**ИГРЫ НАРОДОВ МИРА**

**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.

**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 ребята, которые сойдут с черты - «слетят с каната». Правила следующие:

1. Один из игроков следит за «канатоходцами».

2. Тот, кто сошел с «каната», становится наблюдателем.

**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.

**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 посередине. 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.

**ШАРИК НА 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.

**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.

**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 водящим. Если одновременно ошибутся несколько человек, то водящий сам выбирает, кто займет его место.

**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 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, чтобы 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 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.

**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 стараются 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** (Грузия)

Это грузинская игра с прыжками, для которой потребуется 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!).

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...

**Игра "Балтени"** ( Латвия)

Количество участников этой игры - от 5 и более. Для игры потребуется хорошо обтесанная деревянная палка. Сначала необходимо выбрать ведущего. Затем все игроки должны лечь на траву лицом вниз, а ведущий - закинуть палку в кусты с тем расчетом, чтобы игроки нашли ее не сразу. По команде все лежащие вскакивают и бегут искать палку. Выигрывает тот, кто это сделает быстрее всех. Победитель становится ведущим.

**Игра "ВОЛК ВО РВУ" (**Россия)

На площадке чертится коридор шириной до одного метра. Ров можно начертить и зигзагообразно - где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - «волки » - два, три и больше: это уж как вам захочется. Все остальные играющие - «зайцы» - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться запятнанными. Если «зайца» запятнали, он выбывает из игры. "Волки" могут пятнать "зайцев", только находясь во рву. "Зайцы" ров не перебегают, а перепрыгивают. Вот и все правила. А варианты придумывайте сами...

**Игра "Беляк"(**Белоруссия)

В этой игре могут участвовать 5 или более человек. Играть в "Беляка" можно только зимой. Для этого участникам надо скатать из снега крупный шар (диаметр - 1м) и встать вокруг него, держась при этом за руки. После каждый участник должен стараться за руки перетянуть кого-нибудь в середину круга, чтобы тот коснулся телом шара. Если прикосновение действительно было, участник выбывает из игры. Оставшиеся снова берутся за руки и продолжают игру. Выигрывает тот, кто заставит последнего соперника коснуться шара.

**Игра "Пунипуни" (**Новая Зеландия)

Это игра маори, в которую играют двое. Игроки стоят лицом друг к другу на расстоянии около 2м. Один вытягивает руку в направлении другого, а тот с закрытыми глазами пытается найти руку товарища, дотянуться до нее и скрестить пальцы. При этом оба не должны сходить с места.

**Игра «Биляша»** (Республика Марий Эл)

В книгах прошлого века эта игра упоминается как одна из оригинальных черемисских (марийских) или тюркских игр. В нее и сейчас играют подростки, а также молодежь. 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**

1). для перетягивания можно выбирать любого игрока противоположной команды! никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку.

2). Перетягивать можно лишь одной рукой, не помогая второй. 3). Освобожденный «пленник» возвращается на свое место в команде.

**Игра "Маляр и краски" (** Татарстан)

В игре участвуют в основном дети дошкольного и младшего школьного возраста, от 5 до 40 человек. На расстоянии 20-30м чертят две параллельные линии. На одной из них устанавливают гимнастические скамейки.

Сбоку между линиями чертят круг диаметром 3-4м - "дом маляра". Выбирают водящего и "маляра", остальные игроки становятся "красками". "Краски" садятся на скамейки или на траву в один ряд.

Отослав "маляра" в его дом, водящий распределяет между играющими краски: красную, зеленую, желтую и т.д. По сигналу руководителя к водящему (он стоит рядом с "красками") подходит "маляр" и спрашивает: - Бабушка, бабушка, я пришел за краской. Разрешите взять? - У меня, дружочек, красок много очень. Какую тебе дать? "Маляр" называет какую-нибудь краску, например красную. Участник игры, получивший название "красная краска", быстро встает и бежит до второй линии. "Маляр" пытается догнать его и коснуться рукой. Если ему это удается, то он отводит "краску" в свой "дом". Если "маляр" не поймает "краску", то она возвращается к себе в "дом" (на скамейку) и "меняет" свой цвет.

После этого игра повторяется.

**Правила**

1). Ловить "краску" можно только до противоположной линии площадки.

2). "Маляру" запрещается ловить игрока, пока тот не встал с гимнастической скамейки или с земли.

3). Не добежав до второй линии, "краска" не имеет права вернуться обратно и сесть на скамейку.

**Игра «Бирки»** (Польша)

Количество участников в этой игре неограниченно (от 2 человек). Перед игрой необходимо заготовить 10 бирок - 8-саниметровых 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.