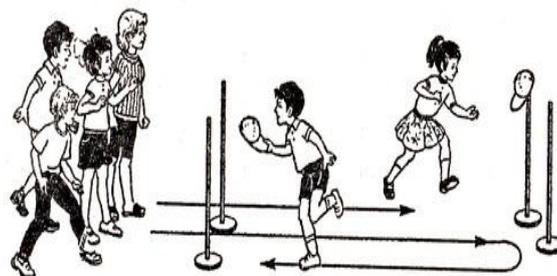
*Правила игры:*

- побеждает тот, кто перетянул соперника на свою сторону;
- проигравший переходит в команду выигравшего.



### 16. «Снятие шапки» (Грузия)

На одном конце игровой площадки у стартовой линии на расстоянии 3—4 м друг от друга выстраиваются две колонны играющих. Напротив каждой из них в землю втыкаются по две палки (или ставятся стойки высотой 1 м): ближние на расстоянии 2—3 м, а дальние — 7—8 м от стартовой линии. На дальние палки вешается по одной шапке.



Первые игроки обеих команд по сигналу бегут в дальний конец площадки, снимают шапки с палок, возвращаются к палкам у стартовой линии и вешают шапки на палки. Затем подбегают к последующему игроку своей команды, касаются ладони его вытянутой руки и становятся в конец колонны. Последующие игроки команд быстро бегут вначале к ближним палкам, снимают с них шапки, затем бегут к дальним палкам и вешают шапки на них. После этого они возвращаются к стартовой линии, чтобы коснуться рукой ладони следующего игрока своей команды, и так далее, пока все дети не примут участия в игре.

*Правила игры:*

- последующий игрок вступает в игру лишь после того, как его руки коснется предыдущий;
- если игрок уронит шапку, он обязан подобрать её и повесить на палку.

### 17. «Достань шапку» (Дагестан)

Игроки делятся на две команды (до десяти человек в каждой). На игровой площадке чертится линия на расстоянии 10—15 м от игроков, на которой находятся шапки. Играющие становятся в пары и движутся к шапкам, выполняя разные движения. Сначала двигаются первые пары, затем вторые и т. д.

Первые пары, например, продвигаются вперед, прыгая на одной ноге, вторые пары двигаются на четвереньках, третьи пары идут на пятках, четвертые — в полуприседе, пятые в глубоком приседе.

*Правила игры:*

- взять шапку имеет право только та пара, которая дошла первой;
- побеждает та команда, которая наберет больше шапок;
- при повторении игры лучше поменять виды движений между парами; можно выбрать и другие движения.



### 18. «Прыжок лягушки» (Адыгея)

На игровой площадке отмечается линия старта. Право первым начать игру определяется жребием. Игрок, получивший право на выполнение задания, выходит на линию старта и принимает позу лягушки (становится на четвереньки с опорой на кисти и

подошвы ног), затем прыгает вперед три раза. Последнее место приземления отмечается. Затем то же самое выполняют следующие игроки.

*Правила игры:*

- нельзя переступать через линию старта и отрывать ладошки от земли до начала прыжка. Нарушивший правило проигрывает;
- выигрывает тот, кто прыгнет дальше всех.

*Вариант игры:* прыжки выполняются спиной вперед.

### **19. «Всадник» (Адыгея)**

Играющие распределяются по парам: один — «конь», другой — «наездник». Игрок-«конь» вытягивает руки назад-вниз, игрок-«наездник» берет его за руки. По команде в таком положении пары должны добежать до финиша. Победитель пары затем соревнуется с победителем другой пары.

*Правила игры:* побеждает пара, которая ни разу не проиграла заезд.

### **20. «Захват противника» (Адыгея)**

Описание игры: на игровой площадке на расстоянии 60—70 м друг от друга вбивается два колышка. В игре принимают участие 6 и более человек. Играющие делятся на две группы, каждая из которых выстраивается возле своего колышка. Группа, которой по жребию выпало начинать игру, выделяет одного человека, который должен добежать до колышка противоположной стороны площадки и дотронуться до него. Ему помогают защитники своей команды. «Противники» в свою очередь пытаются задержать нападающего.

*Правила игры:*

- Если нападающий дотронулся до колышка, то ему дается возможность нападать еще раз. В противном случае нападает противоположная команда.
- Команда получает одно очко, если нападающий коснулся колышка.
- Команда, большее количество раз дотронувшаяся до колышка, считается победительницей.
- Можно задерживать противника захватом за плечи, за руки, за туловище.

### **21. «Игра в шапку» (Казачья игра)**

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 или 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».

### **22. «Просо» (Казачья игра)**

Это особый вид игры в жгута. Выбирается водящий-«жгутчик», которому вручается жгут. Остальные играющие образуют прямую цепь, взявшись за руки, которые при начале игры приподнимаются настолько, чтобы можно было пробегать под ними.

«Жгутчик» подходит к первому стоящему в цепи и спрашивает: «Пойдешь просо жать?». Тот отвечает: «А большое просо?» «Жгутчик», показывая рукой величину проса, говорит: «Вот такое!». Если «жгутчик» показывает высокое просо, играющий говорит: «Не достану», а если низкое — «Спины не согну». После этих слов беседующий игрок бежит под поднятыми руками играющих на противоположный конец цепи, а «жгутчик»

преследует его со жгутом. Если «жгутчик» догонит игрока и ударит его, то он передает жгут нанимаемому жать, а сам становится в цепь с того конца, куда только что прибежал.

*Правила игры:*

- если «жгутчику» не удастся ударить убегающего игрока, то этот игрок примыкает к цепи, а «жгутчик» подходит с приглашением жать к следующему, игроку и т. д.

### 23. «Угадай и догони» (Татарстан)

Играющие садятся на скамейку или на траву в один ряд. Впереди садится водящий. Ему завязывают глаза.

Один из игроков подходит к водящему, кладет руку на плечо и называет его по имени. Водящий должен угадать, кто это. Если водящий назвал имя игрока правильно, то быстро снимает повязку и догоняет убегающего. Если водящий не угадал имя игрока, тогда подходит другой игрок.

*Правила игры:*

- если имя названо правильно, игрок задевает водящего по плечу, давая понять, что нужно бежать;

как только водящий поймает игрока, он садится в конец колонны, а пойманный игрок становится водящим.



### 24. «Хромая лиса» (Татарстан)

Количество участвующих детей может быть как угодно велико. Собравшись на просторном дворе или в большой комнате, они выбирают одного из участвующих, которому дают прозвище хромой лисы. На месте, выбранном для игры, очерчивают круг довольно больших размеров, в который входят все дети, кроме хромой лисы. По данному сигналу дети бросаются бегом по кругу, а хромая лиса в это время скачет на одной ноге и старается во чтобы то ни стало запятнать кого-нибудь из бегущих, т.е. прикоснуться к нему рукой. Лишь только ей это удалось, она входит в круг и присоединяется к остальным бегущим товарищам, потерпевший же принимает на себя роль хромой лисы. Дети играют до тех пор, пока все не перебивают в роли хромой лисы; игру, однако, можно прекратить раньше, при первом появлении признаков утомления.

Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный хромой лисой, должен бегать лишь на одной ноге. Главные элементы этой игры составляют бег и прыжки. Для правильного ведения игры необходимо соблюдать следующие условия: дети, вошедшие внутрь круга, должны, бегать лишь в нем и не выходить за очерченную линию, кроме того, участвующий, избранный хромой лисой, должен бегать лишь на одной ноге. Главные элементы этой игры составляют бег и прыжки.

### 25. «Метание с плеча» (Северная Осетия)

Для данной игры берется мешочек с песком весом 200—300 г. Его поднимают на уровень правого плеча и кладут на ладонь. Играющий, несколько отклонившись всем корпусом и приседая, с силой отбрасывает мешочек.



*Правила игры:*

- место удара мешочка о землю отмечается;
- выигрывает тот, кто бросит дальше всех.

*Вариант игры:* метание можно проводить снизу.

## 26. «Уточка» (Чечено-Ингушетия)

Две девочки садятся друг против друга на стульчики. Ноги вытягивают вперед, носками вверх; носки соединяют — получается мостик. Выбирается уточка, остальные дети — утята.

Уточка скороговоркой зовет своих утят:

*Быстрой, быстрей, утятки.*

*Быстрой, быстрей, дикие перышки.*

Утята выстраиваются друг за другом вслед за уточкой и перешагивают через мостик, стараясь не задеть его. Тот, кто заденет мостик, выходит из игры, остальные переходят на другой берег. Уточка вновь строит своих утят, и они перешагивают через мостик, но мостик уже повыше (девочки ставят ногу на ногу и соединяют их). В игре могут принимать участие от десяти до двенадцати человек.

*Правила игры:* проходить через мостик следует осторожно, высоко поднимая ноги.



## 27. «Кагоме» (Япония)

Один из детей выбирается «ведущим» он закрывает глаза и садится.

Остальные дети водят вокруг него хоровод и поют игровую песню. Когда песня заканчивается «ведущий» называет имя того, кто стоит за его спиной и, если «ведущий» оказался прав, этот человек заменяет «ведущего».

## 28. «Сплетни» (Америка)

*Правила игры:*

Игроки выстраиваются в ряд или в круг. Первый игрок придумывает одно или несколько предложений и пишет их на листе бумаги. Потом запоминает текст и убирает листок в сторону и говорит то, что он запомнил следующему игроку шёпотом. Следующий игрок делает то же самое. И так, по кругу, пока не дойдёт очередь до последнего игрока. Последний игрок говорит всем вслух то, что у него получилось и сравнивается с тем, что было написано на листе в самом начале.

## 29. «Прятки по-американски» (Америка)

Прятки по-американски диаметрально отличаются от нашей игры: один прячется, а все остальные ищут.

Тот, кто его находит, должен спрятаться вместе с ним. Нужно сидеть тихо-тихо, чтобы не быть обнаруженным.

Когда последний игрок понимает, что остался в одиночестве, то прячется сам. Все отправляются искать его, и игра начинается снова.

## 30. «Поезда» (Аргентина)

Играют 7 и более человек.

Нужен 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.

## 31. «Калабаса» (Перу)

Игроки чертят себе домики-круги, а водящий остается "бездомным". Все хором кричат "Калабаса!" (По домам!) и разбегаются по своим кругам. "Бездомный" обращается к одному из игроков: "Ты продаешь яйца?" Тот отвечает: "Я - нет, а он, может быть, продает" и указывает на товарища, к которому и направляется "бездомный". Тем временем игроки должны поменяться местами. Если водящий успевае занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.

2 класс

№	Название разделов и тем	Общее количество часов	Часы аудиторных занятий	Часы внеаудиторных активных занятий
1	Виды игр. Их разнообразие. Правила игры. Техника безопасности во время игры.	1	1	-
2	Интернациональная игра «Приветствие!»	1	0,5	0,5
3	«Беги, если не хочешь остаться без ужина!» (Россия)	1	0,25	0,75
4	«Аленушка и Иванушка» (Россия)	1	0,25	0,75
5	«У дочка» (Россия)	1	0,25	0,75
6	«Тише едешь...» (Россия)	1	0,25	0,75
7	«Испорченный телефон» (Россия)	1	0,25	0,75
8	«Волк и козлята» (Украина)	1	0,25	0,75
9	«Аисты» (Украина)	1	0,25	0,75
10	«Бильбоке» (Франция)	1	0,25	0,75
11	«Доброе утро, охотник» (Швейцария)	1	0,25	0,75
12	«Посадка картофеля» (Белоруссия)	1	0,25	0,75
13	«Квинта» (Литва)	1	0,25	0,75
14	«Пастух» (Армения)	1	0,25	0,75
15	«Перетягивание палки» (Армения)	1	0,25	0,75
16	«Хромая курица» (Туркмения)	1	0,25	0,75
17	«Вытащи платок» (Азербайджан)	1	0,25	0,75
18	«Игра в лягушек» (Грузия)	1	0,25	0,75
19	«Конноспортивная игра» (Грузия)	1	0,25	0,75
20	«Бег к реке» (Дагестан)	1	0,25	0,75
21	«Журавли-журавушка» (Адыгея)	1	0,25	0,75
22	«Грыбаки» (Казачья)	1	0,25	0,75
23	«Забрасывание белого мяча» (Калмыкия)	1	0,25	0,75
24	«Скок-перескок» (Татарская)	1	0,25	0,75
25	«Серый волк» (Татарская)	1	0,25	0,75
26	«Гаккарис» (Северная Осетия)	1	0,25	0,75
27	«Чиж» (Чечено-Ингушская)	1	0,25	0,75
28	«Белая палочка» (Таджикистан)	1	0,25	0,75

29	«Шарик в ладони» (Бирма)	1	0,25	0,75
30	«Японские салки» (Япония)	1	0,25	0,75
31	«Отбрось банку» (Япония)	1	0,25	0,75
32	«Японские жмурки» (Япония)	1	0,25	0,75
33	«Лиса и цыплята» (Американская)	1	0,25	0,75
34	Следуй за лидером (Американская)	1	0,25	0,75
	Бом, бом, бом (Американская)	1	0,25	0,75
	Пять очков (Американская)	1	0,25	0,75
	Вниз-вверх (Американская)	1	0,25	0,75
	«Цветы в саду» (Северная Америка)	1	0,25	0,75
	«Бег с платком» (Канада)	1	0,25	0,75
	«Больная кошка» (Бразилия)	1	0,25	0,75
	«Броски по движущейся цели» (Аргентина)	1	0,25	0,75
	«А ну-ка повтори» (Конго)	1	0,25	0,75
	«Строительство башни» (Алжир)	1	0,25	0,75
	«Плати апельсинами» (Гана)	1	0,25	0,75
	«Слепой ворон» (Гана)	1	0,25	0,75
	«Салки с катанием мяча (Судан)»	1	0,25	0,75
	«Лист лимонного дерева» (Танзания)	1	0,25	0,75

### 1. Интернациональная игра «Приветствие!»

Известно, что в разных странах принято по-разному приветствовать друг друга. Перед началом игры ведущий проводит инструктаж. Он рассказывает в каких странах и как люди здороваются друг с другом. Дети должны запомнить это. Конечно, это очень упрощенные версии приветствий - но у нас ведь игра, да?

*Америка:* похлопывание друг друга по плечу

*Китай:* легкий поклон со скрещенными на груди руками

*Кения:* плевок (чисто символический) в сторону того, кого приветствуешь

*Замбия:* хлопок в ладоши и реверанс

*Европа:* протянутая рука и легкое пожатие

*Франция:* рукопожатие и поцелуй в щеку

*Индия:* легкий поклон, руки сложены перед лицом, ладони вместе

*Россия:* объятие и троекратный поцелуй в щеки

Все игроки ходят по площадке, а ведущий произносит названия стран. Дети должны подойти друг к другу и поприветствовать так, как положено в этой стране. Игра ускоряется, ведущий начинает быстрее произносить страны. Тот игрок, который перепутает приветствия, выбывает из игры

### 2. «Беги, если не хочешь остаться без ужина!» (Россия)

Эту игру, как и другие подвижные игры, лучше проводить на улице, с большим количеством игроков.

