

Бег с платочком (Канада)

Оборудование

Платочек.

Ход игры

С помощью считалки выбирается водящий.

На златом крыльце сидели

Царь, царевич, король, королевич,

Сапожник, портной.

Кто ты будешь такой.

Выбирай поскорей,

Не задерживай добрых людей.

Участники игры встают в круг. Водящий берет в руки платок и обегает круг 2 раза. После этого он дотрагивается до спины одного из играющих, кладет платок на землю за его спиной и продолжает бег по кругу. Игрок, до спины которого дотронулся водящий, должен поднять платок, обогнать водящего и вернуться на свое место. Если сделать это ему не удастся, а его место успевают занять водящий, он продолжает игру уже в роли водящего.

Уксы («Стрелок») (Башкирия)

Оборудование

Мяч.

Ход игры

Проводятся 2 параллельные линии на расстоянии 15 м. друг от друга. Между ними чертится круг диаметром 2м. Один игрок («стрелок») – водящий, он стоит в кругу и держит в руках мяч. Остальные игроки начинают перебегать от одной линии к другой. «Стрелок» должен постараться попасть в них мячом. Если мяч коснулся игрока, тот становится «стрелком». Если во время перебежки игрок успел поймать брошенный в него мяч, это не считается попаданием.

Белая палочка (Таджикистан)

Оборудование

Белая палочка.

Ход игры

Звучит считалка:

Плыл по морю чемодан,
В чемодане был диван,
На диване ехал слон.
Кто не верит – выйди вон!

Участники игры выбирают водящего и делятся на 2 команды. Водящий незаметно от игроков прячет белую палочку (можно обернуть бумагой карандаш).

По знаку водящего все идут искать палочку. Нашедший ее кричит «Есть!» и старается отнести ее в условленное место, например в начерченный заранее на земле кружок. Ему помогают игроки его команды, а участники другой команды стараются палочку отнять.

Во время игры палочку можно передавать от одного к другому участнику команды, но перебрасывать ее нельзя.

Выигрывает та команда, которая быстрее найдет палочку и донесет ее в условленное место.

Одноногий волк и баран (Таджикистан)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Игроки делятся на 2 команды («волки» и «бараны») и образуют круг. Каждая команда должна составлять половину круга. Внутри круга встают 2 водящих (по одному от каждой команды) - «волк» и «баран».

По сигналу «волк» начинает прыгать на одной ноге, стараясь поймать «барана» в пределах круга в течение 30 сек.

Если по истечении этого времени «баран» не пойман, «волка» меняют, если «волк» поймает «барана», то команды меняются ролями.

Выигрывает та команда, которая быстрее и больше поймает «баранов». Во время игры «волк» не может касаться земли или пола двумя ногами. Если «баран» приблизится на очень близкое расстояние к команде «волков», те могут осалить его, но не сходя с места.

Выверты (Украина)

Оборудование

Палки для каждого игрока.

Ход игры

Сначала по считалке выбирают первого игрока:

Бегал заяц по болоту,
Он искал себе работу,
Да работы не нашел,
Сам заплакал и пошел.

Получивший право первого броска размахивается и бросает палку как можно дальше в любую сторону, остальные участники игры вслед за первым игроком бросают свои палки, стараясь, чтобы они упали как можно ближе к палке первого и легли на нее.

Следующим бросает тот, чья палка оказалась ближе к первой. Расстояние между палками измеряют ладонью руки. Игрок, палка которого касается первой, получает 10 очков. Если между палками расстояние в одну ладонь, ему засчитывают 9 очков, две ладони – 8 очков. Если расстояние между ними больше пяти ладоней, очки не засчитываются.

Защитники крепости (Карелия)

Оборудование

Мяч.

Ход игры

Играющие с помощью считалки делятся на 2 команды. Считаться можно так:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,
Выплывает белый месяц,
А за месяцем – луна.
Мальчик девочке – слуга.
Ты подай-ка мне карету,
А я сяду и поеду.
Я поеду в Петроград
Выбирать себе наряд,
Синий, красный голубой –
Выбирай себе любой.

Игроки команды рисуют для себя на игровой площадке крепость – квадрат, каждая сторона которого равна 5 шагам.

Артрума (Армения)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

На площадке, где будет проходить игра, проводят черту. Один из играющих подходит к черте, наклоняет голову и упирается обеими руками в колени. Остальные участники, находясь на расстоянии 20 м. от этой черты, разбегаются и прыгают через своего товарища.

