

Автогонки

Автогонки германская 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.

Кагоме

Кагоме – это японская детская игра. Один из детей выбирается «демоном» он закрывает глаза и садится.

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

Аист и лягушка

В эту японскую игру могут играть 4 человека и более. Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами. Игроки выбирают одного ведущего-«аиста», а остальные все игроки становятся «аистами».

“Лягушки” 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”.

Белую палочку

В Белую палочку (Таджикистан) могут играть более 10 человек.

Участники должны выбрать по считалке ведущего, разделить на 2 равные команды и выбрать место для белой палочки. Затем ведущий должен незаметно спрятать палочку, а игроки - искать ее. Нашедший палочку несет ее в выбранное место, а в это время игроки другой команды пытаются ему помешать. Палочку можно передавать участникам своей команды.

Поезда

Аргентинская игра для семи и более человек. Перед игрой участники делятся на водящего "паровоз" и остальных игроков "вагоны". На большой площадке игроки, каждый себе "строят депо" очерчивая небольшой круг.

В середине площадки стоит водящий - паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет от одного игрока 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.

Шарик в ладони

Игра из Бирмы в которую, играют не менее шести игроков с одним шариком или камешком. 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 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 тогда игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.

Статуя

Статуя - армянская игра для 5 - 20 человек.

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.

Вытащи платок

Вытащи платок - это азербайджанская игра, в которую играют 10 и более человек.

Инвентарём служат 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.

Шпень

Шпень, это белорусская игра где, 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).

Укради знамя

Итальянская игра, в которой 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 место, зарабатывает очко.

Калабаса

Перуанская игра, в которой 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 успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.

Один в кругу

Это венгерская игра, в которой игроки образуют круг, диаметром не превышающий 10 м. В центр круга становится водящий. Игроки кидают друг другу маленький мячик. Водящий старается его перехватить. В удобный момент любой из игроков может бросить мяч в водящего.

Если водящему не удалось увернуться от мяча, он остается в центре круга.

Если удалось, он покидает круг, а его место занимает игрок, бросивший мяч.

Если водящему удалось перехватить мяч, брошенный в него, или во время передачи от игрока к игроку, он может бросить мяч в любого игрока.

Если попадет – игрок займет его место, если нет – остается водить дальше.

Оксак-карга

«Карга» в переводе с узбекского - «ворона», «оксак» - «хромая». Почему же ворона хромая? Потому что тот, кто эту ворону изображает, прыгает на одной ноге. А вторая нога согнута и подвязана, скажем, поясом или платком. (На какую ногу захромала ворона, не важно). Затейте игру такую, какую хотите. Если вас всего двое, просто наперегонки попрыгайте. Если хотя бы трое (папа, мама и я) – могут у вас получиться вороньи пятнашки. Много народа собралось – устройте прыжковую эстафету, разбившись на две команды. При этом пояс или платок, которым подвязывают ногу, переходит от одной «вороны» к другой.

Сахреоба

Это грузинская игра с прыжками, для которой потребуются несколько палок наподобие городошных бит (толщиной не более 5 см). Палки кладут на землю параллельно одна другой на расстоянии в полметра. Чем больше палок, тем труднее будет игра. Рядом с первой палкой и последней по плоскому камню: здесь прыгуны могут отдыхать (недолго!). Начиная игру должен, прыгая на одной ноге, обойти змейкой все палки. На обратном пути надо перепрыгивать через палки, ставя ступни перпендикулярно им. И снова к камню - но теперь ступни ставятся параллельно палкам. Заканчиваешь игру, прыгая с палки на палку.

Если сбился, ошибся, сразу уступаешь место следующему прыгуну, а сам, дождавшись снова своей очереди, начинаешь все сначала. Мы сказали о четырех способах прыжков, но вы сами можете придумать новые; можете как-то по-иному класть палки... В общем, программа состязаний во многом будет зависеть от вашего желания и от вашей изобретательности. В любом случае победителем будет тот, кто с меньшего числа попыток выполнит без ошибок все обговоренные задания.

Квинта

Это литовская игра, в которой участвуют пять человек. На земле или асфальте вычерчивают прямоугольный квадрат со стороной 10 м. Четверо участников становятся в углы квадрата. В центре квадрата чертят круг диаметром 1,5 м, в него становится пятый игрок – квинта. Угловые игроки бросают в него мячом, а квинта старается увернуться от мяча, не выходя за пределы круга. Попавший в квинту игрок занимает его место.

Пожарная команда

Это германская игра, для 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. Салки по кругу 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.

Салки по кругу

В эту игру играют в танзании от 10 и более человек. Нужен лист от дерева. Игроки встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней игроков листом. Затем он кладет лист кому-нибудь в руку и бежит. Игрок с листом – за ним. Если водящий пробежит круг, и его не догонят, он встанет на свободное место, а преследовавший его игрок становится новым водящим.

Доброе утро, Охотник!

Это швейцарская игра, для 10-15 человек, в которой 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 идет по кругу, но в направлении, противоположном тому, куда идет 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.

Больная кошка

Это бразильская игра для пяти и более человек, где один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятали, должен положить руку точно на то место, где его запятали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.

Канатоходцы

В эту узбекскую игру играют от 5 и более человек. На площадке ребята чертят прямую линию длиной 6 - 10 м. Надо передвигаться по ней, как по канату. Разрешается держать руки в стороны. Проигрывают те ребята, которые сойдут с черты - «слетят с каната». По правилам один из игроков следит за «канатоходцами» и тот, кто сошел с «каната», становится наблюдателем.

Потяг

В эту белорусскую игру играют от 10 и более человек. Участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образуют одну цепь при помощи согнутых в локтях рук. Впереди цепи становятся более сильные и ловкие участники - «заводные». Став друг против друга, «заводные» так же берут друг друга за согнутые в локтях руки и тянут каждый в свою сторону, стараясь ими разорвать цепь противника, или перетянуть ее за намеченную линию. По правилам, тянуть начинают точно по сигналу.

Прела-горела

Белорусская народная игра. Ведущий вместе с водящим прячут в разных местах игрушки, сопровождая действия словами: Прела-горела за море летела, А как прилетела, там где-то и села, Кто первый найдет, тот себе возьмет! После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл. Правила игры. Начинать искать предметы можно только после произнесенных слов. Во время раскладывания игрушек все должны стоять с закрытыми глазами и не подсматривать. Прятать игрушки необходимо быстро.

<http://www.pravilaigr.ru/index.php>