Дети встают в круг, берутся за руки, а ведущий медленно идет внутри круга. Внезапно он останавливается у любых двух игроков, разжимает их руки и произносит: «Беги, а то останешься без ужина!»

Двое игроков начинают бежать вокруг круга детей в противоположных направлениях, а ведущий – становится в круг вместо одного из игроков.

Кто первый заполнит пустое место в кругу – победил, второй же игрок становится ведущим.

### **3. «Аленушка и Иванушка» (Россия)**

Выбирают Аленушку и Иванушку, завязывают им глаза. Они находятся внутри круга. Играющие встают в круг и берутся за руки. Иванушка должен поймать Аленушку.

Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» Аленушка обязательно должна откликаться: «Я здесь, Иванушка!», но сама она не очень-то торопится встретиться с Иванушкой и, чувствуя его приближение, отбегает в сторону. Движения водящих комичны и иногда неожиданные.

Случается, Иванушка принимает за Аленушку кого-то из стоящих рядом и скорее хватается за него. Ему объясняют ошибку. Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

### **4. «Удочка» (Россия)**

Удочка – это скакалка. Один ее конец в руке «рыбака» – водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнуть через нее. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», то есть дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка». Необходимо соблюдать такое условие: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше, чем на 10–20 сантиметров.

### **5. «Тише едешь...» (Россия)**

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5–6 метров друг от друга.

Задача играющих – как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего непросто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!» На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий, который стоял до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеется, также возвращается за черту. А затем игра продолжается.

### **6. «Испорченный телефон» (Россия)**

Дети садятся в круг. Один из игроков получает лист бумаги с написанным на нем предложением или кто-либо из взрослых говорит ему это предложение на ухо.

Далее игрок шепчет на ухо соседу то, что он услышал или прочел, тот – следующему и так далее, по кругу.

Последний игрок произносит предложение вслух, а потом вы зачитываете первоначальный вариант. То, что получилось у детей, обычно сильно отличается от вашего варианта!

### **7. «Волк и козлята» (Украина)**

Для игры подойдёт игровая площадка 15-20 метров. На ней чертится круг 4-8 метра диаметром, и за его пределами ещё кружочки диаметром 1 метр на расстоянии 1-2 метра.

Маленькие кружочки это домики для козлят. Кружочков чертится на один меньше, чем игроков-козлят. По считалочке выбирают волка. В начале игры волк становится за пределами большого круга, а козлята внутри круга. На счёт три все козлята выбегают из круга и занимают домики.

Тот козлёнок, которому не достался домик, бегаёт от волка между большим кругом и домиками. Волк должен поймать козлика, но если козлёнок обежит круг 3 раза, то погоня прекращается и все остаются на своих местах. Если волк поймаёт козлёнка, то они меняются местами и игра начинается заново.

#### **8. «Аисты» (Украина)**

В игре участвуют 6–8 человек. Они изображают аистов. Все аисты становятся в один общий круг. Каждый аист очерчивает вокруг себя круг диаметром в один метр – гнездо. У водящего нет гнезда, он стоит в центре круга.

По сигналу водящего все аисты поднимают правую ногу и стоят на одной левой.

Водящий прыгает по кругу на одной ноге, выбирает себе любое гнездо и запрыгивает в него.

Как только в гнезде окажется два аиста, оба они должны выскочить из гнезда и, прыгая на одной ноге, обогнуть общий круг – один справа, другой слева; ногу разрешается менять.

Остальные аисты могут в это время опустить ногу. Тот, кто вернется в гнездо первым, занимает его, опоздавший становится водящим.

#### **9. «Бильбоке» (Франция)**

Старинная французская игра с привязанным шариком, который подбрасывается и ловится ложечку. Возьмите толстую нитку или шнурок длиной 40 см. Один конец приклейте липкой лентой к шариком от настольного тенниса, а другой к доньшку пластмассового стаканчика или привяжите к ручке пластмассовой кружки. Ваше бильбоке готово. Играют несколько человек. Надо подбросить шарик вверх и поймать его в стаканчик или кружку. За это начисляется одно очко. Ловить шарик надо по очереди до промаха. Промахнувшийся передает бильбоке следующему за ним игроку. Победителем становится тот, кто первым наберет условленное количество очков.

#### **10. «Доброе утро, охотник» (Швейцария)**

Играют 10-15 человек. Ход игры. 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.

#### **11. «Посадка картофеля» (Белоруссия)**

Создаются две команды по пять человек. Игрок, стоящий первым, — капитан, он держит в руках мешочек с пятью картофелинами (камешками). На расстоянии двадцати-тридцати шагов от каждой колонны начерчены пять кружков. По сигналу капитаны команд бегут к кружочкам и сажают картошку по одной в каждый кружочек, затем возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который, взяв мешочек, бежит собирать картошку, и т. д.

*Правила игры:*

- капитаны стартуют по сигналу;
- игроки не выходят за линию без мешочка. Если картошка упала, ее следует поднять и затем бежать;
- подбегать к команде надо с левой стороны.

#### **12. «Квинта» (Литва)**

Играют пять человек. На земле или в спортзале вычерчивают квадрат со стороной 10 м. Четверо игроков становятся по его углам. В центре вычерчивают круг диаметром 1,5 м, куда становится пятый игрок, кого и зовут квинта. Четверка игроков кидает в него мячом, а квинта пытается увернуться от ударов. Квинта прыгает, нагибается, отскакивает в сторону, иногда даже ложится, но только в пределах круга. Когда мяч его настигает, в центр становится попавший в квинту — самый меткий. Игроки, стоящие по углам,

стараятся поймать мяч, чтобы не дать времени квинте подготовиться к новому броску. Игра динамична, проходит в высоком темпе, требует необычайной ловкости, быстроты реакции, прыгучести и собранности.

### **13. «Пастух» (Армения)**

На игровой площадке чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху со словами: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «А я пастух смелый, не отдам». После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотянуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

*Правила игры:*

- волк переходит линию только после слов пастуха «не отдам»;
- овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.

### **14. «Перетягивание палки» (Армения)**

Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки). При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю. По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника па ноги.

Правила игры: выигрывает тот игрок, которому удастся поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.

### **15. «Хромая курица» (Туркмения)**

Играющие делятся на команды по три человека и становятся вдоль линии старта. Стоящие с краю в каждой тройке берутся за руки, а стоящий между ними закидывает левую ногу на их соединенные руки и свои руки кладет им на плечи. По сигналу каждая тройка на пяти ногах направляется к финишной черте, которая находится на расстоянии 20–30 м от старта. Побеждает тройка, пришедшая к финишу первой.

### **16. «Вытащи платок» (Азербайджан)**

Играют 10 человек и более. 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 вперед (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.

### **17. «Игра в лягушек» (Грузия)**

На игровой площадке чертится круг диаметром 3—4 м, от которого на расстоянии 6—8 м обозначается домик.

Игроки делятся на две команды по 6—8 детей. Одна из них, выбранная по жребию, становится в круг на четвереньки: они лягушки — скачут, квакают. На головах у них шапки. Игроки второй команды свободно располагаются за линией круга, стараются снять с них шапки, используя обманные движения, и донести их до домика. Убегающих преследуют лягушки, у которых сняли шапки. Они пытаются «осалить» убегающих (коснуться их рукой), прежде чем последние успеют вбежать в домик.



Если им это удастся, команде лягушек засчитывается столько очков, сколько игроков они «осалили». В противном случае очки получает другая команда. Каждые 3—4 минуты команды меняются местами.

*Правила игры:*

- лягушкам не разрешается выходить за пределы круга до тех пор, пока с них не снимут шапки;

- в кругу лягушки передвигаются на четвереньках, а за его пределами преследуют убегающих обычным бегом;

- снимать шапки разрешается с нескольких лягушек. В этом случае они могут «осаливать» любого из убегающих и даже нескольких игроков.

### **18. «Конноспортивная игра» (Грузия)**

В середине игровой площадки длиной 12—16 м ставится стойка высотой 1—1,5 м с подставкой, на которую сверху помещают мяч большого размера. От стойки на расстоянии 2—3 м проводится линия метания.

Игроки делятся на две команды по шесть-восемь человек и располагаются шеренгами у стартовых линий, начерченных по обоим концам площадки. Всадники сидят верхом на воображаемых лошадях (палки с изображением головы лошади), у каждого в руках мяч малого размера.

Игрок первой команды скачет к линии метания, стараясь попасть мячом в большой мяч, помещенный на подставку стойки, после чего возвращается на свое место. В игру вступает первый игрок из второй команды и т. д. Каждый мяч, попавший в цель, дает команде одно очко.

*Правила игры:*

- побеждает команда, набравшая большее количество очков;

- переступить за линию метания запрещается.

*Вариант игры:* с целью усложнения игры ее можно проводить на время. В этом случае команды играют поочередно и побеждает та из них, которая в течение определенного времени наберет большее количество очков.

### **19. «Бег к реке» (Дагестан)**

На расстоянии 10—15 м от реки чертится линия, вдоль которой выстраиваются играющие. По сигналу водящего игроки бегут к реке, достают со дна камень и, бегом возвращаясь назад, отдают камень водящему. Водящий определяет первые три места. Игра продолжается.

*Правила игры:* водящий может удлинять или сокращать дистанцию, давать различные задания.

### **20. «Журавли-журавушка» (Адыгея)**

Для игры выбирается водящий-матка — «журавль». На игровой площадке дети выстраиваются в цепочку, лицом к ним стоит matka. Колонна все время движется, сначала медленно, потом ускоряя темп. При этом она выполняет указания вожака. Например, когда водящий говорит: «Желтобрюхая змея», колонна «журавлей» выстраивается в клиновидную фигуру. Если говорит о лягушках, то колонна в полуприседе прыгает вперед и т. д.

*Правила игры:*

- проигравшим считается тот, кто не смог выполнить задание и разорвал круг;
- проигравший игрок становится на самый конец колонны;
- matka-«журавль» меняется по договоренности.

### **21. «Грыбаки» (Казачья)**

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 всех 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.

### **22. «Забрасывание белого мяча (Калмыкия)**

В центре небольшой игровой площадки вбивают палку (высота 1 м), наряжают ее в куколку. Играют две команды. Выбирается один игрок — водящий, который бросает мяч как можно дальше. В это время все играющие, закрыв глаза, тихо стоят и слушают, куда упадет мяч. Услышав стук мяча о землю, дети бегут искать его.

Тот, кто найдет мяч, должен незаметно передать его игроку своей команды, а соперники стараются отнять его. Победу одерживает та группа, представитель которой донесет мяч до куколки.

*Правила игры:*

- нельзя подсматривать и долго задерживать мяч в руках;
- разбежаться и искать мяч можно только после его отскока.

### **23. «Скок-перескок» (Татарская)**

На игровой площадке чертят круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. В центре большого круга стоит водящий.

Водящий говорит: «Перескок!». После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая тоже на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

*Правила игры:*

- нельзя выталкивать друг друга из кружков;
- двое играющих не должны находиться в одном кружке;
- при смене мест кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

### **24. «Серый волк» (Татарская)**

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, он находится за чертой в одном конце площадки. Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между линиями 20-30м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают) :

- Вы, друзья, куда спешите? - В лес дремучий мы идём. - Что вы делать там хотите? - Там малины наберём. - Вам зачем малина, дети? - Мы варенье приготовим. - Если волк в лесу вас встретит? - Серый волк нас не догонит.

После переключки все подходят к тому месту, где прячется волк, и хором говорят:

Соберу я ягоды и сварю варенье, Милой моей бабушке будет угощение. Здесь малины много, всю и не собрать, А волков, медведей вовсе не видать!

После этих слов, волк, встаёт и догоняет детей, а они стараются быстро убежать за черту. Кого поймают волк, того уводит в своё логово.

### 25. «Гаккарис» (Северная Осетия)

На игровой площадке по кругу на расстоянии 40—50 см друг от друга чертят круги. В них на корточках приседают игроки. Водящий, прыгая на одной ноге, старается столкнуть кого-нибудь из игроков с места. Игрок считается сбитым, если хотя бы одна его нога сместилась и ступня оказалась за чертой круга.

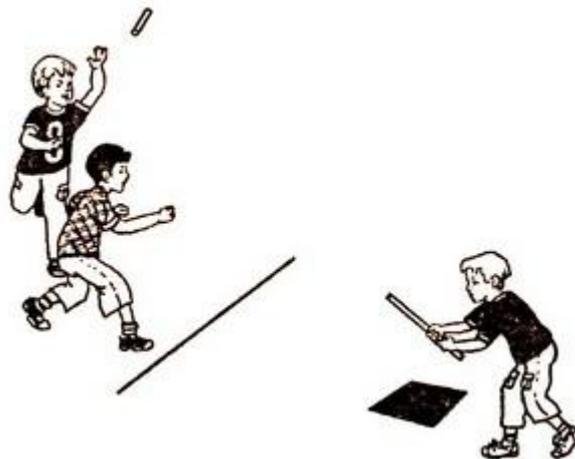


*Правила игры:*

- игрокам разрешается время от времени касаться руками пола;
- водящий не должен ударить сидящего ногой, а слегка только подтолкнуть его;
- по договоренности водящему разрешается менять ногу, на которой он прыгает.

### 26. «Чиж» (Чечено-Ингушская)

На ровной игровой площадке чертится квадрат (50\*50 см). В середине квадрата роют ямку глубиной 3 см, диаметром 10 см. На ямку накладывается брусок длиной 12 см, шириной 2,5 см. Дастся бита длиной 40 см. На противоположной стороне квадрата на расстоянии десяти шагов чертится линия.



Играют четыре человека, по два в каждой группе. У одной из сторон квадрата стоят двое играющих, двое других располагаются с противоположной стороны на линии в десяти шагах от квадрата. По договоренности те дети, которые стоят у квадрата, начинают игру, то есть дважды выбивают палочку из ямки. Дети на противоположной стороне ловят палочку.

Если они сумеют поймать ее одной рукой, то набирают пять очков; если поймали двумя руками, то одно очко.

Если они сумеют поймать ее одной рукой, то набирают пять очков; если поймали двумя руками, то одно очко.

Затем дети бросают палочку обратно в квадрат. Если попадают в квадрат, засчитывается одно очко, если не попадают, очко не засчитывается. Затем группы меняются местами и игра продолжается. Через некоторое время подсчитываются очки.

*Правила игры:*

- ловить палочку надо, не мешая другому игроку;
- при ловле палочки можно сходить с места;
- игрок, не выбивший палочку за пределы квадрата, пропускает ход.

### 27. «Белая палочка» (Таджикистан)

В этой игре все участники делятся на две команды и выбирают из своей среды двух капитанов. У каждой команды своя палочка. Внешне палочки одинаковы, но каждая имеет свой отличительный знак, который должны знать все члены команды. Судья, следящий за правилами игры, выстраивает обе команды с капитаном впереди и подает сигнал.