Если кому-то из участников этого сделать не удалось, он занимает место водящего. Если все игроки смогли перепрыгнуть через своего товарища, тот отступает от нарисованной черты на 1 шаг. Игра продолжается, но при этом каждый игрок должен прыгать уже от черты.

Игрок, допустивший ошибку, становится водящим.

Игроки другой команды находятся на игровом поле за пределами крепости. Они подходят к крепости на расстояние не более 5 шагов. У одного из нападающих в руках мяч, они бросают его в защитников крепости. Тот, в кого попали, поднимает мяч и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь, снова бросают мяч в защитников крепости. Тот, кто промахнулся, выбывает из игры. Побеждает та команда, в которой по окончании игры осталось больше участников.

Гушакгойды (Туркмения)

Оборудование

Пуговица.

Ход игры

Участники игры, заложив руки за спину, садятся в круг лицом к друг другу. С помощью считалки выбирается водящий:

Сива, ива,
Дуба, клен,
Шуга, юга,
Кон!

По сигналу водящий незаметно кладет в руки одного из участников игры пуговицу. Этот игрок должен встать, а соседние игроки должны постараться удержать его за плечи. Если ему удалось встать, он становится водящим.

Вытащи платок (Азербайджан)

Оборудование

Носовые платки или косынки.

Ход игры

Участники игры делятся на 2 команды и выстраиваются друг против друга. Между ними проводится черта.

У каждого игрока за поясом находится носовой платок или косынка. По жребию одна из команд становится водящей. По команде ведущего игроки начинают двигаться вперед, переходя черту. После возгласа ведущего «Огонь!» игроки разворачиваются и бегут обратно, а противники стремятся догнать и вытащить у них из-за пояса платки. После этого команды меняются.

В игре побеждает та команда, которая захватит больше платков.

Платочек (Казахстан)

Оборудование

Платок.

Ход игры

Среди участников игры с помощью считалки нужно выбрать водящего:

Ежик, ежик, чудачок,

Сшит колючий пиджачок.

Встал в кружок и ну считать,

Нам водилку выбирать!

На игровой площадке следует начертить большой круг, за пределы которого выходить во время игры нельзя, иначе игра будет не такой интересной.

Участники игры хором считают до трех и разбегаются в разные стороны. Водящий в это время должен догнать игрока, у которого в руках есть платок, и забрать его.

Но сделать это будет не так просто: тот, кого догоняют, может передать платок другому игроку, тот – третьему и т.д.

Если водящий смог забрать у игрока платок, то водить придется тому, кто платок упустил. Если нет, то водящий остается прежний и игра продолжается.

Воздух, вода, огонь, земля (Армения)

Оборудование

Мяч

Ход игры

Участники игры становятся в круг, в центре круга стоит водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из игроков, говоря при этом одно из четырех слов: «воздух», «вода», «огонь» «земля».

Если водящий сказал «земля», то игрок, поймавший мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное, «вода» - назвать рыбу, воздух – «птицу», а при слове «огонь» все игроки должны 5 раз быстро повернуться вокруг себя, взмахивая при этом руками.

После этого мяч возвращается к ведущему.

Если игрок ошибется или не сможет назвать птицу, рыбу, животное, он выходит из игры.

В игре побеждает участник, который не совершил ни одной ошибки.

Канатоходец (Узбекистан)

Оборудование

Веревка длиной 10 м., платок.

Ход игры

На игровой площадке нужно положить веревку.

Участникам игры необходимо по очереди передвигаться по веревочной линии, как по канату.

Игрокам разрешается держать руки в сторону.

В игре проигрывают те игроки, которые оступятся или сойдут с «каната».

Игру можно усложнить, завязав «канатоходцу» глаза.

Ниточка с иголочкой (Украина)

Оборудование

Фанты

Ход игры

Среди участников игры, с помощью считалки выбирают водящего – «иголочку». Посчитаться можно так:

Мать-гусыня посидела,

Трех гусятток высидела.

Этот – желтый, весь пушистый.

Этот – желтый, золотистый,

Этот – желтый, сероватый.

Что вы смотрите, ребята?

Выходи из круга вон.

К водящему по желанию присоединяются 3-7 игроков, которые будут одной «ниточкой». Остальные участники игры в произвольном порядке размещаются на игровом поле.

Игроки-«ниточка» и «иголочка» берутся за руки и образуют цепочку. «Иголочка» должна находиться впереди.

Тигр и коза (Афганистан)

Оборудование

Маски тигра козы.

Ход игры

Игроки с помощью считалки выбирают «тигра» и «козу»:

Две заботливых старушки
Напекли внучатам плюшки.
Все вокруг стола уселись,
Чаю напились и наелись.

