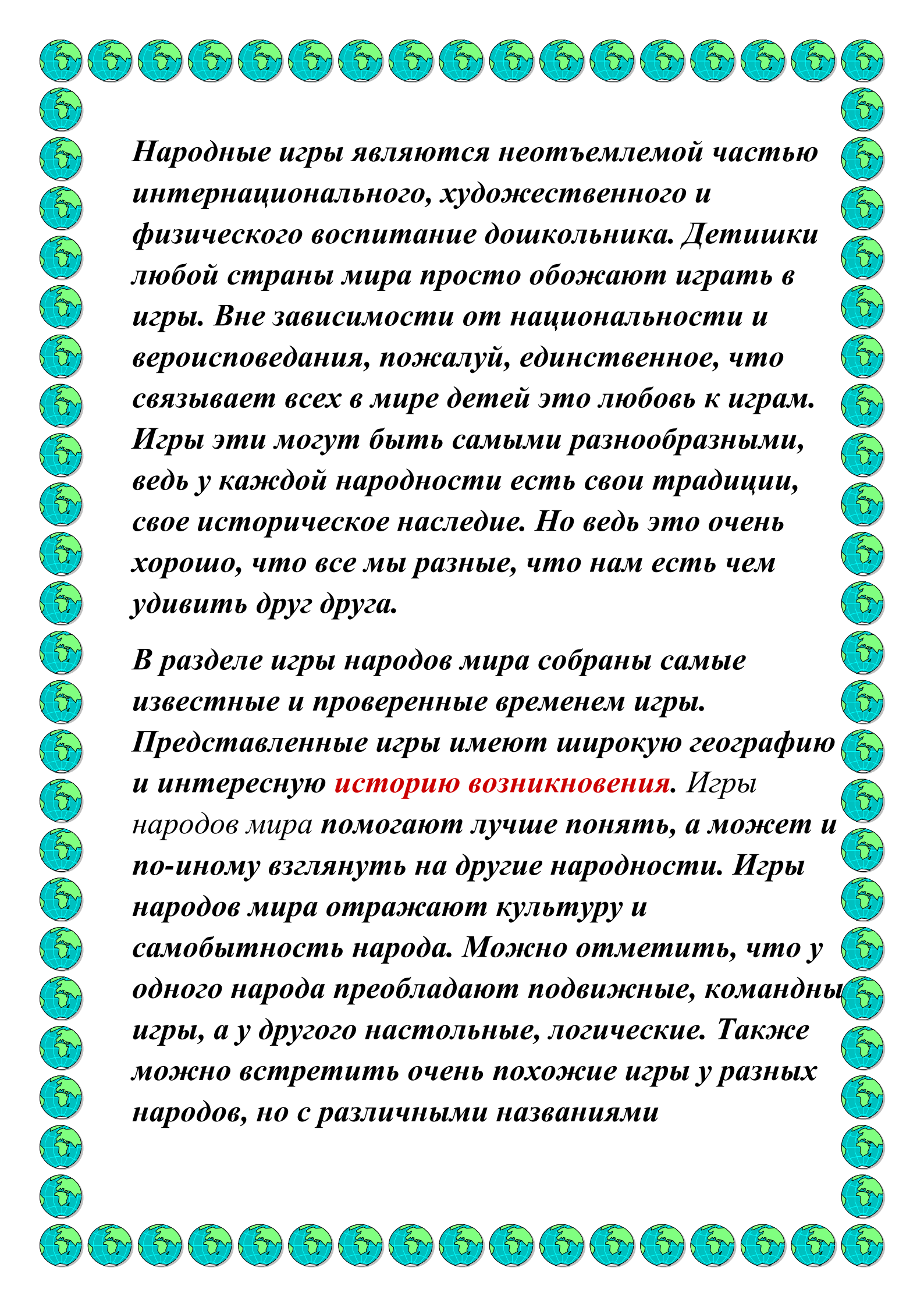




Детские подвижные игры народов мира

разработала инструктор по физическому
воспитанию: **Кононцева А.В.**



Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания дошкольника. Детишки любой страны мира просто обожают играть в игры. Вне зависимости от национальности и вероисповедания, пожалуй, единственное, что связывает всех в мире детей это любовь к играм. Игры эти могут быть самыми разнообразными, ведь у каждой народности есть свои традиции, свое историческое наследие. Но ведь это очень хорошо, что все мы разные, что нам есть чем удивить друг друга.