По первому сигналу капитаны меняются своими палочками. По второму сигналу они бросают палочки как можно дальше. Судья же следит за тем, чтобы никто не выходил за черту и не выбегал раньше времени.

После того как палочки брошены капитанами, игроки обеих команд бегут вперед, стараясь быстрее добежать до своей палочки. Задача капитанов: как можно дальше забросить палочки, чтобы игроки команды «противника» не успели раньше доставить ее судьбе.

Если же водящий добежал до флажка и его никто не осалил, он возвращается на прежнее место и игра продолжается сначала.

### **28. «Шарик в ладони» (Бирма)**

Играют не менее 6 человек. Инвентарь: шарик или камешек. *Ход игры.* 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.

### **29. «Японские салки» (Япония)**

Игроков может быть сколько угодно, но минимум — четверо. Водящий преследует остальных игроков; если он коснется кого-либо, тот начинает водить. Однако новому водящему труднее, так как он должен бежать, одной рукой постоянно держась за ту часть тела, которой коснулись, будь то рука, плечо, голова, поясница, колено, локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Только в этом случае, он освобождается.

Если играет большая группа людей, выбирают нескольких водящих.

### **30. «Отбрось банку» (Япония)**

Японский вариант игры, в которую играют во всем мире.

Участвует не менее шести человек. Перед началом игры на земле рисуют круг метрового диаметра, в центре его ставят пустую консервную банку. Игроки размещаются вне круга, один из них водит.

Кто-нибудь входит в круг, ногой отбрасывает банку, водящий бежит за ней и приносит назад. Пока он за ней ходит, игроки разбегаются и прячутся. Поставив банку на место, водящий идет искать спрятавшихся. Завидя кого-либо, он выкрикивает его имя и бежит к банке. Если ему удастся добежать, тогда он выбивает игрока, тот становится пленником и выходит из игры. Если найденный игрок оказывается у банки раньше, он снова отбрасывает банку и снова прячется.

Пока водящий ищет игроков, любой из них может вбежать в круг и снова отбросить банку. Если это удастся, все пойманные в плен игроки получают право снова спрятаться. Игра продолжается, пока водящий не поймает всех игроков или не сдастся.

### **31. «Японские жмурки» (Япония)**

Игроки становятся в круг, один посередине, глаза у него завязаны. Он птица. Остальные ходят вокруг него и повторяют: «Птичка, птичка, запертая в клетку, когда ты выйдешь ко мне, моя птичка?» Обойдя несколько раз кругом, они останавливаются и спрашивают: «Кто стоит за тобой?» Птица называет имя какого-нибудь из игроков. Если она угадает, на ее место становится названный ею, и ему завязывают глаза; если нет, он продолжает быть птицей, игра повторяется.

### **32. Утка, утка, гусь (Американская)**

*Ход игры:* Дети сидят в кругу. Один ребенок «водящий». Он ходит по кругу и дотрагивается до головы, плеча каждого ребенка, проговаривая: «Утка, утка, утка ... гусь!» Когда он говорит: «Гусь!», ребенок, к которому прикоснулся водящий, встает и бежит по кругу за ним. Если дотронулся до водящего, то тот становится водящим еще раз. Кто первый займет пустое место, садится в круг. Другой ребенок становится водящим.

### **33. «Лиса и цыплята» (Американская)**

*Ход игры:* Выбирается из детей «Лиса». Все остальные – «цыплята», они живут в сарае. Цыплята спрашивают у Лисы: «Сколько сейчас время?» Лиса называет число. Цыплята выходят из сарая и делают столько шагов, сколько сказала Лиса. Если Лиса скажет: «Полночь!», цыплята убегают обратно в сарай, а Лиса их ловит. Пойманный цыпленок становится еще одной Лисой и помогает ловить остальных цыплят. Игра заканчивается, когда все цыплята становятся Лисами.

### **34. Следуй за лидером (Американская)**

*Ход игры:* Дети строятся в колонну за лидером. Лидер может идти, прыгать, хлопать руками и т.д. Дети повторяют за ним. Затем первый уходит в конец колонны и лидером становится следующий ребенок. Игра продолжается до того, как все дети смогут побывать в роли лидера.

### **35. Бом, бом, бом (Американская)**

*Ход игры:* В игре участвуют две команды (количество детей в команде может быть любым). Каждая команда обсуждает и решает, людей какой профессии будут изображать. Кто первый подготовится, тот и начинает. Команда идет навстречу другой команде, громко выкрикивая: «Бом, бом, бом! Из Вашингтона мы идем!» Команда противников спрашивает: «Куда вы идете?» Дети отвечают: «В детский сад!» «А что вы умеете делать?» «Почти ничего!» «Показывайте!» Дети изображают автомехаников, художников и т.д. Если команда противников правильно догадается, то дети бегом возвращаются к себе «домой», а противники их догоняют. Если «засалют» ребенка, то он переходит в команду противников. Проигравшая команда вновь изображает какую-либо профессию.

### **36. Пять очков (Американская)**

*Ход игры:* В игре участвуют от 4 до 10 детей. Один ребенок с мячом – водящий. Он догоняет других игроков, пытаясь попасть в них мячом (используется мягкий мяч). Дети пытаются увернуться. При броске мяча можно попытаться его поймать. Если водящий попадает в игрока мячом, то тот теряет одно очко. Если мяч пойман, то водящий теряет 1 очко. Поймавший мяч становится новым водящим. Если мяч никого не задел, то количество очков не меняется. Когда игрок потерял 5 очков, он выходит из игры.

### **37. Вниз-вверх (Американская)**

*Ход игры:* Дети стоят в одной шеренге. Напротив них с мячом – водящий. Водящий по очереди каждому бросает мяч, ему отбрасывают обратно. Если кто пропустил мяч, то водящий говорит: «Вниз на одно колено!» Игра продолжается. Если пропустивший мяч игрок опять ошибается, водящий говорит: «Вниз на второе колено!» При следующих ошибках игрок опускается на один локоть, на другой локоть. Но он должен стараться поймать мяч даже в таком положении. Игрок может исправить положение, если поймает мяч, тогда водящий поднимает его, например: «Вверх на одно колено!»

### **38. «Цветы в саду» (Северная Америка)**

Участников должно быть не меньше десяти. Чем больше участников, тем больше залогов набирается, а самое большое развлечение — выкуп залога.

Игроки садятся в круг, водящий дает каждому название цветка. Затем говорит: «Был я в саду, видел много цветов, только розы там не было. Какого цветка не было?» Роза должна ответить: «Роза там была, не было фиалки». Фиалка подхватывает: «Фиалка там была, но я видел, что гвоздики не было». Игра идет без остановки. Если кто-либо забудет ответить или не вовремя даст ответ, он платит залог.

### **39. «Бег с платком» (Канада)**

В этой игре могут участвовать от 10 человек и более. Сначала среди играющих необходимо выбрать ведущего. После этого игроки встают в круг, ведущий с платком обегает его 2 раза, дотрагивается до чьей-нибудь спины, кладет платок за его спиной и продолжает бежать. Суть игры заключается в том, что игрок, до которого дотронулся ведущий, должен поднять платок, обогнать ведущего и вернуться на свое место. В этом

случае он побеждает. Если игрок не успеет обогнать ведущего, он проигрывает и занимает его место.

#### **40. «Больная кошка» (Бразилия)**

*Ход игры.* 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.

#### **41. «Броски по движущейся цели» (Аргентина)**

На земле очерчивают маленький круг или выкапывают неглубокую ямку, место которой игроки должны хорошо запомнить. Перед - целью ставят высокий лист фанеры. Игроки становятся в 10 м от цели и по очереди бросают в нее. Бросающий может рассчитывать лишь на свою память и глазомер, задача перед ним довольно сложная. Судья контролирует точность бросков. Целью может служить и корзина. Ее не загораживают, а медленно передвигают с помощью длинного прута. В эту движущуюся цель нужно по пасть камнем или маленьким мячом.

#### **42. «А ну-ка повтори» (Конго)**

*Ход игры:* 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 движения. Если игрок ошибается, то водящий занимает его место, а игрок становится водящим. Если одновременно ошибутся несколько человек, то водящий сам выбирает, кто займет его место.

#### **43. «Эй, спрячьтесь!» (Алжир)**

В эту игру играют во всех арабских странах.

Играют на площадке, заросшей кустами и деревьями. В середине ее по возможности у толстого дерева, повернувшись к нему лицом, игрок водящей команды громко считает до ста.

Игроки другой команды прячутся. Начинаются поиски, и, если водящий находит скрывающегося, он должен добежать до дерева и стукнуть по нему. Обнаруженный игрок тоже бежит к дереву, стараясь ударить по нему раньше водящего. Если он не успел этого сделать, то выбывает из игры. Если же недостаточно ловким оказался водящий, его место занимает другой член команды. Так количество игроков обеих команд постепенно убывает. Когда одной из команд удастся выгнать всех игроков другой, она выигрывает.

Выбить водящего может не только тот, кого обнаружили, но и любой спрятавшийся, сумевший быстрее прибежать к дереву. Из водящей команды в игре участвует лишь один игрок, остальные находятся вне игровой площадки и ждут, пока настанет их очередь.

#### **44. «Строительство башни» (Алжир)**

Играют две команды по четыре-шесть человек. Одна из команд строит из плоских камней башню. Камней по числу игроков. Затем игроки в любом порядке располагаются за ней. Вторая команда становится на линии на расстоянии семи метров от башни. Один из игроков бросает в нее маленький тугий мяч, стараясь ее разрушить. Если это удастся, игроки его команды бегут к башне, чтобы забрать камни. Стоящие за башней подбирают откатившийся мяч и передают его игроку своей команды, который стоит у башни. Этот игрок может выбить игрока, собирающего камни, пока он не убежит за свою линию. Осаленный игрок выбывает, а собранные камни команда должна положить на место. Если никого не удастся выбить, первая команда теряет столько своих игроков, сколько камней у нее забрала команда противника. Затем из оставшихся камней вновь строится башня, и игра продолжается. Команда, раньше потерявшая всех игроков, проигрывает.

#### **45. «Плати апельсинами» (Гана)**

Молодежь Ганы играет в эту игру в тех областях, где разводят апельсины, в селах, прилегающих к крупным апельсиновым плантациям.

Две команды по три человека. На расстоянии 10—15 м проводят две линии, команды размещаются за ними. На линиях в ряд перед игроками обеих команд кладутся горкой апельсины — снизу кладут три, а на них еще один. Команды попеременно бросают апельсинами по горкам противника. Кому удастся рассыпать горку противника, тот забирает для своей команды апельсины. Если бросок неудачен, апельсин, который не попал в цель, достается противнику. Из полученных таким образом апельсинов противник складывает новые горки, которые тоже можно рассыпать. Игра продолжается, пока одна из команд не потеряет все свои апельсины. Она и считается проигравшей.

#### **46. «Слепой ворон» (Гана)**

Игроки становятся в круг, один стоит посередине. Это слепой ворон. Глаза его завязаны. Двумя крыльями (руками) он непрерывно машет, а игроки вокруг него меняются местами. Если он кого-нибудь заденет крылом, тот становится вместо него вороном.

Поет слепой ворон, поют игроки. Вернее, не поют, а подражают различным звукам. И в качестве припева повторяются слова: «Если я тебя поймаю, будешь ты моей (моим)...» Игроки подражают голосам птиц и поддразнивают слепого ворона.

#### **47. «Салки с катанием мяча (Судан)»**

В двух командах по пять-десять человек. Команды становятся на колени на двух линиях в 5—6 м друг от друга. Игрок одной команды против игрока другой команды. В руках у каждого маленький кожаный или тряпичный мяч, перед ним маленькая деревянная кегля или жестяная посуда.

Судья дает команду, и каждый игрок катит свой мяч в направлении кегли стоящего напротив игрока, стремясь ее сбить. Мячи перекатывают до тех пор, пока не опрокинут все кегли одной из команд. Тогда эта команда вскакивает и бежит к «дому». «Дом» каждой команды находится в 10—15 м от линии площадки позади нее. За бегущими бросается вторая команда. Пойманного перед «домом» могут «наказать» или же пойманные перед «домом» платят залог.

#### **48. «Лист лимонного дерева» (Танзания)**

Играет двадцать — двадцать пять человек. Садятся в широкий круг и следят за стоящим в центре ведущим. Он считает: «Раз, два, три...» — и ритмично хлопает в ладоши. Игроки эхом отзываются, повторяют числа и хлопают в ладоши. Это продолжается, пока ведущий не скажет: «Стоп!» Все прекращают счет и хлопанье. А руки должны быть разъединены, если в эту минуту раздалась команда «стоп!».

Тот, кто невнимателен, продолжает считать или хлопать и после приказа. Он штрафуются. Становится в центр, прикрывает глаза ладонью. Один из игроков подходит сзади и легонько ударяет его по голове двумя пальцами, то есть «листом лимонного дерева». Игрок должен догадаться, кто его ударил. Если он не угадает, новый игрок ударяет его. Если угадает, освобождается от наказания, и игра начинается сначала.

### **3 класс**

№	Название разделов и тем	Общее количество часов	Часы аудиторных занятий	Часы внеаудиторных активных занятий
1	Виды игр. Их разнообразие. Правила игры. Техника безопасности во время игры.	1	-	1
2-4	Понравившиеся игры 1-го	3	-	3

	класса (повторение)			
5-7	Понравившиеся игры 2-го класса (повторение)	3	-	3
8	Интернациональная игра «Приветствие!»	1	0,5	0,5
9	«Укротители диких зверей» (Россия)	1	0,25	0,75
10	«Шапка – невидимка» (Россия)	1	0,25	0,75
11	«Чем меньше, тем больше» (Россия)	1	0,25	0,75
12	«Горячий картофель» (Россия)	1	0,25	0,75
13	«Прятки» (Россия)	1	0,25	0,75
14	«Юла» (Россия)	1	0,25	0,75
15	«Колокол» (Украина)	1	0,25	0,75
16	«Квадраты» (Украина)	1	0,25	0,75
17	«Печки» (Украина)	1	0,25	0,75
18	«Пожарная команда» (Германия)	1	0,25	0,75
19-22	Понравившиеся игры	4	-	4
23	«Ленок» (Белоруссия)	1	0,25	0,75
24	«Михасик» (Белоруссия)	1	0,25	0,75
25	«Прятки» (Армения)	1	0,25	0,75
26	«Отдай платочек» (Азербайджан)	1	0,25	0,75
27	«Плоский камень или мяч» (Грузия)	1	0,25	0,75
28	«Конное поло» (Грузия)	1	0,25	0,75
29	«Палочка – стукалочка»	1	0,25	0,75
30	«Ягненок» (Адыгея)	1	0,25	0,75
31	«В три бабки» (Казачьи)	1	0,25	0,75
32	«Альчики» (Калмыкия)	1	0,25	0,75
33-36	Понравившиеся игры	4	-	4
37	«Продаем горшки» (Татарская)	1	0,25	0,75
38	«Жмурки-носильщики» (Северная Осетия)	1	0,25	0,75
39	«Аист и лягушки» (Япония)	1	0,25	0,75
40	«Гнездо черепахи» (Малайзия)	1	0,25	0,75
41	«Бирки» (Польша)	1	0,25	0,75
42	«Тьяк-зынды» (Туркмения)	1	0,25	0,75
43	«Биляша» (Республика Марий Эл)	1	0,25	0,75
44	«Игра в молотилку» (Йемен)	1	0,25	0,75
45	«500» (Америка)	1	0,25	0,75
46	«Малыш в небо» (Америка)	1	0,25	0,75
47-50	Понравившиеся игры	4	-	4
51	«Доджболл» (Америка)	1	0,25	0,75

52	«Доктор и шпион» (Америка)	1	0,25	0,75
53	«Хватай мяч» (Америка)	1	0,25	0,75
54	«Собаки и петухи» (Северная Америка)	1	0,25	0,75
55	«Кошачий угол» (Америка)	1	0,25	0,75
56	«Лови мешок» (Игра индейцев)	1	0,25	0,75
57	«Африканский ручной мяч» (Африка)	1	0,25	0,75
58	«Лиса бежит, а мы смеёмся» (Африка)	1	0,25	0,75
59	«Игра в подражание – вариант 1» (Африка)	1	0,25	0,75
60	«Борьба за свободу» (Алжир)	1	0,25	0,75
61	«Выбивание мячом» (Алжир)	1	0,25	0,75
62	«Лев и антилопы» (Судан)	1	0,25	0,75
63	«Занзибарские салки» (Танзания)	1	0,25	0,75
64-68		5	-	5

### 1. Интернациональная игра «Приветствие!»

Известно, что в разных странах принято по-разному приветствовать друг друга. Перед началом игры ведущий проводит инструктаж. Он рассказывает в каких странах и как люди здороваются друг с другом. Дети должны запомнить это. Конечно, это очень упрощенные версии приветствий - но у нас ведь игра, да?