Захотели поиграть.

Ты лови! Мне убежать!

Остальные участники берут друг друга за руки и образуют круг.

«Коза» стоит внутри круга, а «тигр» - за кругом. Ему нужно поймать «козу».

Игроки могут свободно впускать и выпускать «козу», а «тигра» нужно всегда задерживать.

Игра может продолжаться до тех пор, пока «тигр» не поймает «козу». В этом случае из участников игры выбирается другая пара.

«Иголочка» бежит по игровой площадке между стоящими игроками, делая при этом самые неожиданные повороты и зигзаги, а «ниточка» (т.е. 3-7 игроков) должна в точности повторить его путь.

Тот, кто оторвался от цепочки, платит фант, а в конце игры выполняет различные творческие задания: поет песни, читает стихи, танцует или разыгрывает небольшие сценки.

Охотник, добрый день! (Швейцария)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Участники игры встают в круг, выбирается водящий – «охотник». Для этого можно воспользоваться такой считалкой:

Как-то крошка крокодил

От родителей уплыл.

Загулял он, потерялся

И от страха растерялся.

Мы поможем, так и быть!

Выходи, тебе водить!

Водящий должен ходить за спинами игроков. Он должен неожиданно дотронуться до кого-нибудь из игроков. Тот, до кого дотронулся водящий, поворачивается к нему, говорит: «Охотник, добрый день!» и идет по кругу, но в направлении, противоположном движению «охотника». Обойдя таким образом полкруга, они встречаются, игрок снова говорит: «Охотник, добрый день!», и оба бегут чтобы занять пустое место. Тот кто не успел это сделать, становится «охотником».

Лютый мороз (Белоруссия)

Оборудование

Белая ткань или накидка.

Ход игры

Игроки по считалке выбирают водящего, он будет играть роль «лютого мороза». Водящий надевает на себя белую накидку, остальные игроки разбегаются по площадке.

«Лютый мороз» должен бегать за игроками и пытаться осалить кого-нибудь, «заморозить».

«Замороженный» должен остановиться и развести руки в стороны.

Игра заканчивается тогда, когда водящий осалит всех игроков или 5 участников (по уговору). После этого можно выбрать нового водящего и продолжить игру.

Лес, озеро, небо (Белоруссия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

На игровой площадке нужно начертить 4 круга: 1 большой, чтобы в него поместились все играющие и еще 3 круга на равном расстоянии от первого.

В первый круг встают все участники игры, а остальные получают названия: «лес», «озеро», «небо».

Водящего выбирают среди игроков по считалочке:

Гномик золото искал

И колпак свой потерял.

Сел, заплакал: «Как же быть?!»

Выходи! Тебе водить!

Он называет зверя, птицу или рыбу и быстро считает до 7. Все игроки за это время должны успеть встать в тот круг, который, по их мнению, соответствует месту обитания названного животного, птицы или рыбы.

Тот, кто не успел добежать до круга или прибежал последним, выбывает из игры.

Проворная лисица (Турция)

Оборудование

Маски лисы, насекомки и цыплят.

Ход игры

Из участников игры нужно выбрать «лису» и «наседку». Остальные игроки становятся «цыплятами». «Цыплята» встают за спину «наседки» и крепко держат друг друга за руки. «Лиса», медленно приближаясь к «наседке», просит отдать ей последнего «цыпленка». «Наседка» ей отказывает, тогда лиса начинает подбираться к «цыплятам» с разных сторон, стараясь при этом схватить малыша. Если «лисе» удастся поймать последнего цыпленка, она ведет его в норку и возвращается за следующим цыпленком. Освободить своих цыплят из норы «лисы» может и сама «наседка»: она должна только дотронуться до каждого пойманного. Одновременно «наседка» защищает и остальных цыплят, стоящих позади нее.

Игра продолжается до тех пор, пока лиса не переловит всех цыплят или пока наседка не освободит их.

Тотыш уены («Ловишки») (Татарстан)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Из игроков по считалке выбирается водящий. Посчитаться можно так:

Ягодка?

Малинка,

Медок?

Сахарок.

Вышел

Иванушка?

Сам.

Королек.

Затем игроки разбегаются по игровой площадке. Водящий должен постараться осалить любого из игроков. Каждый, кого он осалит, становится его помощником. Взявшись за руки (вдвоем, втроем и т.д.) они продолжают ловить убегающих игроков до тех пор, пока не останется один игрок. Он будет считаться победителем.

Пойманные игроки могут ловить всех остальных, только взявшись за руки.

Сяра серей («Летучая мышь») (Чувашия)

Оборудование

Две тонкие планочки, веревка.

