**Игры детей мира**

**Пожарная команда (Германия)**
    Играют 10 человек и более. 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.
    **Поезда (Аргентина)**
    Играют 7 человек и более. Инвентарь: свисток. Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – «паровоз». У него нет своего депо. Водящий идет от одного «вагона» к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все «вагоны». «Паровоз» неожиданно свистит, и все бегут к депо, «паровоз» тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим – «паровозом».
**Больная кошка (Бразилия)**    Играют более 5 человек. Один игрок – это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой кошкой на следующий круг.
    **Один в кругу (Венгрия)**
    Играют 5 человек и более. Инвентарь: мяч. 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 посередине. Игроки продолжают перебрасывать мяч, но стараются, чтобы его не схватил стоящий в центре игрок, 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.
    **Доброе утро, охотник! (Швейцария)**
    Играют 10–15 человек. Игроки становятся в круг, выбирают охотника, который ходит за спинами игроков. Неожиданно он прикасается к плечу игрока. Тот, до кого дотронулись, поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!» – и тут же 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 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.

 **Хромая уточка (Украина)**
    Играют 10 человек и более. 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. Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек – четверых ловцов. По указанию руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте) в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов, и игра продолжается.
    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.