*Америка:* похлопывание друг друга по плечу

*Китай:* легкий поклон со скрещенными на груди руками

*Кения:* плевок (чисто символический) в сторону того, кого приветствуешь

*Замбия:* хлопок в ладоши и реверанс

*Европа:* протянутая рука и легкое пожатие

*Франция:* рукопожатие и поцелуй в щеку

*Индия:* легкий поклон, руки сложены перед лицом, ладони вместе

*Россия:* объятие и тройной поцелуй в щеки

Все игроки ходят по площадке, а ведущий произносит названия стран. Дети должны подойти друг к другу и поприветствовать так, как положено в этой стране. Игра ускоряется, ведущий начинает быстрее произносить страны. Тот игрок, который перепутает приветствия, выбывает из игры

### 2. «Укротители диких зверей» (Россия)

В комнате ставятся стулья на один меньше, чем игроков. Все занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей. Остальные же выбирают для себя животных. Укротитель медленно идет по кругу и называет подряд всех животных. Тот, чье животное названо, встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем. Как только укротитель произносит слова «Внимание, охотники!», все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья.

Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.

### 3. «Шапка – невидимка» (Россия)

Игроки становятся в круг смотря в затылок друг-другу, а мячик ложиться посередине этого круга. После этого игроки начинают передавать шапку (игрок у которого шапка передает ее впереди стоящему игроку). Так передают шапку по кругу, пока кто-то не решит, что его соседу пора стать невидимкой - игрок с шапкой, неожиданно для впереди стоящего, надевает на его голову шапку со словами "Берегись

невидимки!". После чего все игроки разбегаются, а невидимка должен добежать до мяча, схватить его и крикнуть "Стой, ни с места!". После этого все игроки останавливаются, а невидимка старается попасть мячом со своего места по любому игроку.

· Если невидимка **попал** по какому-либо игроку, то он бросает шапку и убегает, а игрок (по которому попал невидимка) сам становится невидимкой (т.е. бежит к мячу, надевает шапку и старается попасть по другому игроку и так далее).

· Если же невидимка (уже неважно какой) **промахнулся**, то игра начинается заново.

#### *Правила игры*

1. Игроки становятся в круг, смотря в затылок друг другу. Мячик ложится посередине сформировавшегося круга.

2. Игроки начинают передавать шапку (каждый передает ее впереди стоящему соседу).

3. Если кто-то из игроков решает, что впереди стоящему игроку пора стать невидимкой, то он надевает на него шапку со словами "Берегись невидимки!".

4. После этого все игроки разбегаются, а невидимка бежит за мячом.

5. Когда невидимка взял в руки мяч, он кричит: "Стоять, ни с места!" и остальные игроки обязаны остановиться.

6. Когда все игроки остановились, невидимка должен попасть мячом по кому-нибудь.

7. Если же невидимка попал, то он снимает шапку и убегает, а новый невидимка бежит за мячом и также старается попасть по кому-нибудь. Так игроки меняются до тех пор, пока кто-нибудь не промахнется.

8. Если какой-нибудь невидимка промахнулся, то игра начинается заново.

*Примечание:* стоя в круге, не разрешается оборачиваться назад.

#### **4. «Чем меньше, тем больше» (Россия)**

На полу чертят из одного центра три круга диаметром в 1, 2 и 3 шага. В кругах пишут числа 10, 5 и 3; чем меньше круг, тем больше число. Играющий становится в самый маленький круг. Ему дают спичечную коробку и завязывают глаза, подложив под повязку полоску чистой бумаги. Играющий идет в любом направлении 8 шагов и, повернувшись кругом, делает столько же шагов обратно. Остановившись, он кладет коробку на пол и снимает с глаз повязку. Каким числом обозначен круг, в который положена коробка, столько очков засчитывается играющему. Коробка может оказаться на черте между кругами, тогда выигрыш приравнивается к меньшему из двух чисел. Если играющий, возвращаясь, сильно отклонится в сторону и положит коробку за пределами кругов, с его счета сбрасывается 5 очков. Каждый участник игры, когда до него дойдет очередь, при желании имеет право заранее указать, в какой круг он положит коробку. При этом условии в случае удачи играющему засчитывается количество очков, вдвое большее того числа, которым обозначен круг; если же играющий ошибется и положит коробку не в тот круг, который он указал, то ни одного очка ему не засчитывается.

#### **5. «Горячий картофель» (Россия)**

Традиционно в игре использовался настоящий картофель, но его можно заменить на теннисный мячик или волейбольный мяч. Дети садятся в круг, ведущий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают ее друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (будто это натуральная горячая картошка). Вдруг ведущий командует: «Горячий картофель!» Тот, у кого в данный момент оказалась в руках «горячая картошка» – выбывает из игры. Когда в кругу остается один человек, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

#### **6. «Прятки» (Россия)**

Эта игра вам наверняка знакома, у нее, однако, много различных вариантов. Основные правила таковы: один человек водит, а другие – прячутся. Водящий

должен отыскать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома». Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон». Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево. Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры. Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым). Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

### **7. «Юла» (Россия)**

Все ребята знают юлу. С юлой можно затеять веселую игру. 5–6 ребят становятся в кружок. Один берет фанеру такой величины, как тетрадь, запускает на ней юлу и быстро говорит: «У меня была юла, поюлила и ушла». Сказав эту скороговорку, нужно сейчас же передать фанерку с юлой соседу справа. Так юла переходит от одного играющего к другому; передавать ее дальше можно только тогда, когда скажешь скороговорку. У кого-то из ребят юла упадет боком на фанерку и «замрет». Тогда все кричат: «Юла замерла!» Тот, у кого на руках замрет юла, считается «зевакой», – он передает юлу вместе с фанеркой своему соседу, а сам скачет по кругу на одной ножке. Когда зевака. Смотрите, как бы, передавая фанерку, не уронить юлу на пол: кто уронит юлу, тоже становится зевакой – ему придется скакать на одной ножке.

### **8. «Колокол» (Украина)**

Взявшись за руки, играющие образуют круг. Водящий, выбранный по считалке, становится внутри круга. Налегая на руки составляющих круг, он старается разъединить их, приговаривая: «Бов». Повторяет это до тех пор, пока не разомкнет чьи-либо руки, после чего убегает, а двое разомкнувших руки ловят (селят) его. Поймавший становится водящим.

#### *Правила.*

Водящий должен разъединить руки стоящих в кругу без помощи своих рук. Водящего можно салить, пока он не отбежит от круга на условленное расстояние. Вариант (записан в Винницкой области в 1948 г.). Водящий, который стоит в середине круга, закрыв лицо руками, склоняется над соединенными руками («воротами») двух игроков и спрашивает:

«Чьи это ворота?» Ему отвечают, например: «Петра».

«А это чьи?» - «Тараса» и т. д.

Потом водящий подходит к любым «воротам» и просит:

«Пустите меня». - «Не пустим!» Он идет еще к двум-трем «воротам». Наконец выкрикивает: «Бей, колокол, бей! Тучу разбей!» - и пытается прорваться через какие-нибудь «ворота». При удаче убегает, а двое, через «ворота» которых он прорвался, догоняют его. Догнавший становится водящим.

### **9. «Квадраты» (Украина)**

Играть могут от двух и до восьми игроков в зависимости от размера игрового поля. Если играют два или три человека, то каждый занимает по одному квадрату и при попадании мяча в незанятый квадрат очко, будет начисляться тому, кто послал туда мяч. Если игроков 8, то каждый квадрат занимают по два человека и играют командами. Если играют четыре игрока, то каждый занимает по квадрату и могут играть двое на двое или каждый за себя. Играя в паре игроки, могут пасовать и помогать друг другу. Перед началом игры, договариваются, о предельном количестве очков и игроки занимают по квадрату. Один из игроков начинает игру, бросая мяч в центр круга, так

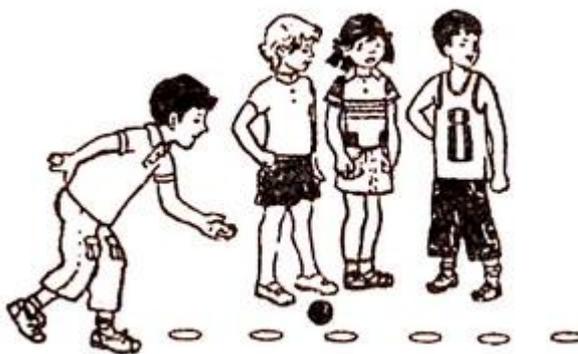
чтобы он отскочил на один из четырёх квадратов-полей. Далее игрок на чьё поле попал мяч, должен отбить его ногой на другое поле, после одного касания мячом земли. Если мяч коснулся земли дважды, то игрок получает одно очко и игроки передвигаются на одно поле по часовой стрелке или игрок выходит из игры. Игрок, получивший очко начинает игру сначала, бросая мяч через круг, и если при этом он промахнётся три раза, он получает ещё одно очко.

В этой игре набранные очки ведут к проигрышу. Мяч отбивают всеми частями тела кроме рук. Игрок не должен дважды касаться мяча на своей площадке, но его может выручить сосед, перепрыгнув на одной ноге и забивая при этом другой ногой.

#### **10. «Печки» (Украина)**

На игровой площадке на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок-печек. Печки делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество печек соответствует количеству игроков.

Игроки становятся с двух сторон линии печек, каждый около своей печки. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.



Крайний игрок прокатывает мячик по печкам. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо печке, все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот, в чьей печке оказался мяч, кидает его в одного из участников игры. Тот, в кого бросают, ловит мяч и бьет им другого игрока. При этом бросать надо с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим печкам. Тот, кто промахнулся, меняется печками с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около печки «мазуна» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сужают палочку-квочку. За каждый промах около печки втыкают палочку-цыпленка.

Когда у кого-нибудь наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, то есть догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

*Правила игры:*

- «салить» надо с места и только в ноги;
- в конце игры хозяин квочки «салит» до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.

#### **11. «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.

#### **12. «Ленок» (Белоруссия)**

На игровой площадке рисуются кружки-гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки.

Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

*Правила игры:*

- побеждает тот, кто займет последнее свободное место.



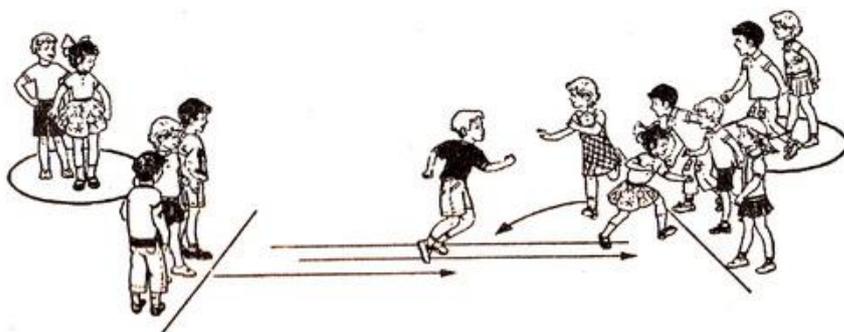
### 13. «Михасик» (Белоруссия)

Для проведения игры по кругу ставятся шесть пар лаптей. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. Ведущий произносит слова: «Ты, Михасик, не зевай, лапоточки обувай, обувай!» После этих слов все участники подскоками или шагом белорусской польки (игру можно проводить под музыку) движутся по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу) все останавливаются и каждый старается быстрее обусть лапти. Ребенок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

*Правила игры:*

- игроки обувают лапти только по сигналу (или по окончании музыки);
- двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.

### 14. «Похитители огня» (Армения)



На игровой площадке прямоугольной формы (длина — 30—40 м, ширина — 15—20 м) в каждом углу чертится круг диаметром 2—4 м. Круги обозначают крепость. Внутри игровой площадки чертятся линии опасности (или линии огня) длиной 2—3 м. Играющие делятся на команды по 10—15 человек. Каждая команда располагается вдоль своей линии опасности. Команды выбирают капитанов и отличительный знак (элемент национального костюма). По жребию выбирается команда, начинающая игру первой. По определенному сигналу капитан команды, начинающей игру, подходит к противникам, легким ударом по руке любого из игроков берет огонь и убегает к своей границе. Тот бежит за ним, стараясь поймать, пока первый игрок не добежит до границы. Если убегающего игрока поймают, он становится пленником и его сажают в крепость противника. Если же не удастся догнать убегающего, а догоняющий игрок доходит уже до линии опасности, то из команды соперника выбегает другой игрок и старается взять в плен догоняющего.

*Правила игры:*

- игра продолжается до тех пор, пока все игроки какой-либо команды не окажутся в плену;
- преследователь должен догонять противника до линии опасности, откуда начали игру;

- преследователь, догнавший убежавшего, становится носителем огня. Он может подойти к шеренге противника и, ударив по руке любого игрока, убежать обратно к своей границе как начинающий игру;

- пленники освобождаются в том случае, когда их друг, получив огонь от соперника, беспрепятственно проходит в крепость и касается их рукой: они все быстро бегут к своей границе.

### 15. «Прятки» (Армения)

Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто — разыскивать.

Для игры устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) — «город», куда должны прибежать игроки.

Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Капитан ходит, все время выкрикивая: «Мы находимся... (называет местонахождение)!» Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать «город».

Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в «город». Команда, прибежавшая в «город» раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать «город» еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

*Правила игры:* при повторении игры, если выиграли те, кто искал, все игроки меняются ролями, а если нет, продолжают играть в том же порядке.

### 16. «Отдай платочек» (Азербайджан)

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держи руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает

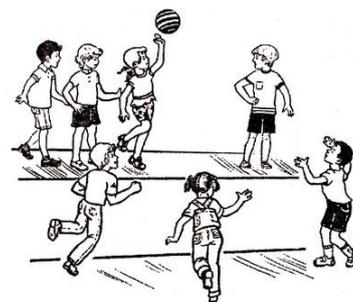
платочек в руку одного из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!». Дети должны выбежать и отдать платочек ведущему.

*Правила игры:*

- бежать и отдавать платочек можно только по сигналу;
- побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек;
- побеждает команда, набравшая больше очков;
- платочек надо каждый раз давать разным детям.

### 17. «Плоский камень или мяч» (Грузия)

Играют две команды, по шесть-десять детей в каждой. По жребию выбирается команда, которая будет начинать игру. Эта команда выстраивается за бера у стартовой линии. Игроки второй команды свободно располагаются на площадке напротив бера. Первый игрок первой команды подбрасывает мяч среднего размера вверх одной рукой и ударом ладони другой сильно отбивает его, стараясь как можно дальше послать его на площадку (в ту часть, где нет игроков).



Если это им удастся, команде начисляют два очка. Игроки второй команды пытаются поймать мяч на лету. В случае, если игрокам не удастся поймать мяч на лету и он упадет на площадку, один из них, подобрав мяч, становится на линию метания и старается попасть мячом в бера. За попадание в цель команда получает одно очко. Мяч в игру каждый раз вводит следующий игрок первой команды. Когда все игроки этой команды выполняют отбивание мяча (на площадку), команды меняются местами.

*Правила игры:*

- метание в бера игроки выполняют поочередно, удобным для себя способом;
- засчитывается лишь прямое попадание в бера (после отскока от площадки попадание в бера не засчитывается).

### **18. «Конное поло» (Грузия)**

В середине игровой площадки длиной 12—16 м ставится стойка высотой 1—1,5 м с подставкой, на которую сверху помещают мяч большого размера. От стойки на расстоянии 2—3 м проводится линия метания.

Игроки делятся на две команды по шесть-восемь человек и располагаются шеренгами у стартовых линий, начерченных по обоим концам площадки. Всадники сидят верхом на воображаемых лошадях (палки с изображением головы лошади), у каждого в руках мяч малого размера.

Игрок первой команды скачет к линии метания, стараясь попасть мячом в большой мяч, помещенный на подставку стойки, после чего возвращается на свое место. В игру вступает первый игрок из второй команды и т. д. Каждый мяч, попавший в цель, дает команде одно очко.

*Правила игры:*

- побеждает команда, набравшая большее количество очков;
- переступать за линию метания запрещается.

*Вариант игры:* с целью усложнения игры ее можно проводить на время. В этом случае команды играют поочередно и побеждает та из них, которая в течение определенного времени наберет большее количество очков.

### **19. «Палочка – стукалочка» (Дагестан)**

Играющие образуют круг, в руках у каждого маленькие палочки. Для игры нужна еще одна большая палка длиной около 50 см. Ведущего выбирают при помощи считалки. Выбранный ведущий закрывает глаза, считает вслух до десяти. Остальные игроки в это время прячутся. Прежде чем спрятаться, игроки кладут длинную палку одним концом на камень, другим — на землю. На конец палки, лежащей на земле, аккуратно кладут маленькие палочки.

Сосчитав до десяти, водящий открывает глаза и идет искать детей. Каждый из спрятавшихся старается незаметно добежать до палки первым и стукнуть по ее концу, лежащему на камне так, чтобы маленькие палочки взлетели в воздух. Водящий старается помешать этому. Если же кому-то из игроков удастся стукнуть по палке и рассыпать палочки, то водящий опять закрывает глаза. Если же водящему удастся выиграть, то водящим становится игрок, найденный первым.

*Правила игры:* чтобы никто не тронул палочки, водящий, найдя кого-нибудь из спрятавшихся детей, быстро подбегает к длинной палке и громко называет имя найденного, а обнаруженный игрок останавливается и больше не прячется.

### **20. «Ягненок» (Адыгея)**

В игре принимают участие 6 и более детей. Свою верхнюю одежду, которую иногда заменяют листьями, складывают в одно место (куча шерсти). Для игры выбирается «пастух» и «ягненок».

Пастух приглашает к себе других участников игры — стригалей на кош. Они имитируют работу стригалей друг на друге. Хозяин вместе с ягненком ходит и следит за качеством работы, иногда давая советы, делая замечания. И вот стригалям надоедает ягненок. Они его уводят и прячут в «куче шерсти». Пастух сначала не замечает пропажи, а

потом начинает поиски ягненка. Когда он его находит, то помогает ему подняться и бросается ловить стригалей. Кого поймает, тот становится пастухом.

*Правила игры:*

- «ягненок» не оказывает сопротивления, когда его уводят, и не встает сам, пока его не поднимет «пастух»;
- пойманным или раненым считается тот, кого пастух хлопнет по спине или по плечу.

### **21. «В три бабки» (Казачьи)**

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.

### **22. «Альчики» (Калмыкия)**

Каждый из участников игры ставит на землю условленное количество альчиков в стоячем положении в один ряд так, чтобы образовалась линия длиной до 1 м. Игроки отходят от этого места на значительное расстояние (до 10—15 м) и оттуда бросают биты с таким расчетом, чтобы выбить альчик из образованного ряда на расстояние шага (не менее 50 см).

Игральными костями (альчиками) служат овечьи, редко козьи астраганы. Коровьи астраганы выступают в роли биты.

*Правила игры:*

- бросать биты следует поочередно;
- выигравшим считается тот, кто выбил три альчика подряд. Он забирает либо все кости, поставленные на кон, либо те из них, которые он сумел выбить.

### **23. «Продаем горшки» (Татарская)**

Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок—хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

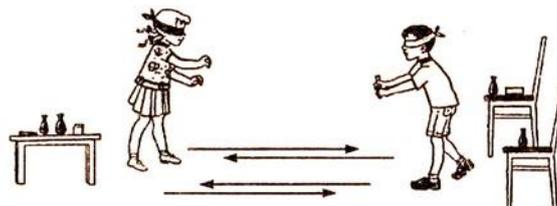


- «Эй, дружок, продай горшок!»
- Покупай!
- Сколько дать тебе рублей?
- Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставший становится водящим.

#### 24. «Жмурки-носильщики» (Северная Осетия)

В одном конце игровой площадки ставят небольшой столик (или скамейку) и на нем раскладывают десять каких-нибудь мелких предметов (детские игрушки, камешки и т. п.). На другом конце игровой площадки ставят два стула шагах в десяти-пятнадцати от столика и



в трех-четыре друг от друга.

Из числа играющих выбираются два носильщика. Они садятся лицом к столику, им завязывают глаза. Остальные играющие располагаются по краям площадки. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул пять предметов.

*Правила игры:*

- побеждает тот, кто раньше справится с заданием;
- переносить можно только по одному предмету;
- во время игры надо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

#### 25. «Аист и лягушки» (Япония)

В эту японскую игру могут играть 4 человека и более. Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами. Три человека становятся "лягушками" и сидят в «воде», не имея права выбраться на «сушу». «Аист» должен ходить по берегу и пытаться поймать "лягушку". "Аист" имеет право прыгать с "острова" на "остров", но не может заходить в "воду". Последняя пойманная «лягушка» - становится "аистом".

#### 26. «Гнездо черепахи» (Малайзия)

"Черепаха" (водящий) кладет "яйца" - камешки в центр круга, образованного игроками и зрителями. Игроки пытаются украсть "яйца" и при этом не попасться "черепахе". Пойманный становится "черепахой" и занимает место водящего.

#### 27. «Бирки» (Польша)

Количество участников в этой игре неограниченно (от 2 человек). Перед игрой необходимо заготовить 10 бирок - 8-сантиметровых дощечек, выпиленных из древесины. Бирки образуют пары: император и императрица, король и королева, принц и принцесса, крестьянин и крестьянка (2 пары). В процессе игры первый участник должен взять все бирки в руки, подкинуть их и стараться поймать их на ладони с выпрямленными пальцами. Пойманными считаются только совпавшие пары. За императорскую дается 12 баллов, за королевскую - 7, за принца и принцессу 4, за крестьян - 1 балл. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество баллов за определенное количество бросков.

#### 28. «Тьяк-зынды» (Туркмения)

Туркменская игра, в которой чертится круг диаметром примерно метр. В круг кладётся палка. По жребию или считалке выбирается водящий.

Один из игроков бросает палку из круга в любом направлении как можно дальше. Водящий должен ее разыскать и положить в круг. Остальные игроки в это время прячутся.

После того, как водящий найдет и положит на место палку, он ищет игроков. Найденные игроки стараются раньше водящего добежать до круга и коснуться палки. Игрок, найденный последним и прибежавший после водящего, становится водящим. Прежний водящий бросает палку и игра начинается вновь.

*Дополнительные правила:*

- игроки могут выбегать из-за укрытия раньше, чем водящий их обнаружит
- если все игроки коснутся палки раньше, чем водящий, то игра возобновляется и водящим остается прежний игрок.

### **29. «Биляша» (Республика Марий Эл)**

Количество участников - от 8 до 30 человек. Чертятся две параллельные линии на расстоянии 4 м одна от другой. Игроки делятся на две команды и становятся шеренгами лицом друг к другу за параллельными линиями. Вызвавшийся по собственному желанию игрок от одной из команд с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший, схватив кого-нибудь за руку, старается перетянуть соперника через площадку за свою линию. Если он перетянет его, то делает своим «пленником», ставя позади себя. Если не перетянет, а сам окажется за чертой другой команды, то становится (как «пленник») за спиной своего победителя. Затем игрока высылает другая команда. Он тоже хватает за руку соперника, которого надеется перетянуть за свою линию. Особенно стремятся перетягивать того, у кого есть «пленник», чтобы в случае победы освободить его. Так команды по очереди высылают своих игроков. Игра кончается тем, что одна команда постепенно перетягивает к себе всех соперников. Во время игры команды подбадривают своих игроков, скандируя их имена. Правила.

- для перетягивания можно выбирать любого игрока противоположной команды, никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку;
- перетягивать можно лишь одной рукой, не помогая второй;
- освобожденный «пленник» возвращается на свое место в команде.

### **30. «Игра в молотилку» (Йемен)**

Играют от 6 человек и более. Ход игры. Игроки встают все вместе в тесный круг. Один остаётся 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.

### **31. «500» (Америка)**

*Ход игры:* Ведущий игры – метатель стоит в центре, остальные дети в кругу вокруг него. Метатель бросает мяч вверх, проговаривая вслух число от 50 до 500, например: «Даю 200 для всех». Тот, кто ловит мяч, получает 200 очков. Если роняет мяч, теряет 200. Первый, кто получит 500 очков, выигрывает и становится метателем для следующей игры.

### **32. «Малыш в небо» (Америка)**

*Ход игры:* В игре используется большой мяч. Каждый ребенок перед игрой присваивает себе номер. Старший ребенок берет мяч, бросает мяч в воздух и кричит: «Малыш в небо номер...!», бежит прочь. Ребенок, чей номер назван, ловит мяч, быстро крича: «Замри!» Затем ребенок с мячом делает три шага навстречу любому игроку и бросает мяч в него. Если мяч попадает в ребенка, тот становится ведущим. Если мяч пролетает мимо, то ведущим становится метнувший ребенок.

### **33. «Доджболл» (Америка)**

*Ход игры:* Дети образуют две команды. Одна команда делится на две шеренги, которые встают друг напротив друга. Используются два мяча. Вторая команда встает в рассыпную между двумя шеренгами. Первая шеренга перебрасывает мячи в сторону второй шеренги детей, стараясь выбить противников – задеть их мячом. Если кто-либо из команды противников ловит мяч на лету (не после удара о землю), то получает «жизнь», т.е. возможность играть дальше даже после выбивания мячом. Игрок может получить

только три «жизни», остальные – четвертая, пятая и т.д. – идут на выручку товарищей, которые были выведены из игры и теперь возвращаются в игру, если назовут его имя. Команды меняются местами, когда все противники выбиты из игры.

#### **34. «Доктор и шпион» (Америка)**

*Ход игры:* Каждая команда перед началом игры тихо совещается, кто у них будет Доктор, а кто Шпион. Когда кто-то выбит из команды, то отходит в сторону. Доктор твоей команды может незаметно пройти мимо и дотронуться рукой до игрока, таким образом вернув его обратно в игру. Помощник игры может в любое время закричать: «Шпион! Десять секунд!» и считает до 10. Назначенному Шпиону в каждой команде позволено встать в команду противников и играть за противников. Как только 10 секунд истечет, Шпионы опять должны быть в своих командах.

В помещении вместо резинового мяча можно использовать мягкий мяч, комок бумаги.

#### **35. «Хватай мяч» (Америка)**

*Ход игры:* Дети выстраиваются в шеренгу, держа руки за спиной. Напротив них стоит водящий с мячом. Он бросает мяч по очереди детям, дети ловят мяч. Если водящий делает обманные движения, игрокам не разрешается ловить мяч и убирать из-за спины руки, ему нельзя делать любые движения, показывающие, что он хотел поймать мяч. Если игрок двинется, то выходит из игры.

#### **36. «Собаки и петухи» (Северная Америка)**

На Кубе множество игр, которые лишь предлог для залога и выкупа его, и эти игры кубинские ребята очень любят. Есть много шуточных игр для отдачи залога. Вот одна из них.

Игроки становятся в широкий круг, и водящий каждому дает название какого-нибудь города. Затем он говорит: «Я слышал, что в городе... собаки кукарекуют, а петухи лают». Игрок, чей город назван, отвечает: «Нет, сударь, в городе... собаки не кукарекуют, а петухи не лают. Город, в котором собаки кукарекают, а петухи лают, называется...» Игрок, чей город он называет, отвечает таким же образом. Если он отвечает не сразу или путает, то есть говорит неправильно, к примеру: «Собаки не лают, а петухи не кукарекуют», он дает залог.

#### **37. «Кошачий угол» (Америка)**

*Ход игры:* Выбирается один или несколько водящих, каждый из них берет себе мяч и встает в центр. Остальные игроки – «кошки», они распределяются по углам зала. Ведущий дает команду: «Кошки, по углам!» Кошки разбегаются, выбирая себе другой угол. Пока кошки бегают, водящие пытаются попасть в них мячом. Если в кошку попадают, то она встает за спину того водящего, кто в нее попал. Побеждает тот водящий, у кого больше за спиной кошек или самая ловкая кошка, которую никто не подбил.