Ход игры

Планочки нужно связать крест-накрест, получится вертушка – «летучая мышь».

Участники игры делятся на 2 команды и выбирают капитанов.

Капитаны команд встают в центр игровой площадки, остальные игроки – вокруг них.

Один из капитанов первым бросает «летучую мышь» высоко вверх. Все остальные игроки пытаются поймать ее при падении еще в воздухе или на земле. Игрок, поймавший «летучую мышь», отдает ее капитану своей команды, который повторяет бросок. За каждый повторный бросок капитана команде начисляется 1 очко.

Игра продолжается до тех пор, пока какая либо команда не наберет 20 очков.

Пасадка бульбы («Посадка картошки») (Белоруссия)

Оборудование

Мешочек с 5 камешками.

Ход игры

Участники игры делятся на 2 команды по 5 человек. Игрок, который стоит первым – капитан, он держит в руках мешочек с 5 картофелинами.

На расстоянии 30 шагов от каждой колонны нужно начертить 5 кружков.

По сигналу капитаны бегут к кружочкам и сажают «картошку», по одному в каждый кружок, затем они возвращаются и передают мешочек следующему игроку, который взяв мешочек, должен собрать «картошку» и т.д.

В игре побеждает та команда, которая быстрее справится с заданием.

Рапла («Король работников») (Эстония)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Из игроков по считалке выбирается водящий:

Чищу овощи для щей.

Сколько нужно овощей?

Три картошки, две морковки,

Луку полторы головки,

Да петрушки корешок,

Да капустный кочешок.

Потеснись-ка ты капуста,

От тебя в кастрюле густо!

Раз-два-три, огонь зажжен?

Кочерыжка, выйди вон!

Водящий становится «королем работников», все остальные игроки «работниками».

На игровом поле чертят две линии на расстоянии 30 шагов друг от друга. Водящий встает за одной чертой, «работник» - за другой.

Слепой медведь (Дагестан)

Оборудование

Колокольчики по числу участников, платок.

Ход игры

Из участников выбирается водящий-«медведь», ему завязывают глаза. Остальные игроки расходятся по игровой площадке с колокольчиками в руках.

По сигналу игроки тихонько позванивают в колокольчики. «Медведь» должен, двигаясь на этот звук, постараться запятнать игрока, который в таком случае становится водящим.

Работники подходят к королю и ведут с ним беседу:

- Здравствуйте, король работников!

- Здравствуйте! Кто вы?

- Мы работники!

- Что вы умеете делать?

- Мы умеем делать любую работу!

После этих слов участники игры изображают какой-либо вид деятельности, о котором они должны договориться заранее, например колоть дрова, пилить деревья, шить и т.д.

Если «король» угадает, что они делают, игроки бегут к своей черте, а водящий пытается их догнать и запятнать. Тот, кого водящий догнал, становится помощником «короля» и помогает ему ловить игроков.

Игра продолжается до тех пор, пока все «работники» не будут пойманы.

Япдан бок («Прыжки через ров») (Туркмения)

Оборудование

Две веревки длиной 1 м.

Ход игры

На игровой площадке нужно расположить параллельно 2 веревки на расстоянии 50 см. одну от другой – это ров.

Игроки делятся на 2 команды. Команды выстраиваются по обе стороны рва на расстоянии 5 шагов от него. По очереди игроки с закрытыми глазами подходят к рву и прыгают после слов:

Если хочешь

Ловким быть,

Если хочешь

Сильным быть

Если хочешь

Быть здоров –

Прыгай точно

Через ров!

В игре побеждает та команда, в которой большее количество игроков сможет перепрыгнуть через «ров», не наступив на веревку.

Хромая уточка (Украина)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

На игровом поле нужно отметить границы игровой площадки. Из игроков с помощью считалки выбирается водящий:

Тучи, тучи, тучи, тучи,

Скачет конь большой, могучий.

Через тучи скачет он,

Кто не верит? Выйди вон!

Он будет «хромой уткой». Остальные игроки расходятся по площадке, встают на одну ногу, а согнутую в колене другую ногу придерживают рукой.

Участники игры произносят слова: «Солнце разгорается, игра начинается!». «Хромая уточка» прыгая на одной ноге и придерживая другую ногу рукой, пытается осалить кого-нибудь из играющих.

Игрок, который был самым ловким и остался неосаленным, становится водящим.

