

654079, Россия, Кемеровская обл.,  
г. Новокузнецк, проезд Коммунаров, 5  
тел./факс: 20-08-81, 20-08-82  
e-mail: licey-11@mail.ru  
www.licey11.ucoz.ru



ИНН4217023667  
КПП 421701001  
ОКАТО 32431000000  
ОГРН 1034217005877

муниципальное бюджетное  
нетиповое общеобразовательное учреждение  
«Лицей №11»

ПРИНЯТО  
педагогическим советом  
МБ НОУ «Лицей №11»  
Протокол №1 30.08.2019г.



Дополнительная  
общеразвивающая программа

**«ИГРЫ НАРОДОВ МИРА»  
7-15 ЛЕТ**

**направленность: физкультурно-спортивная**

Новокузнецк 2019г.

## Пояснительная записка

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.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана для обучающихся разного возраста от 7 до 15 лет. Программа рассчитана на 70 часов (2 часа в неделю).

### Календарный учебный график

Период освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составляет – 35 недель (70 часов).

Форма проведения занятий - очная, групповая.

Начало учебных занятий – 02 сентября 2019 г.

Окончание учебных занятий – 30 мая 2020 г.

Каникулы: Осенние 28.10.2019 г. – 04.11.2019 г.

Зимние 28.12.2019 г. – 12.01.2020 г.

Весенние 23.03.2020 г. – 29.03.2020 г.

Продолжительность занятий - 45 минут

### Учебный план дополнительной общеразвивающей программы

Наименование программы	Количество часов в неделю/ в год
Игры народов мира	2/70
Всего	2/70

Итоговый контроль проводится в виде тестирования (18.05.2020 г - 22.05.2020г).

Дополнительная общеразвивающая программа имеет **физкультурно-спортивную направленность**.

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.

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

*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

На занятиях курса 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. Изложение учебного материала имеет эмоционально – логическую последовательность.

Планируемые 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.

## Содержание программы

Виды игр. Их разнообразие. Правила игры. Техника безопасности во время игры.  
«Аленушка и Иванушка» (Россия) «Удочка» (Россия) «Тише едешь...»  
(Россия) Интернациональная игра «Приветствие!» «Казачьи – разбойники» (Россия) «Али-баба и разрывные цепи» (Россия) «Двенадцать палочек» (Россия) «Утки и гуси» (Россия)  
«Угадай кто главный» (Россия) «Отыщи пуговицу» (Россия) «Командные прятки»  
(Украина) «Квач» Украина «Высокий дуб» (Украина) «Дартс» (Англия) «Иванка»  
(Белоруссия) «Шпень» (Белоруссия) «Крепость» (Армения) «Отгадай кто?» (Армения)  
«Палочка – выручалочка» (Азербайджан) «Грузинские классы» (Грузия) «Выбей из круга»  
(Дагестан) «Перетягивание веревки» (Адыгея) «Кто быстрее» (Адыгея) «Обыкновенный  
жгут» (Казачья) «Спутанные кони» (Татарская) «Борьба за флажки» (Северная  
Осетия) «Повелитель лунки» (Кабардино-Балкария) «Акса – таук» (Туркмения) «Найди  
платок» (Австрия) «Лев и коза» (Афганистан) «Укради знамя» (Италия) «Японский  
бадминтон» (Япония) «Охрана сокровища на одной ноге» (Япония) «Четыре квадрата»  
(Америка) «Мумия» (Америка) «Окна и двери» (Америка) «Горячая картошка» (Америка)  
«Королева Пчела» (Америка) «Собери палки» (Америка) «Веера» (Северная Америка)  
«Посланец короля» (Чили) «Корзина с фруктами» (Чили) «Рыбки в неводе» (Новая Гвинея)  
«Метелки» (Африка) «Посол прибывает» (ЮАР) «Жмурки по-африкански» (Африка)  
«Свали початок» (Конго) «Буйволы в загоне» (Судан) «Есть у меня дерево...» (Танзания)