#### **38. «Лови мешок» (Игра индейцев)**

Играют 8 и более человек.

Инвентарь. Мешочек, наполненный песком (весом 200 г для 5-6-летних; 400 г – для старших).

*Ход игры.* 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: весна, цветок и т.п.

#### **39. «Африканский ручной мяч» (Африка)**

В эту игру играют не на очки и не на голы. Она просто позволяет игрокам продемонстрировать свою ловкость и чувство ритма.

Игроки делятся на две команды, число участников любое. Игроки расходятся по площадке. Подброшенный мяч кто-то подхватывает и передает члену своей команды, тот

третьему, затем четвертому и так далее. Цель игры как можно дольше продержат мяч в той команде, которая им завладела.

Вторая команда старается помешать противнику перехватить мяч. Однако нельзя отнимать мяч силой, можно лишь поймать его во время броска.

Если команда захватит мяч, ее члены, за исключением игрока, в руках которого находится мяч, ритмично хлопают в ладоши и так же ритмично топают ногами.

#### **40. «Лиса бежит, а мы смеёмся» (Африка)**

Игроки становятся в широкий круг, каждый получает номер. Ведущий стоит вне круга и неожиданно выкрикивает два соседних номера. Например: "Пятый и шестой, бегите!". Те выходят из круга и бегут. Первый заяц, второй-лиса. Лиса преследует зайца. Заяц обегает игроков, стоящих в кругу, лиса всюду следует за ним. Она может бежать только по тому же пути, что и заяц. Если лиса свернет в сторону, ее наказывают - она должна полминуты стоять.

Когда лиса настигнет зайца, он выбывает из игры и становится рядом с ведущим. Если преследование закончилось для лисы неудачей и заяц вернулся на свое место невредимым, лиса становится рядом с ведущим. А ведущий называет новые номера, то есть нового зайца и лису.

#### **41. «Игра в подражание – вариант 1» (Африка)**

Игроки выстраиваются в шеренгу. Каждый поднимает руки над головой и ритмично хлопает. Водящий ходит перед строем, временами останавливается возле какого-либо игрока и замахивается на него рукой, словно хочет ударить. Игрок должен ответить тем же, замахнуться на водящего, если тот поднял правую руку, — правой, если левую, — левой. Если он отвечает не той рукой, водящий записывает очко. Набрав определенное число очков, водящий становится «вождем» и выходит из игры. Игроки выбирают нового водящего

#### **42. «Борьба за свободу» (Алжир)**

Играют две команды. Те, кто внутри, располагаются на территории «крепости» размером 5 на 5 м, те, кто снаружи, или нападающие, находятся вне крепости. Небольшое огороженное пространство на расстоянии 50—100 м от крепости — тюрьма. Задача нападающих — захватить как можно больше обитателей крепости. А те, выбегая из крепости, стараются не удаляться от нее далеко и не попасть в руки нападающих. Пленником считается тот, до кого нападающий дотронется рукой. Пленник обязан отправляться в тюрьму. Но из тюрьмы пленников можно освободить. Если находящемуся на свободе обитателю крепости удастся добежать до тюрьмы, он может освободить столько пленников, до скольких сможет дотронуться.

Если он ловок, то всех уведет за собой. Однако освобожденные пленники снова могут быть пойманы.

Игра идет на время. Цель находящихся внутри крепости: чтобы к моменту окончания игры ни одного пленника не было в тюрьме. Игра может закончиться и до срока, если нападающим удастся захватить всех находящихся внутри.

#### **43. «Выбивание мячом» (Алжир)**

В игре принимают участие две команды, в каждой не меньше пяти игроков. Обе команды строятся в две шеренги друг против друга на расстоянии 4—5 м. Между командами стоит ведущий.

Ведущий бросает мяч игрокам одной из команд, и тот, кто его схватит, тотчас же бросает в стоящую напротив команду, чтобы осалить кого-нибудь. Если ему удастся задеть игрока противника, тот выбывает из игры, а бьющий получает право еще на два удара. Если он никого не заденет и мяч упадет на землю, он может сделать еще две попытки. После третьей попытки бросает мяч другая команда. Но если игрок, в которого летит мяч, схватит его на лету, то его команда получает право на три броска.

Выигрывает команда, которая выбьет всех игроков противника.

#### **44. «Лев и антилопы» (Судан)**

Эта распространенная африканская игра в салки отличается от европейской тем, что водящего называют львом, а преследуемых антилопами. В начале игры антилопы зажимаются, а лев прячется поблизости среди кустов или деревьев. Антилопы, разбежавшиеся по площадке, не знают, где лев. Он набрасывается на них неожиданно, поэтому им труднее убежать. Пойманные антилопы помогают льву ловить других.

#### 45. «Занзибарские салки» (Танзания)

Обычно играют там, где есть кусты и деревья. Выбирают полицейского. Он преследует десять-пятнадцать пьяниц. Преследование ведется после подачи сигнала на большой площадке, границы которой определены. Если полицейский схватит кого-либо, он ведет в «дом». Из «дома» убежать нельзя. Все больше становится пьяниц в «доме», все меньше на площадке.

Игра идет на время. Полицейские соревнуются между собой, кому удастся за определенное время поймать больше пьяниц.

#### 4 класс.

№	Название разделов и тем	Общее количество часов	Часы аудиторных занятий	Часы внеаудиторных активных занятий
1	Виды игр. Их разнообразие. Правила игры. Техника безопасности во время игры.	1	-	1
2-3	Понравившиеся игры 1-го класса (повторение)	2	-	2
4-5	Понравившиеся игры 2-го класса (повторение)	2	-	2
6-7	Понравившиеся игры 3-го класса (повторение)	2	-	2
8	Интернациональная игра «Приветствие!»	1	0,25	0,75
9	«Казачьи – разбойники» (Россия)	1	0,25	0,75
10	«Али-баба и разрывные цепи» (Россия)	1	0,25	0,75
11	«Двенадцать палочек» (Россия)	1	0,25	0,75
12	«Утки и гуси» (Россия)	1	0,25	0,75
13	«Угадай кто главный» (Россия)	1	0,25	0,75
14	«Отыщи пуговицу» (Россия)	1	0,25	0,75
15	«Командные прятки» (Украина)	1	0,25	0,75
16	«Квач» (Украина)	1	0,25	0,75
17	«Высокий дуб» (Украина)	1	0,25	0,75
18-20	Понравившиеся игры	3	-	3
21	«Дартс» (Англия)	1	0,25	0,75
22	«Иванка» (Белоруссия)	1	0,25	0,75
23	«Шпень» (Белоруссия)	1	0,25	0,75
24	«Крепость» (Армения)	1	0,25	0,75
25	«Отгадай кто?» (Армения)	1	0,25	0,75

26	«Палочка – выручалочка» (Азербайджан)	1	0,25	0,75
27	«Грузинские классы» (Грузия)	1	0,25	0,75
28	«Выбей из круга» (Дагестан)	1	0,25	0,75
29	«Перетягивание веревки» (Адыгея)	1	0,25	0,75
30	«Кто быстрее» (Адыгея)	1	0,25	0,75
31	«Обыкновенный жгут» (Казачья)	1	0,25	0,75
32	«Спутанные кони» (Татарская)	1	0,25	0,75
33-35	Понравившиеся игры	3	-	3
36	«Борьба за флажки» (Северная Осетия)	1	0,25	0,75
37	«Повелитель лунки» (Кабардино-Балкария)	1	0,25	0,75
38	«Акса – таук» (Туркмения)	1	0,25	0,75
39	«Найди платок» (Австрия)	1	0,25	0,75
40	«Лев и коза» (Афганистан)	1	0,25	0,75
41	«Укради знамя» (Италия)	1	0,25	0,75
42	«Японский бадминтон» (Япония)	1	0,25	0,75
43	«Охрана сокровища на одной ноге» (Япония)	1	0,25	0,75
44	«Четыре квадрата» (Америка)	1	0,25	0,75
45	«Мумия» (Америка)	1	0,25	0,75
46	«Окна и двери» (Америка)	1	0,25	0,75
47	«Горячая картошка» (Америка)	1	0,25	0,75
48-50	Понравившиеся игры	3	-	3
51	«Королева Пчела» (Америка)	1	0,25	0,75
52	«Собери палки» (Америка)	1	0,25	0,75
53	«Веера» (Северная Америка)	1	0,25	0,75
54	«Посланец короля» (Чили)	1	0,25	0,75
55	«Корзина с фруктами» (Чили)	1	0,25	0,75
56	«Рыбки в неводе» (Новая Гвинея)	1	0,25	0,75
57	«Метелки» (Африка)	1	0,25	0,75
58	«Посол прибывает» (ЮАР)	1	0,25	0,75
59	«Жмурки по-африкански» (Африка)	1	0,25	0,75
60	«Свали початок» (Конго)	1	0,25	0,75
61	«Буйволы в загоне» (Судан)	1	0,25	0,75
62	«Есть у меня дерево...» (Танзания)	1	0,25	0,75
63-68	Понравившиеся игры	6	-	6

### 1. Интернациональная игра «Приветствие!»

Известно, что в разных странах принято по-разному приветствовать друг друга. Перед началом игры ведущий проводит инструктаж. Он рассказывает в каких странах и

как люди здороваются друг с другом. Дети должны запомнить это. Конечно, это очень упрощенные версии приветствий - но у нас ведь игра, да?

*Америка:* похлопывание друг друга по плечу

*Китай:* легкий поклон со скрещенными на груди руками

*Кения:* плевок (чисто символический) в сторону того, кого приветствуешь

*Замбия:* хлопок в ладоши и реверанс

*Европа:* протянутая рука и легкое пожатие

*Франция:* рукопожатие и поцелуй в щеку

*Индия:* легкий поклон, руки сложены перед лицом, ладони вместе

*Россия:* объятие и трехкратный поцелуй в щеки

Все игроки ходят по площадке, а ведущий произносит названия стран. Дети должны подойти друг к другу и поприветствовать так, как положено в этой стране. Игра ускоряется, ведущий начинает быстрее произносить страны. Тот игрок, который перепутает приветствия, выбывает из игры

## **2. «Казак – разбойник» (Россия)**

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая – разбойников. У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников. Игра начинается с того, что казаки, оставаясь в своем доме, дают возможность разбойникам спрятаться. При этом разбойники должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записки, где указывается место следующей отметки. Следы могут быть и ложные, для того чтобы запугать казаков. Через 10–15 минут казаки начинают поиски. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки. Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории. По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

## **3. «Али-баба и разрывные цепи» (Россия)**

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии 5–7 метров. Игру начинает одна из команд словами: «Али-Баба!» Вторая команда хором отвечает: «О чем, слуга?» Вновь говорит первая команда, называя имя одного из игроков команды противника, например: «Пятого, десятого, Сашу нам сюда!» Названный игрок оставляет свою команду и бежит к команде противника, стараясь с разбега разорвать цепь, то есть расцепить руки игроков. Если ему это удастся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

## **4. «Двенадцать палочек» (Россия)**

Для этой игры нужна дощечка и двенадцать палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. На нижний конец дощечки кладут двенадцать палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

## **5. «Утки и гуси» (Россия)**

Эту игру лучше проводить на улице, в просторном и ровном месте, и желательно, чтобы играло побольше народу. Дети выбирают ведущего, а остальные садятся на землю в круг. Ведущий начинает медленно идти с наружной стороны круга, дотрагивается рукой до каждого игрока и говорит слово «утка» или «гусь». Если игрока назвали уткой, он

продолжает спокойно сидеть, если гусем, он вскакивает и догоняет ведущего, пока тот не успел занять свободное место гуся. Если ведущему это удастся, в следующем кону водит «гусь».

#### **6. «Угадай кто главный» (Россия)**

Дети выбирают ведущего, он на одну минуту покидает комнату, а в это время дети назначают «главного». Когда ведущий возвращается, по его команде «главный» начинает делать различные движения, например, качать головой или топтать ногой, а дети должны повторять эти движения за «главным». Они должны это делать так, чтобы ведущий не догадался, кто эти действия придумывает. Задача ведущего – попытаться быстро отгадать, кто «главный», и если это ему удалось, то «главный» становится ведущим в следующем кону.

#### **7. «Отыщи пуговицу» (Россия)**

В качестве подготовки к игре возьмите пуговицу, проденьте в нее леску или проволоку и сделайте кольцо такой величины, чтобы дети могли сесть вокруг этого кольца и взяться за него руками. Один из игроков – ведущий, он находится вне круга. По сигналу дети начинают передавать друг другу пуговицу по проволоке таким образом, чтобы ведущий не догадался, у кого она в данный момент. Кого поймают с пуговицей в руке – тот водит в следующем кону.

#### **8. «Командные прятки» (Украина)**

Для игры в командные прятки необходимо точно установить границы игровой площадки. Игроков от 10 человек и более. По правилам все участники разбиваются на две команды, примерно равные по силе и выбирается ведущий-посредник. *Ведущий-посредник* должен будет следить за соблюдением правил, и при помощи жеребьёвки, решать, какая команда будет прятаться первой. Команда, которой выпало искать, называется водящей. Также выбирается место, которое будет коном. Это может быть дерево, лавочка, стол, забор, камень и т.д. Команда водящих должна собраться возле кона и закрыть глаза, другая команда прячется в это время, ведущий-посредник в это время следит за всеми. Как только команда спряталась, он подаёт сигнал, и команда водящих начинает искать спрятавшихся и охранять кон одновременно. Та команда, которая спряталась должна быстро и желательно незаметно прорваться к кону и застучать его. В командных прятках, водящие должны поймать и запятнать спрятавшихся и не допустить, чтобы хоть один из противников прорвался к кону и дотронулся до него. Иначе игра будет проиграна и всё начнётся заново. Если команда водящих поймает всех противников, то команды меняются местами и играют заново.

#### **9. «Квач» Украина)**

Количество игроков от 3 и более. Для игры потребуется мяч и игровое поле с оговоренными или очерченными границами. Правила игры квач достаточно просты. Выбирается один водящий, который бежит с мячом стараясь попасть им в убегающих. Тот в кого он попал становится на его место. Игрокам не разрешается трогать, пинать или отбивать, упавший на землю мяч. Игрокам не разрешается забегать за установленные границы игрового поля кроме водящего (за мячом). Если игрок выбегает, то становится на место водящего.

Одна из разновидностей игры в квач предполагает такие правила: водящий должен попасть мячом во всех игроков и *последний* игрок, в которого он попадёт становится победителем, а *первый* водящим.

#### **10. «Высокий дуб» (Украина)**

В земле выкапывают продолговатую ямку, ширина которой несколько превышает диаметр мяча. Поперек ямки, ближе к одному ее краю, кладут палочку, а на палочку – дощечку из крепкого дерева с поперечной планкой на одном конце. На этот конец дощечки помещают небольшой резиновый мяч и опускают его на дно ямки. Поперечная

планка поддерживает мяч и не дает ему соскочить с дощечки. Другой конец дощечки поднят вверх и выступает над ямкой.