*В разделе 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. Игры народов мира отражают культуру и самобытность народа. Можно отметить, что у одного народа преобладают подвижные, командные игры, а у другого настольные, логические. Также можно встретить очень похожие игры у разных народов, но с различными названиями*

Россия «Совушка»

Из числа играющих выделяется «Совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке располагаются произвольно. «Совушка» - в гнезде.

По сигналу ведущего: «День наступает, всё оживает!» - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жучков и т.д. По второму сигналу: «Ночь наступает, всё замирает – сова вылетает!» - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. «Совушка» выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх игроков.

Затем «Совушка» опять возвращается в своё гнездо, и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

После 2-3 выходов «Совушки» на охоту её сменяют новые водящие из числа тех, которые ни разу ей не попались.

Правила запрещают «Совушке» подолгу наблюдать за одним и тем же игроком, а пойманному вырываться.



Карусель

Играющие становятся в круг. На земле лежит верёвка, образующая кольцо (концы верёвки связаны). Ребята поднимают её с земли и, держась за неё правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле

*Завертелись карусели, а потом кругом,
А потом кругом-кругом,
Всё бегом-бегом-бегом.*

Дети двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде ведущего «Поворот!» они быстро берут верёвку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спишите!

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут верёвку на землю и разбегаются по площадке.



Украина Хромая уточка

Для игры выбирается площадка, и устанавливаются границы, за которые нельзя будет выходить. Также выбирается игрок, который будет "хромой уточкой".

Другие игроки расходятся по площадке и становятся на одну ногу, а другую согнутую в колене придерживают рукой.

В ходе игры обозначаются границы площадки, выбирается «хромая уточка». Остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой.

По команде "хромая уточка" начинает прыгать на одной ноге и пытаться поймать других игроков, которые также прыгая, на одной ноге стараются убежать от "уточки". Те, кого поймали, помогают ловить непоиманных игроков.

Игрок, который остался последним непоиманным выигрывает и становится "хромой уточкой". Если в процессе игры игрок не удерживается и встаёт на обе ноги или выпрыгивает за пределы поля, считается пойманным.



Волк и козлята

Для игры подойдёт игровая площадка 15-20 метров. На ней чертится круг 4-8 метра диаметром, и за его пределами ещё кружочки диаметром 1 метр на расстоянии 1-2 метра.

Маленькие кружочки это домики для козлят. Кружочков чертится на один меньше, чем игроков-козлят. По считалочке выбирают волка. В начале игры волк становится за пределами большого круга, а козлята внутри круга. На счёт три все козлята выбегают из круга и занимают домики.

Тот козлёнок, которому не достался домик, бегаёт от волка между большим кругом и домиками. Волк должен поймать козлика, но если козлёнок обежит круг 3 раза, то погоня прекращается и все остаются на своих местах. Если волк поймаёт козлёнка, то они меняются местами и игра начинается заново.



Германия "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.

Япония "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".



Аргентина: "Ту-ту поезд"

Веселая подвижная игра, подходит даже для тех компаний, в которых дети не знакомы друг с другом.

Принадлежности: несколько (по количеству игроков) кусочков мела и свисток.

Правила игры: Сначала каждый игрок строит личное депо: для этого очерчивает мелом небольшой круг и встает в его центр.

Ребенок будет вагоном в депо.

В середине площадки для игры стоит водящий. У него в руках свисток. Это паровоз. У паровоза нет своего депо. Он начинает игру, медленно идет от одного депо к другому, а вагоны (дети) прицепляются к нему. Когда весь состав собран (все дети стоят друг за дружкой), паровоз убыстряет ход. Вагонам важно не оторваться от паровоза и успевать за ним, как бы быстро они ни шел. Неожиданно «паровоз» свистит в свисток, в этот момент «вагоны» должны разбежаться по депо. «Паровоз» тоже бежит и занимает чье-то депо. Игрок, который не успел встать в свой кружок-депо, считается проигравшим и теперь он становится «паровозом».



Бирма "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.

Таджикистан "Белую палочку".

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

Участники должны выбрать по считалке ведущего,делиться 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.



Азербайджан "Вытащи платок".

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.

Армения "Статую".

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.