### Тематическое планирование

№ п/п	Название разделов и тем	Общее количество часов
1.	Виды игр. Их разнообразие. Правила игры. Техника безопасности во время игры.	1
2.	«Аленушка и Иванушка» (Россия)	2
3.	«Удочка» (Россия)	2
4.	«Тише едешь...» (Россия)	2
5.	Интернациональная игра «Приветствие!»	1
6.	«Казачьи – разбойники» (Россия)	1
7.	«Али-баба и разрывные цепи» (Россия)	1
8.	«Двенадцать палочек» (Россия)	1
9.	«Утки и гуси» (Россия)	1
10.	«Угадай кто главный» (Россия)	1
11.	«Отыщи пуговицу» (Россия)	1
12.	«Командные прятки» (Украина)	1
13.	«Квач» Украина	1
14.	«Высокий дуб» (Украина)	1
15.	Понравившиеся игры	3
16.	«Дартс» (Англия)	1
17.	«Иванка» (Белоруссия)	1
18.	«Шпень» (Белоруссия)	1
19.	«Крепость» (Армения)	1
20.	«Отгадай кто?» (Армения)	1
21.	«Палочка – выручалочка» (Азербайджан)	1
22.	«Грузинские классы» (Грузия)	1

23.	«Выбей из круга» ( <i>Дагестан</i> )	1
24.	«Перетягивание веревки» ( <i>Адыгея</i> )	1
25.	«Кто быстрее» ( <i>Адыгея</i> )	1
26.	«Обыкновенный жгут» ( <i>Казачья</i> )	1
27.	«Спутанные кони» ( <i>Татарская</i> )	1
28.	Понравившиеся игры	3
29.	«Борьба за флажки» ( <i>Северная Осетия</i> )	1
30.	«Повелитель лунки» ( <i>Кабардино-Балкария</i> )	1
31.	«Акса – таук» ( <i>Туркмения</i> )	1
32.	«Найди платок» ( <i>Австрия</i> )	1
33.	«Лев и коза» ( <i>Афганистан</i> )	1
34.	«Укради знамя» ( <i>Италия</i> )	1
35.	«Японский бадминтон» ( <i>Япония</i> )	1
36.	«Охрана сокровища на одной ноге» ( <i>Япония</i> )	1
37.	«Четыре квадрата» ( <i>Америка</i> )	1
38.	«Мумия» ( <i>Америка</i> )	1
39.	«Окна и двери» ( <i>Америка</i> )	1
40.	«Горячая картошка» ( <i>Америка</i> )	1
41.	Понравившиеся игры	3
42.	«Королева Пчела» ( <i>Америка</i> )	1
43.	«Собери палки» ( <i>Америка</i> )	1
44.	«Веера» ( <i>Северная Америка</i> )	1
45.	«Посланец короля» ( <i>Чили</i> )	1
46.	«Корзина с фруктами» ( <i>Чили</i> )	1
47.	«Рыбки в неводе» ( <i>Новая Гвинея</i> )	1

48.	«Метелки» ( <i>Африка</i> )	1
49.	«Посол прибывает» ( <i>ЮАР</i> )	1
50.	« Жмурки по-африкански» ( <i>Африка</i> )	1
51.	«Свали початок» ( <i>Конго</i> )	1
52.	«Буйволы в загоне» ( <i>Судан</i> )	1
53.	«Есть у меня дерево...» ( <i>Танзания</i> )	1
54.	Понравившиеся игры	6

## Литература

1. Гриженя В.Е. Организация и методические приемы проведения занятий по подвижным играм в вузе и в школе: Учебно-методическое пособие.//
2. Гришина Г.Н. Любимые детские игры. // Г.Н.Гришина / М.: ООО «ТЦ Сфера», 1999 г.-96 с.
3. Кенеман А.В. Детские подвижные игры народов мира. // А.В. Кенеман /М.: Просвещение, 1989 г.- 239 с.
4. «Детские подвижные игры народов СССР» - составитель А.В.Кенеман; под ред. Т.И.Осокиной, Москва, Просвещение, 1989 г
5. «Игры на свежем воздухе для детей и взрослых» - Е.А.Ковалёва, серия «Азбука развития», Москва, 2009

### **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:* плевков (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. «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 жеребьевки, 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 бегаёт 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 счируется 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 ним 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 выигранных очка, вторым — 2. Пришедший последним получает 4 штрафных очка.

Победителем считается команда, набравшая большее число выигранных 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, оббегают 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 — продержат 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 сокровища. Вокруг буквы на площадке отмечают несколько «островов», как это видно на рисунке. Площадку делят

линией, которая проходит поперек буквы S. Несколько игроков из каждой команды остаются на своем участке площадки, чтобы защищать сокровища. Остальные расходятся по всей площадке, чтобы в определенный момент перейти разделяющую черту и захватить сокровища 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 сокровища 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 в круг 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. И так, 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 поймут 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 настичь своего товарища. В руках у него кусок полотна или ткани; заслышав 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.