Жеребьевкой определяют, кому бить мяч. Тот, кто получил право бить, становится возле ямки, а остальные участники игры расходятся на определенное расстояние в разные стороны. От удара палкой по верхнему концу дощечки мяч взлетает вверх. Все игроки, кроме ведущего, пытаются его поймать в воздухе. Тот, кто поймает, идет бить, а тот, кто бил, уходит к ловцам. Если мяч никто не поймает, то тот, который находится возле ямки, бьет опять. В игре могут принимать участие от десяти до пятнадцати детей.

*Правила игры.* При ловле мяча нельзя отталкивать друг друга. Ребенок, поймавший мяч в воздухе, получает право следующим бить мяч.

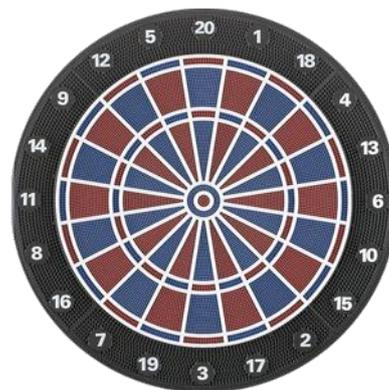
### 11. «Дартс» (Англия)

Игроки по очереди бросают по 3 дротика.

Для определения очередности каждый игрок или один из команды бросает по дротику. Попавший ближе к центру начинает игру.

Счет ведется по дротикам, оставшимся в мишени после трех бросков.

Каждая сторона начинает со счета 301. Метод ведения счета заключается в вычитании полученного количества очков из оставшихся.



*«Яблочко» — 50 очков, зеленое кольцо вокруг него — 25 очков, внутреннее кольцо мишени утраивает значение сектора (кольцо «Утроения»), внешнее кольцо мишени удваивает значение сектора (кольцо «Удвоения»).*

Победителем считается Тот, кто сумел свести свой счет до нуля первым.

Заканчивать игру нужно обязательно броском в «Удвоение» или в «Яблочко» мишени («Булл-ай») так, чтобы полученное количество очков свело счет до нуля. («Яблочко» засчитывается за двойное 25).

Если бросок дротика дал большее количество очков, чем нужно для нулевого завершения игры (или же приводит счет к единице), то все три последние броска не засчитываются, и счет остается прежним, каким он был до серии бросков, приведших счет к перебору или единице.

Каждая игра в 301 носит название «Лэг». Пять «Лэгз» составляют «Сет» (игра ведется до трех побед в «Лэгз»). Окончательным победителем считается тот, кто выиграл заданное количество «Сетс».

Игра в 301 - в основном для двух соперников. Для командной игры счет увеличивается до 501 (в парах) или до 1001(в тройках и четверках).

### 12. «Иванка» (Белоруссия)

На игровой площадке чертят круг диаметром 5—10 м. Это лес, а в середине квадратик — это дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные — лебеди.

Лебеди, залетая в лес, пробуют забрать Иванку, а лесовик— поймать лебедей рукой или дотронуться до них прутиком. Лебедь, которому удастся вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.



*Правила игры:*

- забегать в дом лесовика нельзя;
- пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей;

лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

### **13. «Шпень» (Белоруссия)**

В центре поля устанавливают деревянный брусок-шпень, рядом с ним становится водящий, а вокруг остальные игроки с битами в руках.

Их задача - бросить биты и попасть ей в шпень так, чтобы он укатился как можно дальше от центра. Если кому-то из игроков это удалось и шпень откатился далеко, водящий должен подбежать, взять его и снова установить в центре поля. В это время игроки бегут за своими битами и подбирают их.

Водящий, установив шпень, должен попытаться захватить любую из бит, опередив ее хозяина. Если ему это удастся, он становится игроком, а игрок, не успевший вернуть свою биты, - водящим. (Палки, летящие в шпень, могут задеть водящего, поэтому ему нужно быть внимательным, чтобы не попасть под удар биты).

### **14. «Крепость» (Армения)**

Игроки делятся на две команды. По жребию определяют, какая из команд будет защищать крепость, а какая нападать.

В центре игровой площадки кладут доску (камень, коврик). Это и есть крепость.

По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2—3 м и защищают ее от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость счирвется завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.

Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и всячески их отвлекают. Таким образом нападающие стремятся прорваться к крепости, а защитники стараются их поймать. Защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, который сумел прорвать цепь защитников, но не успел поставить ногу на доску до того, как его поймают, тоже выходит из игры.

*Правила игры:* нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают защитники, то игроки меняются местами, но им о очко не получает. Побеждает та команда, которая наберет установленное количество очков (например, пять).

### **15. «Отгадай кто?» (Армения)**

Водящий садится, скрестив ноги, в центре площадки. Остальные игроки становятся вокруг него на расстоянии 3 - 4 м. Водящий пытается подражать, например, какой-нибудь птице или животному. Играющие, стоящие вокруг него, стараются отгадать, кого он изображает. Угадавшему водящий говорит: «Да»! После этого все разбегаются, а водящий их догоняет. Тот, кого он догонит, становится водящим. Если никого не догонит, то продолжает водить вторично. По правилам игры любой из игроков может назвать птицу или животное. Играющие убегают только после того, как водящий скажет: «Да»! Ловить можно только в пределах площадки. Если игрокам не удастся отгадать, кого изображал водящий, то сам водящий дает ответ и бежит за игроками, которые убегают за пределы площадки.

### **16. «Палочка – выручалочка» (Азербайджан)**

В середине игровой площадки чертится круг, в котором на камень кладется доска (длиной — 50 см, шириной — 30 см), а на доску кладется двенадцать палочек.

Играющие делятся на две команды и выстраиваются в шеренгу друг против друга на расстоянии 8—10 м.

По жребию одна из команд начинает игру. Игрок этой команды подходит к доске и с расстояния 1 — 1,5 м бросает мяч в доску так, чтобы палочки разлетелись в разные стороны. Вторая команда бежит за мячом, а первая в это время должна быстро собрать палочки на доску. Если первая команда успеет собрать палочки до того, пока вторая

команда вернется с мячом, то она считается выигравшей. Если же вторая команда принесет мяч и «осалит» им игрока первой команды, то выигрывает вторая команда.

*Правила игры:*

- если игрок начинающей игру команды промахнулся и палочки не разлетелись, то право начать игру передается другой команде;
- если игрокам первой команды удастся быстро собрать и положить палочки, то она продолжает игру.

### **17. «Грузинские классы» (Грузия)**

Для этой игры надо иметь десять деревянных палочек длиной около метра, палочки раскладывают на ровной игровой площадке параллельно друг другу на расстоянии 50 см. С обоих концов ряда кладут по плоскому камню (на расстоянии 50 см от палочек).

Игрок становится к одному из камней, начальному, и начинает прыгать. Ему нужно сделать несколько упражнений, которые постепенно усложняются.

1. От начального камня нужно пропрыгать на одной ноге до второго камня, обскакивая лежащие деревянные палочки, справа и слева, совершая по площадке своего рода слалом, а затем вернуться к начальному камню. Второй ногой касаться земли нельзя.

2. Повторить первое упражнение, прыгая на другой ноге.

3. На одной ноге пропрыгать от одного камня до другого и обратно таким образом, чтобы палочки перескочить посередине. Нельзя менять ноги и, перепрыгивая каждую палку, делать больше одного прыжка.

4. На одной ноге совершить по площадке слалом, как в первом упражнении, но теперь прыгать боком, так, чтобы каждым след ноги был параллелен предыдущему. Таким же образом вернуться обратно.

5. Обеими ногами перепрыгнуть через все палочки по очереди и возвратиться обратно.

6. Предыдущее упражнение повторить, прыгая спиной. Здесь также каждую палку нужно перепрыгивать одним прыжком.

7. Обеими ногами перепрыгивать через палки от одного камня до другого и обратно, но на этот раз так, чтобы перепрыгивать сразу через две палочки. Порядок упражнения таков: от начального камня прыгнуть ко второй палочке, оттуда за третью, пятую, седьмую и девятую. Через десятую ко второму камню и обратно таким же образом.

*Правила игры:*

- когда устраиваются соревнования, заранее договариваются, сколько упражнений будет выполнено;
- игра всегда идет на время;
- тот, кто раньше других закончит все упражнения, выигрывает.

### **18. «Выбей из круга» (Дагестан)**

На игровой площадке чертится круг диаметром 30 см. На расстоянии 3—4 м от него проводят линию. У каждого игрока (играют 5—6 детей) имеется плоский камень диаметром 5 см и двадцать маленьких камешков или косточек.

Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти — по договоренности). С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучу маленьких камешков. В случае промаха камень остается лежать на месте. Если никто не попадет в круг, то тот игрок, чей камень находится ближе к кругу, должен разбить кучу камешков, бросив в круг свой плоский камень с того места, где он лежит. За ним бросает следующий, у кого камень лежит ближе к кругу. Итак, каждый бросает свой камешек в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки.

*Правила игры:*



- выигрывает тот, кто выбьет из круга наибольшее количество камешков;
- бросать камень нужно только от линии или от того места, куда он упал;
- если у игроков камень упадет на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают заново.

### **19. «Перетягивание веревки» (Адыгея)**

На игровой площадке чертится круг диаметром 3—4 м. Играющие заходят в круг и надевают веревку так, чтобы она прошла под руками (веревка завязывается так, чтобы с обеих сторон были кольца диаметром 1,5—2 м). Подав корпусом немного вперед, игроки натягивают веревку. По команде каждый играющий стремится выйти из круга.

*Правила игры:*

- выигрывает тот, кто первым выйдет из круга двумя ногами;
- нельзя дотрагиваться до пола руками.

*Вариант игры:* — можно игру завершить после перетягивания противника из круга.

### **20. «Кто быстрее» (Адыгея)**

На игровой площадке выстраиваются желающие играть. На расстоянии 50—60 м от начала игровой площадки обозначается место, до которого должен добежать игрок и дотронуться рукой. Во время бега можно задерживать впереди бегущего захватами рук.

*Правила игры:*

- выигрывает тот, кто первый добежит до условленного места;
- нельзя толкать в спину или в бок соперника. В этом случае игрок получает условленное количество штрафных очков.

*Варианты игры:*

- то же задание, что и при основном варианте, но бег осуществлять спиной вперед;
- участники делятся на две команды. Добежавший первым приносит 4 выигрышных очка, вторым — 2. Пришедший последним получает 4 штрафных очка. Победителем считается команда, набравшая большее число выигрышных очков.

### **21. «Обыкновенный жгут» (Казачья)**

Для игры выбирается водящий — жгутчик. Остальные дети садятся на игровой площадке в кружок на небольшом расстоянии друг от друга. Жгутчик ходит кругом со жгутом в руке, иногда наклоняется, делая вид, что предложил кому-нибудь из сидящих жгут за спиной. Жгут кладется за спиной на таком расстоянии, чтобы его было удобно достать рукой. Если до того, как жгутчик обойдет один круг, игрок, которому положили жгут, не обнаружит его, то жгутчик поднимает жгут и ударяет им игрока. Этот игрок становится новым жгутчиком, а предыдущий садится на его место. Если же кто-то из сидящих игроков найдет жгут за своей спиной, то он встает и бежит за жгутчиком, стараясь нанести ему несколько ударов, пока тот не сделает круг и не займет освободившееся место.

*Правила игры:*

- играющие не имеют права ни оглядываться, ни передвигаться с места, ни сообщать соседу, что ему положили жгут.

*Вариант игры:* играющие стоят, держа руки за спиной. Жгутчик незаметно передает кому-нибудь из игроков жгут, а тот, кто его получает, пытается бить своего соседа до тех пор, пока он не обежит весь круг и не станет на свое место.

### **22. «Спутанные кони» (Татарская)**

На игровой площадке чертится линия. На расстоянии от нее (не более 20 м) устанавливаются флажки, стойки.

Играющие делятся на три-четыре команды и выстраиваются за линией. По сигналу первые игроки команд начинают прыжки, обегают флажки и возвращаются обратно бегом. Затем бегут вторые и т. д.

*Правила игры:*

- выигрывает команда, закончившая эстафету первой;
- прыгать следует правильно, отталкиваясь обоими ногами одновременно, помогая руками.

### **23. «Борьба за флажки» (Северная Осетия)**

В игре участвуют две команды. У каждой команды имеется флажок, который устанавливается на видном месте и охраняется одним из игроков. Остальные члены команды делятся на защитников и нападающих.

Задача играющих — завладеть флажком противника, сохранив свой.

*Правила игры:*

- в процессе игры разрешается передавать флажок другому играющему, убежать с флажком;
- начинать игру надо по сигналу;
- в борьбе за флажок нельзя допускать грубых действий.

### **24. «Повелитель лунки» (Кабардино-Балкария)**

В центре игровой площадки выкапывают лунку, в которую кладут мяч. Считалкой выбирают повелителя лунки. Повелитель садится на расстоянии 3—5 м в стороне от играющих. Игроки становятся вокруг мяча (в радиусе 2—4 м) на равном расстоянии друг от друга и от мяча.

Когда все готовы, повелитель выкрикивает имя любого из игроков. Тот должен быстро схватить мяч и «осалить» одного из убегающих, кидая мяч с места (или догоняя игрока). «Осаленные» выходят из игры. Если названный повелителем игрок промахнулся, то он сам выходит из игры. Остальные снова занимают места по кругу, и игра продолжается.

Побеждает тот, кто продержится дольше всех. В следующий раз он становится повелителем лунки.

*Правила игры:*

- до начала игры дети договариваются, как будут «салить»: с места или догоняя убегающих;
- нельзя выбегать за условленную территорию;
- салить игрока можно только прямым попаданием мяча, а не с отскоков.

### **25. «Акса – таук» (Туркмения)**

Количество игроков в данной игре неограниченно (от 10 человек). Участники должныделиться на две равные по количеству команды, выбрать капитана. Затем команды встают на площадке длиной в 50 м друг напротив друга. Капитан должен направить одного человека в разведку. Разведчик в свою очередь должен дойти до линии соперников, быстро коснуться одного из них и бежать обратно. Если убегающий ушел от преследования, то он возвращается в свою команду. Если соперник успел до него дотронуться, разведчик становится пленником противоположной команды, и наоборот. Игра подходит к концу, когда в одной из команд останется меньше половины участников.

### **26. «Найди платок» (Австрия)**

Играют четверо и более человек. Нужен платок. Ход игры: игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время зажимаются. Платок прячут на небольшой территории, которую заранее отмечают. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает». Все начинают искать, поиски направляет спрятавший. 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 найдет 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.

### **27. «Лев и коза» (Афганистан)**

Играют 10—20 человек. Нужны маски льва и козы. Ход игры: 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.

### 28. «Укради знамя» (Италия)

Две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посередине стоит ведущий. Он держит косынку и выкрикивает номера. Игроки, чьи номера он назвал, бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое

### 29. «Японский бадминтон» (Япония)

В Японии в него обычно играют в начале года в связи с веселыми новогодними праздниками. Ханэцуки — это дальневосточная разновидность известного во всем мире бадминтона.