Путнс без лигдас («Птица без гнезда») (Латвия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Участники делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга. Участник игры, который в паре стоит ближе к друг другу – «гнездо», другой – «птица». В центре круга нужно начертить небольшой круг, туда встает водящий. Он должен считать : «Один...» - игроки, которые изображают «гнезда» ставят руки на пояс, «два» - игрок-«птица» кладет руки на плечи игроку, стоящему впереди и изображающему гнездо, «три» - птицы вылетают из гнезда и летают по всей игровой площадке.

По сигналу водящего «Птицы по домам!» каждая птица должна успеть занять свой дом-«гнездо»(встать за игровым «гнездом» и положить ему руки на плечи).

Пока птицы возвращаются в гнезда, водящий должен успеть занять одно из гнезд.

Игрок, которому не досталось гнезда, становится водящим.

Де-а мерул (Яблоко) (Молдавия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Участники игры , взявшись за руки, встают в круг. С помощью считалки выбирается водящий:
Трынцы, брынцы, бубенцы,
Раззвонились удалцы,
Диги, диги, диги, дон,
Выходи скорее вон!

Водящий встает в центр круга и говорит:
Яблоко, спелое яблоко,
Ветер подует, оно упадет.

Пока водящий произносит эти слова, игроки бегают по кругу. Как только он закончил речь, игроки должны присесть на корточки.

Участник игры, который не успел присесть или упал, выбывает из игры.

Игра продолжается до тех пор, пока в кругу не останется 3 игроков. Они считаются победителями.

Пять, пятнадцать, пятьдесят (Латвия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Участники игры встают в круг на расстояние вытянутых в сторону рук. В центре круга – водящий, которого можно выбрать с помощью считалки:

Раз, два,
Три, четыре,
Сосчитаем дыры в сыре
Если в сыре много дыр
Значит вкусным будет сыр.
Если в нем одна дыра,
Значит вкусным был вчера.

Когда водящий произносит «пять», игроки поднимают руки в стороны, при слове «пятнадцать» поднимают руки вверх, при слове «пятьдесят» кладут их на пояс. Водящий может придумать и другие движения. По ходу игры водящий может называть любое число из перечисленных выше. Участники игры должны быстро выполнить соответствующие движения. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

Выигравшим считается тот, кто ни разу не совершил ошибки.

Белый медведь (Канада)

Оборудование

Маска медведя.

Ход игры

На игровой площадке с помощью камней размечается небольшая продолговатая площадка – «берлога медведя».

По считалочке из играющих выбирается водящий:

Раз, два, три,
Четыре, пять,
Будем в прятки мы играть.
Небо, звезды, лук, цветы?
Ты пойдика, поводи!
Водящий будет белым медведем.

«Медведь» сидит в «берлоге», а остальные игроки распределяются по игровой площадке. Неожиданно из «берлоги» слышатся слова: «Белый медведь идет!». Он выбегает из своего домика и стремится догнать кого-нибудь из играющих.

Кого водящий осалит, того «медведь» прячет в своей берлоге.

Побеждает игрок, которого «медведь» не сможет поймать.

Если сможешь, повтори! (Конго)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Участники игры встают полукругом, в центре – водящий. Он демонстрирует игрокам самые разные движения – приседает, поднимает левую руку, прыгает и т.д. Остальные участники игры должны повторить за ним движения.

Если игрок ошибается, водящий встает на его место, а игрок превращается в водящего.

Поймай мешочек (США)

Оборудование

Небольшой мешочек, наполненный горохом.

Ход игры

Игроки встают в круг и начинают перебрасывать друг другу мешочек с горохом. Не поймавший мешочек, выбывает из игры.

Выигрывает тот, кто остается в кругу.

Эту игру можно усложнить: прежде чем бросить мешочек, нужно назвать первый слог какого-нибудь слова, а участник, должен его поймать и закончить слово.

Млын («Быстрая мельница») (Молдавия)

Оборудование

Мяч.

Ход игры

Участники игры встают в круг на расстояние не менее 2 м. друг от друга. Один из игроков передает мяч своему соседу, тот – своему, и так по кругу.

Постепенно скорость передачи мяча должна возрастать. Участник игра, который упустит мяч или передаст его неправильно (сильно бросит), выходит из игры.

Победителем объявляется тот, кто останется в игре последним.

Гнездо черепахи (Малайзия)

Оборудование

Теннисные мячики.

Ход игры

Жасу тилгас («Гусиный мост») (Литва)

Оборудование

Маски волка и медведя.

Ход игры

Из числа участников игры выбираются «волк», «медведь», «гусак», все остальные играющие – «гуси». «Волк» и «медведь» берутся за руки, а «гуси» выстраиваются перед ними.

