**ИГРЫ РАЗНЫХ НАРОДОВ**

**АФРИКАНСКИЕ САЛКИ ПО КРУГУ (Танзания)**

Играют 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.

**БОЛЬНАЯ КОШКА (Бразилия)**

Играют более пяти человек.  
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.

**КАНАТОХОДЦЫ (Узбекистан)**

Играют 5 и более человек.  
Ход игры: на площадке ребята чертят прямую линию длиной 6 – 10 м. Надо передвигаться по ней, как по канату. Разрешается держать руки в стороны. Проигрывают те ре¬бята, которые сойдут с черты – «слетят с каната». Правила следующие:  
1. Один из игроков следит за «канатоходцами».  
2. Тот, кто сошел с «каната», становится наблюдателем.

**ПОТЯГ (Белоруссия)**

Играют 10 и более человек.  
Ход игры: участники игры делятся на две равные группы. Игроки каждой группы держатся друг за друга и образу¬ют 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.  
Правило: тянуть начинают точно по сигналу.

**ПОЕЗД (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.

**БУЙВОЛЫ В ЗАГОНЕ (Судан)**

Играют 10 и более человек.  
Ход игры: игроки встают в круг и берутся за руки. Два-три игрока стоят в центре. Это буйволы. Их задача – вырваться из круга. Они с разбегу пытаются прорвать круг, подняв вверх руки. Грубые приемы не разрешаются. Если не удалось прорваться в одном месте, они пытаются делать это в другом. Если это им удается, буйволами становятся те игроки, которые не сумели сдержать их.

**ОДИН В КРУГЕ (Венгрия)**

Играют 5 и более человек.  
Ход игры: игроки становятся в круг и перебрасывают большой легкий мяч друг другу, пока кто-то не ошибется и не уронит его. Этот игрок выходит в круг и становится по-середине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре, а мяч попал в него. Если все же центральному игроку удается поймать мяч, то он может бросить его в любого. В кого попадет, тот занимает его место. Игра становится интереснее, если идет в хорошем темпе и быстрой передачей удается заставить хорошенько повертеться и попрыгать стоящего в центре.

**ИГРА В МОЛОТИЛКУ (Йемен)**

Играют 6 и более человек.  
Ход игры: игроки встают все вместе в тесный круг. Один остается снаружи. Он старается попасть в круг. Для этого он должен выдернуть кого-нибудь из круга. Стоящие в круге пытаются избежать этого и бегут, как карусельные лошадки, по кругу. Если кого-то выдернут из круга, то он водит.

**ШАРИК В ЛАДОНИ (Бирма)**

Играют не менее 6 человек. Нужен 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.

**НАЙДИ ПЛАТОК! (Австрия)**

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

**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**.**

**ТЯНИ ЗА ГОЛОВУ! (Канада)**

Играют два человека. Нужен длинный шарф.  
Ход игры: два человека встают на четвереньки лицом друг к другу и завязывают через обе головы шарф. Оба игрока ползут назад, стараясь тащить за собой противника. Руки и колени при этом должны оставаться на земле. Выигрывает тот, кто на порядок перетянул противника в свою сторону. Проигрывает игрок также и тогда, когда у него соскальзывает с головы шарф.

**А НУ-КА, ПОВТОРИ! (Конго)**

Играют четыре и более человек.  
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 водяшим. Если одновременно ошибутся несколько человек, то водящий сам выбирает, кто займет его место.

**БАЛТЕНИ (Латвия)**

Играют пять и более человек. Нужна палка.  
Ход игры: игроки ложатся на траву лицом вниз (по кругу голова к голове) и закрывают глаза. Водящий бросает балтени – обтесанную палку длиной 50 см – в кусты или заросли так, чтобы ее не сразу можно было найти. По сигналу водящего все быстро вскакивают и бегут искать палку. Тот, кто нашел ее первым, становится водящим.

**ДОБРОЕ УТРО, ОХОТНИК! ( Швейцария)**

Играют 10-15 человек.  
Ход игры: игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он при¬касается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, повора-чивается 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.

**ВЫТАЩИ ПЛАТОК! ( Азербайджан)**

Играют 10 и более человек. Нужны платки.  
Ход игры: 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, что¬бы вытащить из-за пояса платок. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая захватит большее число платков.

**ХРОМАЯ УТОЧКА (Украина)**

Играют 5 и более человек.  
Ход игры: обозначают границы площадки. Выбирается «хромая уточка», остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов «Солнце разгорается, игра начинается» «уточка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь осалить кого-нибудь из играющих. Осаленные помогают ей осалить других. Последний неосаленный игрок становится «хромой уточкой».  
Правило: игрок, ставший на обе ноги или выпрыгнувший за пределы площадки, считается осаленным.

**СТАТУЯ (Армения)**

Играют 5-20 человек.  
Ход игры: игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек -четверых ловцов. По назначению руководителя ловцы вы-ходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный дол-жен тут же остановиться (замереть на месте), в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов, и игра продолжается.  
Правило 1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы.  
Правило 2. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

**ЛОВИ МЕШОК! (Игра индейцев)**

Играют 8 и более человек. Нужен мешочек, наполненный песком (весом 200 г для 5-6-летних, 400 г – для старших детей).  
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 это слово. Например: вес – на, цве – ток и т.п.

**УКУС ЗМЕИ (Египет)**

Играют более двух человек.  
Ход игры: на земле рисуют круг. Один игрок прыгает в круг, остальные окружают его, встав на колени. Они стара¬ются схватить прыгающего игрока в кругу за ноги. Кому это удается, тот меняется с игроком в кругу местами.

**ОКСАК-КАРГА (Узбекистан)**

«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 (Трузия)**

Это грузинская игра с прыжками, для которой потребуется несколько палок наподобие городошных бит (толщи¬ной 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!).  
Начинающий 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.

**ЯГУЛЬГА-ТАУСМАК (Туркмения)**

«Достань платок» – вот что это означает в переводе с туркменского. Из названия игры уже во многом ясен ее смысл. Платок подвешен на шесте. Или привязан к веревочке, переброшенной, скажем, через сук дерева. В общем, надо так устроить, чтобы платок можно было поднимать выше и выше.  
Игра начинается – платок можно достать, лишь слегка подпрыгнув (с разбега). Это всем удается. Новый заход, платок подняли повыше – тут уж придется очень постараться, чтобы дотянуться до него. С каждым разом задача все сложнее, и вот уже для кого-то платок недосягаем. В конце концов останется один, кому удалось подпрыгнуть выше всех…

**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 поло¬жить 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.

VN:F [1.9.22\_1171]