В игре принимает участие по меньшей мере десять человек. Для нее необходим мячик с перьями, который обычно делается из широкой пробки, которую разрезают до половины и втыкают в нее перья цыпленка. Ракетки можно взять теннисные.

Игроки делятся на две команды. Каждая становится в круг, и по сигналу в каждом круге подают мяч. Мяч перебрасывают от одного игрока к другому — по желанию, не придерживаясь никакого порядка. Цель игры — продержать мяч как можно дольше в воздухе. Команда, которая дольше продержит мяч, получает очко. Мяч кидают десять раз. Выигрывает набравшая большее количество очков команда.

Это старинный вариант ханэцуки. Но так же называется состязание, где вместо мяча с перьями подбрасывают воздушный шарик. Обе команды подбрасывают его в воздух ладонями — чтобы он как можно дольше не опускался на землю. Иногда делают баррикаду из стульев, становятся по обе ее стороны, и команды перебрасывают через нее воздушный шарик. На чьей стороне он упадет на землю, та команда теряет очко, то есть его записывают в счет противника.

### 30. «Охрана сокровища на одной ноге» (Япония)

Играют две команды минимум по десять человек. На площадке чертят громадное латинское S (на асфальте рисуют мелом). В первом полукруге этой буквы и во втором кладут по тяжелому предмету — по камню или по кирпичу: это сокровище. Вокруг буквы на площадке отмечают несколько «островов», как это видно на рисунке. Площадку делят пополам



линией, которая проходит поперек буквы S. Несколько игроков из каждой команды остаются на своем участке площадки, чтобы защищать сокровище. Остальные расходятся по всей площадке, чтобы в определенный момент перейти разделяющую черту и захватить сокровище противника. Каждый игрок должен прыгать на одной ноге, за исключением того случая, когда он ступит на остров: здесь он может отдохнуть.

Любой игрок в любое время может совершить нападение, однако, если его захватит во время нападения игрок противника, он должен остановиться и с тем, кто его поймал, состязаться в янкенпон, как это было описано в игре. «Камень, ножницы, бумага». Кто проиграет, выходит из игры. Выигрывает команда, которая раньше захватит сокровище противника.

### 31. «Четыре квадрата» (Америка)

Ход игры: Играют 4 игрока. На земле нарисовано 4 квадрата, которые объединены в один большой. Каждый квадрат имеет свое название, ранг. Например, «Король»,

«Премьер-министр», «Принцесса», «Принц». Игру начинает «Король». Он ударяет по мячу один раз в своем квадрате и затем отбивает его в следующий квадрат. Принимающий игрок тоже ударяет по мячу в своем квадрате и отправляет его в следующий и т.д. Игра продолжается, пока не произойдет:

- игрок отбивает мяч в следующий квадрат без удара в своем квадрате;
- мяч ударился в квадрате дважды;
- игрок пропускает удар по мячу;

Сделав ошибку, игрок переходит в другой квадрат ниже рангом. Другие игроки соответственно повышают свой статус. Если участвует более 4 игроков, то при переходе на нижний уровень возможна смена игроков.

### **32. «Мумия» (Америка)**

*Ход игры:* Игроки встают врассыпную по территории. Один ребенок начинает и бросает мяч другому. Если кто-то при броске делает плохую подачу или при ловле упускает мяч, то он присаживается на корточки и больше не играет. Когда в игре остается двое детей, они убирают за спину одну руку и перекидывают мяч по очереди друг другу, пока один из них не упустит мяч.

### **33. «Окна и двери» (Америка)**

*Ход игры:* Дети встают в круг, вытянув руки в стороны, расходятся назад, расширяя круг. Образованное между ними пространство – это окна и двери. Выбирается ребенок, который начинает вбегать и выбегать из круга поочередно. Все играющие проговаривают: «Входим-выходим сквозь окна и двери. Входим-выходим сквозь окна и двери». Если кто-либо из стоящих дотронется до него, то он встает в круг. Выбирается другой пробегающий.

### **34. «Горячая картошка» (Америка)**

*Ход игры:* Дети стоят в кругу и под музыку передают мяч друг другу, представляя, что это горячая картошка. Как только музыка останавливается, тот, у кого в руках остается мяч выходит из игры.

### **35. «Королева Пчела» (Америка)**

*Ход игры:* Выбирается Королева Пчела. Она бежит по площадке, выполняя любые движения с любыми предметами. Остальные – рабочие пчелы. Они должны догнать Королеву, повторяя все ее движения.

Если детей много, то может быть несколько Королев Пчел.

### **36. «Собери палки» (Америка)**

*Ход игры:* Играют от 2 до 4 игроков. Необходимо 30 цветных палочек, которые имеют разное значение

Палочки имеют разное значение:

- черная (1 штука) – 25 очков
- красная (5 штук) – 10 очков
- синяя (6 штук) – 5 очков
- зеленая (7 штук) – 2 очка
- желтая (11 штук) – 1 очко

(Можно использовать 30 бесцветных палочек по 1 очку каждая)

В начале игры первый игрок высыпает все палочки на землю, образуя кучу палок, лежащих одна на другой. Игроки по очереди пытаются вытащить палку, не сдвигая остальные. Если другие палки сдвинулись, начинает игру следующий игрок. Итак, далее по очереди. Побеждает тот, кто набрал большее количество очков или палок.

### **37. «Веера» (Северная Америка)**

Игроки садятся в круг, и первый игрок говорит сидящему справа от него: «Мой друг вернулся из дальних стран». Тот спрашивает: «А что он тебе привез?» Ответ: «Веер». Одновременно с ответом первый игрок правой рукой делает движение, словно обмахивается веером. Второй игрок обращается к сидящему справа от него, и между ними происходит тот же диалог. Так продолжается, пока вопрос и ответ не обойдут круг. Затем

вопрос повторяется по второму кругу с той разницей, что из дальнего пути в подарок привозят два веера. Теперь игроки обмахиваются и левыми руками. В третьем круге уже три веера, и движения производятся еще правой ногой. В четвертом — левой. В пятом круге когда задается вопрос: «А что он тебе привез?», ответ «Книгу хороших стихов», и игроки теперь еще кивают головами, но руки и ноги их тоже продолжают двигаться. Когда последний в кругу игрок начинает кивать, игра заканчивается. Кто ошибется, дает залог.

#### **38. «Посланец короля» (Чили)**

Игроки становятся в круг. Играют не меньше десяти человек. Каждый игрок выбирает для себя какой-нибудь один цвет: красный, синий, желтый и т. д. Один игрок — посланец короля. Посланец входит и сообщает, что короля ограбили и грабитель из числа игроков. Идет диалог, который мы ниже приводим. Если кто-либо во время диалога ошибется, он обязан дать залог. Игрок совершит ошибку, если он не точно произнесет традиционные слова, если ответит вне очереди или будет долго думать, прежде чем ответить посланцу короля. Диалог такой. Посланец: «Я пришел сказать, что король потерял золотое кольцо и оно сейчас у Коричневого». Коричневый: «У меня сударь?» Посланец: «У тебя, сударь». Коричневый: «У меня его нет, сударь». Посланец: «А у кого оно?» Коричневый: «У красного, сударь».

Тогда посланец обращается к красному, и диалог идет таким же образом, пока посланец не поговорит со всеми участниками. Потом игроки выкупают залог.

#### **39. «Корзина с фруктами» (Чили)**

Десять-двенадцать игроков садятся в кружок на стульях, скамеечках или на земле. Сама игра похожа на известную в различных европейских странах «Корзину с фруктами». Игроки берут себе названия различных фруктов: апельсин, груша, ананас и т. д.

Когда покупатель — водящий — вступает в круг, у него спрашивают, что он купил, и он должен ответить: «Я пришел с рынка, купил яблоко и грушу». Или называет другие фрукты. Те, чьи имена он назвал, обязаны поменяться местами, а пока они меняются, покупатель старается занять место одного из них. Если это удастся, оставшийся без места становится покупателем.

#### **40. «Рыбки в неводе» (Новая Гвинея)**

Игроки разбиваются на две группы, и одна становится кольцом вокруг другой. Внутри находятся "рыбки" - игроки, которые должны выскользнуть из "невода". По правилам игры, сделать это можно, лишь проползая между ног своих товарищей. Когда кому-то это удастся, играющие меняются ролями. В эту игру можно играть и в воде.

#### **41. «Метелки» (Африка)**

На стартовую площадку выбегают бегуны. Каждый становится за выводящей маской. Маска, которую носит опытный спортсмен — чемпион предыдущих соревнований, отбирает команду, обращая внимание на физическую подготовку игроков. По сигналу соревнования начинаются. Тот, кого догнали и дотронулись метелкой, выбывает из игры и бросает свою метелку. По числу метелок засчитываются очки. Побеждает бегун, получивший больше метелок и, естественно, догнавший всех.

#### **42. «Посол прибывает» (ЮАР)**

Две группы игроков, две «деревни», выстраиваются друг против друга, девушки попеременно с юношами. Одна деревня отправляет посла (лучшего бегуна группы) в другую. Посол несет подарок — какой-нибудь небольшой, но ценный предмет. Чаще всего это кусок дерева пориж, которое очень ценится в Южной Африке. Кусок дерева — подарок — посол отдает одному из игроков второй деревни и тотчас убегает. Вся деревня преследует его. Если его поймают прежде, чем он доберется до дому, его уводят с собой, как пленника. Если ему удастся убежать, преследователи отдают своего игрока. Выигрывает та деревня, в которой остался один житель.

#### **43. «Жмурки по-африкански» (Африка)**

Игроки становятся в круг, внутри которого стоят двое с завязанными глазами.

Один игрок держит в руках две палочки и стучит ими друг о друга, чтобы было ясно место его нахождения для другого. Второй старается настигнуть своего товарища. В руках у него кусок полотна или ткани; услышав звук палочек, он движется в том направлении, размахивая платком, чтобы задеть им другого водящего. Если он его настигает, тот становится водящим, а прежний водящий становится в круг.

#### **44. «Свали початок» (Конго)**

Состязание в ловкости. Играют двое. Может быть и больше участников, тогда играют парами.

Игроки на расстоянии 3—4 м друг от друга сидят на земле лицом друг к другу. Каждый втыкает перед собой в землю початок кукурузы. Вместо кукурузы можно поставить перед собой пустую коробку или другой легкий предмет. У каждого мяч. По сигналу оба игрока одновременно катят мяч в направлении к сидящему напротив с такой силой, чтобы не только попасть, но и свалить початок противника. Каждое удачное попадание — одно очко, тот, кто раньше наберет условленное количество очков, выиграл.

В некоторых районах вместо мяча пользуются деревянным волчком.

#### **45. «Буйволы в загоне» (Судан)**

Игроки становятся в большой круг и берутся за руки. Два-три игрока стоят в центре. Стоящие в круге — буйволы. Их задача — вырваться из круга. Они с разбегу пытаются прорвать круг, подняв вверх руки. Для прорыва они могут пользоваться только силой разбега. Грубые приемы не разрешаются. Если не удалось прорваться в одном месте, они пытаются это сделать в другом. Если это им удастся, буйволами становятся те игроки, которые не сумели сдержать прорывающихся.

#### **46. «Есть у меня дерево...» (Танзания)**

Ведущий загадывает какой-нибудь фрукт и, проходя перед сидящими в ряд игроками, говорит: «Есть у меня дерево...» Первый игрок: «Какое?» Ведущий: «Плодовое». Второй игрок: «Как употребляют эти плоды?» Ведущий: «Делают из них сок (или употребляют в пищу зерна)». Третий игрок: «У нас оно растет?» Ведущий: «Только в Африке». Четвертый игрок: «На пальме растет?» Ведущий: «Да».

Вопросы задаются любые. Игрок, считающий, что догадался, называет дерево. Если он угадал, ведущий кивает, и те игроки, перед которыми он уже проходил, но которые не догадались, бегут от угадавшего, а тот их преследует. Угадавший слегка ударяет по спине пойманного, и тот становится его пленником. Однако, если ведущий крикнет: «Внимание!», роли меняются, преследуемые могут бежать и догонять того, кто их прежде преследовал, пока ведущий не даст новый приказ.

Игра повторяется несколько раз, но ведущий начинает свою беседу всегда с нового игрока.

## Литература

1. ФГОС Примерные программы начального образования. – «Просвещение», Москва, 2010.
2. ФГОС Планируемые результаты начального общего образования. – «Просвещение», Москва, 2010.
3. Внеурочная деятельность по предмету. Режим доступа:[<http://kubrak.mptl.ru/p13aa1.html>]
4. Методические советы по организации внеурочной деятельности учащихся начальных классов. Режим доступа:[<http://www.openclass.ru/pages/221595>]
5. Модель организации внеурочной деятельности на ступени начального общего образования. Режим доступа:[<http://sks.shatki.info/index.php/2011-04-19-07-55-28/85-2011-10-19-17-08-09.html>]
6. Ривкин, Е.Ю. Внеурочная деятельность. Лекция 4 /Е.Ю. Ривкин // Управление современной школой. Завуч.- 2013.- №3.-С.100-109
7. Сабельникова, С. И. Организация внеурочной деятельности обучающихся / С.И. Сабельникова // Управление начальной школой.- 2011.- №3.-С.4-22
8. Степанов, Е.Н. Методические советы по организации внеурочной деятельности учащихся начальных классов / Е.Н. Степанов // Завуч начальной школы.- 2011.- №6.-С.36-48
9. Созонова, В. П. Примерная программа школьников во внеурочной деятельности в начальной школе / В.П. Созонова // Завуч начальной школы.- 2011.- №5.-С.64-77
11. Шмалькова, Л.В. Планирование и анализ реализаций внеурочной деятельности / Л.В. Шмалькова // Управление начальной школой.- 2011.- №12.-С.5-12
12. Гриженя В.Е. Организация и методические приемы проведения занятий по подвижным играм в вузе и в школе: Учебно-методическое пособие.//
13. В. Е. Гриженя / М.: Советский спорт, 2005. – 40 с.
14. Гришина Г.Н. Любимые детские игры. // Г.Н.Гришина / М.: ООО «ТЦ Сфера», 1999 г.-96 с.
15. Кенеман А.В. Детские подвижные игры народов мира. // А.В. Кенеман /М.: Просвещение, 1989 г.- 239 с.
16. «Детские подвижные игры народов СССР» - составитель А.В.Кенеман; под ред. Т.И.Осокиной, Москва, Просвещение, 1989 г
17. «Игра и оздоровительная работа в школе» - О.А Степанова, серия «Игровые технологии», Москва, 2004 г.
18. «Любимые детские игры» - составитель Г.Н.Гришина, серия «Вместе с детьми», Москва, 1999 г.
19. «Воспитательная работа в начальной школе» - С.В. Кульневич, Т.П. Лакоценина, ТЦ «Учитель», Воронеж. 2006
20. «Игры на свежем воздухе для детей и взрослых» - Е.А.Ковалёва, серия «Азбука развития», Москва, 2007 г.