Впереди участников игры стоит «гусак», который ведет беседу с «волком» и «медведем»:

- Куда летите, гуси?
- Через моря в теплые края.
- Не перелетите.
- Положим соломинку и перейдем.
- Она сломается.
- Положим доски.
- Их вода смоеет.
- Мой отец – мастер, он сделает железный мост и мы пройдем.

После этих слов «волк» и «медведь» поднимают руки, а «гусак» с остальными игроками проходят через эти ворота. «Волк» и «медведь», опустив руки вниз пытаются поймать последнего игрока.

Если им это удастся, они спрашивают его, к кому он хочет идти – к «волку» или к «медведю».

Выбрав одного из них, «гусь» становится за его спиной.

«Гуси» проходят через ворота до тех пор, пока не возникнут 2 группы – команда «волка» и команда «медведя».

Кишмиши («Изюминки») (Азербайджан)

Оборудование

Мячи.

Ход игры

На игровой площадке нужно начертить круг, диаметр которого зависит от числа играющих, т.е. чем больше будет играющих, тем больше должен быть круг. Игроки делятся на 2 команды. По жребию одна команда встает в круг, вторая остается за кругом. Нескольким игрокам, стоящим за кругом, раздают мячи, но так, чтобы игроки, которые стоят в кругу, не видели и не знали у кого они находятся.

Игроки с мячами условно нумеруются, но делают это так, чтобы номер каждого игрока знали только игрок и водящий. Команда, которая стоит за кругом начинает круговое движение. Водящий называет номер одного из игроков, тот должен быстро бросить мяч и осалить любого игрока, стоящего в кругу. Осаленный игрок выбывает из игры.

Если бросивший мяч не попадает в игрока, он выбывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор пока в команде, которая стоит в кругу, не останется один человек. Он объявляется победителем.

Пожарная команда (Германия)

Оборудование

Стулья, по числу участников игры.

Ход игры

Стулья нужно расставить на игровой площадке по кругу спинками внутрь. Игроки («пожарные») прохаживаются вокруг установленных стульев под музыку или счет. Как только счет прекращается или музыка стихает, игроки должны положить на стул, возле которого они остановились любой предмет одежды. Далее игра продолжается.

После того как каждый участник снимет с себя по три предмета одежды (они должны оказаться на разных стульях) водящий дает сигнал тревоги (Внимание, пожар!), после чего игроки должны отыскать свои вещи и надеть их.

Побеждает участник игры, который быстрее всех найдет свои вещи.

Добеги вдвоем (Туркмения)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

На игровой площадке нужно начертить 2 параллельные линии на расстоянии 50 см. друг от друга – это линии старта и финиша.

Все участники игры разбиваются на тройки. Два игрока, которые стоят по краям берутся за руки, а игрок, стоящий в середине, закидывает одну ногу на руки своих товарищей так, чтобы она висела в воздухе.

По сигналу водящего все тройки начинают движение к финишу, причем среднему игроку в тройке нужно прыгать на одной ноге.

Тройка, которая первой доберется до финиша, выигрывает.

Если средний игрок во время движения к финишу будет не слишком ловким и аккуратным и коснется ногой земли, то вся тройка выбывает из гонки. Игроку, который стоит в середине, нельзя виснуть на плечах своих товарищей.

Хлебчик («Хлебец») (Украина)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Зайцы и плетень (Белоруссия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Участники игры с помощью считалки должны разделиться на 2 равные по силам команды – «зайцы» и «плетень»:

Раз, два, три, четыре, пять,

Надо солнышку вставить

Шесть, семь, восемь, девять, десять,

Солнце спит, на небе месяц.

Разбегайся кто куда,

Завтра новая игра.

На игровой площадке нужно начертить две параллельные линии – это коридор. Он должен быть шириной 20 см.

Игроки, которые будут изображать плетень, берутся за руки и встают в центре коридора, а «зайцы» должны стоять на одном из концов площадки. Игроки – «плетень» читают:

Заяц, заяц не войдет

В наш зеленый огород!

Плетень, заплетайся,

Зайцы лезут, спасайся!

После последних слов игроки - «зайцы» бегут к плетню и стараются разрушить его, т.е. проскочить под руками играющих.

«Зайцы», которые смогли преодолеть препятствие, собираются на другом конце коридора, а тем кого задержали говорят: «Иди назад, в лес, морковку погрызи!» Они выбывают из игры.

Оживи статую (Армения)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Участники игры делятся на «ловцов» и «убегающих», причем, на каждых 5 убегающих назначают ловца.

По команде водящего «ловцы» выходят за пределы игрового поля, а команда убегающих должна свободно расположиться на площадке. По сигналу водящего «ловцы» начинают преследовать остальных игроков, стараясь кого-то осалить. Осаленный участник игры должен тут же остановиться и замереть в том положении, в котором его осалили.

Того, кто замер, может оживить любой убегающий игрок, коснувшись его.

Игра заканчивается тогда, когда все игроки будут осалены.

Маленькая лодочка (Бразилия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Все участники игры встают в круг, берутся за руки и , двигаясь по кругу, произносят слова:

Маленькая лодочка по морю плыла,

Ветер подул, она потонула.

В этом виновата Катя (имя участника игры),

Потому что она не умеет грести.

Как только называют имя участника , тот должен быстро повернуться спиной, взять своих соседей за руки и продолжить хоровод.

Игра продолжается до тех пор, пока все участники игры не повернуться спиной к центру круга.

Вторая половина игры начинается со слов:

Если б я был рыбкой,

Я бы мог поплавать.

Я бы спас Катюшу (имя участника игры)

И забрал в свой дом.

Названный игрок должен повернуться, но уже лицом к центру. Игра продолжается до тех пор, пока игроки все не повернуться лицом к центру.

Игрок, который замешкался не смог вовремя повернуться, выбывает из игры.

Утиная охота (Белоруссия)

Оборудование

Мяч.

Ход игры

Игроки с помощью считалки делятся на 2 команды: «уточки» и «охотники».

Считалку можно использовать такую:

- Аист-аист, аист – птица,

Что тебе ночами снится?

-Мне болотные опушки,

-А еще?

-Еще лягушки.

-Их ловить не изловить.

- Вот и все, тебе ловить!

После этого «охотники» встают в большой внешний круг и очерчивают его. «Утки» встают и очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 3 м. от круга «охотников». По сигналу «охотники» начинают «стрелять» в «уток», стараясь попасть в них мячом. При этом ни «охотникам», ни «уткам», нельзя выходить из очерченных кругов.

«Осаленный» мячом игрок выходит из игры.

Как только все утки будут пойманы, команды должны поменяться ролями.

Царь зверей (Литва)

Оборудование

Мяч.

Ход игры

Среди участников игры выбирается водящий – «царь зверей», остальные игроки – «звери». Выбрать водящего можно с помощью такой считалки:

Поезд без депо (Аргентина)

Оборудование

Свисток.

Ход игры

Каждый участник игры («вагон») строит себе «депо» - очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – «паровоз», которого можно выбрать с помощью такой считалки:

Над горою солнце встало

С неба яблоко упало,

По лазоревым лугам

Покатилось прямо к нам!

Покатилось, покатилось

В речку с мостика свалилось,

Кто увидел – не дремли,

Поскорей его лови!

Кто поймал, тот молодец,

Ведь считалочке конец!

У водящего – «паровоза» своего «депо» нет. Он ходит от одного «вагона» к другому. Игрок, к которому он подходит, идет за ним, положив ему руки на плечи. Так должны собраться все «вагоны» и выстроиться друг за другом. Неожиданно для всех участников игры водящий три раза свистит в свисток. При этом сигнале все должны устремиться в свои «депо», водящий бежит вместе со всеми. Игрок, который остался без места, становится водящим – «паровозом».

Стая уток (Латвия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Утиная охота (Белоруссия)

Оборудование

Мяч.

Ход игры

Игроки с помощью считалки делятся на 2 команды: «уточки» и «охотники».

Считалку можно использовать такую:

- Аист-аист, аист – птица,

Что тебе ночами снится?

-Мне болотные опушки,

-А еще?

-Еще лягушки.

-Их ловить не изловить.

- Вот и все, тебе ловить!

После этого «охотники» встают в большой внешний круг и очерчивают его. «Утки» встают и очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 3 м. от круга «охотников». По сигналу «охотники» начинают «стрелять» в «уток», стараясь попасть в них мячом. При этом ни «охотникам», ни «уткам», нельзя выходить из очерченных кругов.

«Осаленный» мячом игрок выходит из игры.

Как только все утки будут пойманы, команды должны поменяться ролями.

Скакалка (Россия)

Оборудование

Скакалка (веревка).

Поезд без депо (Аргентина)

Оборудование

Свисток.

Ход игры

Каждый участник игры («вагон») строит себе «депо» - очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – «паровоз», которого можно выбрать с помощью такой считалки:

Над горою солнце встало

С неба яблоко упало,

По лазоревым лугам

Покатилось прямо к нам!

Покатилось, покатилось

В речку с мостика свалилось,

Кто увидел – не дремли,

Поскорей его лови!

Кто поймал, тот молодец,

Ведь считалочке конец!

У водящего – «паровоза» своего «депо» нет. Он ходит от одного «вагона» к другому. Игрок, к которому он подходит, идет за ним, положив ему руки на плечи. Так должны собраться все «вагоны» и выстроиться друг за другом. Неожиданно для всех участников игры водящий три раза свистит в свисток. При этом сигнале все должны устремиться в свои «депо», водящий бежит вместе со всеми. Игрок, который остался без места, становится водящим – «паровозом».

Водить козла (Россия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Утиная охота (Белоруссия)

Оборудование

Мяч.

Ход игры

Игроки с помощью считалки делятся на 2 команды: «уточки» и «охотники».

Считалку можно использовать такую:

- Аист-аист, аист – птица,

Что тебе ночами снится?

-Мне болотные опушки,

-А еще?

-Еще лягушки.

-Их ловить не изловить.

- Вот и все, тебе ловить!

После этого «охотники» встают в большой внешний круг и очерчивают его. «Утки» встают и очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 3 м. от круга «охотников». По сигналу «охотники» начинают «стрелять» в «уток», стараясь попасть в них мячом. При этом ни «охотникам», ни «уткам», нельзя выходить из очерченных кругов.

«Осаленный» мячом игрок выходит из игры.

Как только все утки будут пойманы, команды должны поменяться ролями.

Гори, гори ясно (Россия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Играющие образуют пары и становятся вереницей.

Поезд без депо (Аргентина)

Оборудование

Свисток.

Ход игры

Каждый участник игры («вагон») строит себе «депо» - очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – «паровоз», которого можно выбрать с помощью такой считалки:

Над горою солнце встало

С неба яблоко упало,

По лазоревым лугам

Покатилось прямо к нам!

Покатилось, покатилось

В речку с мостика свалилось,

Кто увидел – не дремли,

Поскорей его лови!

Кто поймал, тот молодец,

Ведь считалочке конец!

У водящего – «паровоза» своего «депо» нет. Он ходит от одного «вагона» к другому. Игрок, к которому он подходит, идет за ним, положив ему руки на плечи. Так должны собраться все «вагоны» и выстроиться друг за другом. Неожиданно для всех участников игры водящий три раза свистит в свисток. При этом сигнале все должны устремиться в свои «депо», водящий бежит вместе со всеми. Игрок, который остался без места, становится водящим – «паровозом».

Водить козла (Россия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Дети берутся попарно за руки, образуя вереницу.

Утиная охота (Белоруссия)

Оборудование

Мяч.

Ход игры

Игроки с помощью считалки делятся на 2 команды: «уточки» и «охотники».

Считалку можно использовать такую:

- Аист-аист, аист – птица,

Что тебе ночами снится?

-Мне болотные опушки,

-А еще?

-Еще лягушки.

-Их ловить не изловить.

- Вот и все, тебе ловить!

После этого «охотники» встают в большой внешний круг и очерчивают его. «Утки» встают и очерчивают внутренний малый круг на расстоянии 3 м. от круга «охотников». По сигналу «охотники» начинают «стрелять» в «уток», стараясь попасть в них мячом. При этом ни «охотникам», ни «уткам», нельзя выходить из очерченных кругов.

«Осаленный» мячом игрок выходит из игры.

Как только все утки будут пойманы, команды должны поменяться ролями.

Гори, гори ясно (Россия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Играющие образуют пары и становятся вереницей.

Поезд без депо (Аргентина)

Оборудование

Свисток.

Ход игры

Каждый участник игры («вагон») строит себе «депо» - очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – «паровоз», которого можно выбрать с помощью такой считалки:

Над горою солнце встало

С неба яблоко упало,

По лазоревым лугам

Покатилось прямо к нам!

Покатилось, покатилось

В речку с мостика свалилось,

Кто увидел – не дремли,

Поскорей его лови!

Кто поймал, тот молодец,

Ведь считалочке конец!

У водящего – «паровоза» своего «депо» нет. Он ходит от одного «вагона» к другому. Игрок, к которому он подходит, идет за ним, положив ему руки на плечи. Так должны собраться все «вагоны» и выстроиться друг за другом. Неожиданно для всех участников игры водящий три раза свистит в свисток. При этом сигнале все должны устремиться в свои «депо», водящий бежит вместе со всеми. Игрок, который остался без места, становится водящим – «паровозом».

Водить козла (Россия)

Оборудование

Специального оборудования для этой игры не требуется.

Ход игры

Дети берутся попарно за руки, образуя вереницу.

