

Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение «Лицей имени Г.Ф. Атякшева»

Социальный проект
учащихся 5 а класса

Дружная переменка

Сборник игр народов мира и
игр народов Севера

классный руководитель:

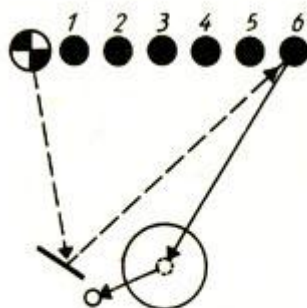
Гардер И.А.

Югорск, 2016г.

«Блуждающий мяч» (русская народная игра)

Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бежит вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идет на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

Правила игры. Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры. Играющий, уронивший мяч, становится водящим.



«Цветы и ветерки» (Царик ев каминер) (армянская народная игра)

В середине площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты, за ними на расстоянии 10 - 15 м проводятся еще две черты. Каждая команда - цветы и ветерки - стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников. Игру начинают цветы, заранее выбравшие себе имя - название цветка. «Здравствуйте, ветерки!» - говорят они. «Здравствуйте, цветы!» - отвечают ветерки. «Ветерки, ветерки! - обращаются к ним цветы. - Угадайте наши имена!»

Ветерки начинают перечислять названия цветов. И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту.

Правила игры. По числу пойманных определяются очки. После одной игры команды меняются ролями. Играя условное число раз, определяют победителя по сумме очков.



«Волк в отаре» (Коюма карышкыр тийди) (киргизская народная игра)

Играющие стоят друг за другом: держась за локти, они образуют длинную цепочку. Это козлята. Впереди стоит вожак (сакчы). Среди играющих выбирают волка (карышкыр).

Игра начинается так: волк тихонько пробирается, хитрит, делая обманные движения, показывая свои повадки, и незаметно приближается к отаре козлят. Вожак следит за волком: с какой стороны приближается волк, в ту же сторону стремится и вожак, стараясь преградить ему путь. Волк мечется: бежит вперед-назад. Наконец вырывается и, попадая в отару, ловит козленка.

Когда большинство или все козлята пойманы, волк подходит к пойманным козлятам и пытается угнать их. Козлята не поддаются волку и убегают от него врассыпную. Такой конец игры дает сидящим (пойманным) детям эмоциональную и физическую разрядку.

Правила игры. Волк имеет право ловить только последнего козленка. Пойманные козлята стоят в отведенном месте. Если волк долго не может поймать козленка, то выбирается другой волк. Волка и вожака можно менять после каждой ловли. Если цепь козлят рассыпается, то надо дать время, чтобы они построились.



«Один в кругу» (венгерская народная игра)

Игроки образуют круг, диаметром не превышающий 10 м. В центр круга становится водящий. Игроки кидают друг другу маленький мячик. Водящий старается его перехватить. В удобный момент любой из игроков может бросить мяч в водящего. Если водящему не удалось увернуться от мяча, он остается в центре круга. Если удалось, он покидает круг, а его место занимает игрок, бросавший мяч. Если водящему удалось перехватить мяч, брошенный в него, или во время передачи от игрока к игроку, он может бросить мяч в любого игрока. Если попадет – игрок займет его место, если нет – остается водить дальше.



«Шарик в ладони» (бирманская народная игра)

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.



«Колечко» (Пярсцёнак) (белорусская народная игра)

Играющие стоят по кругу, держат руки впереди лодочкой. Выбирается один ведущий. В руках у ведущего лежит небольшой блестящий предмет (это может быть колечко, фантик из фольги). Ведущий идет по кругу и каждому как будто кладет колечко в руки. При этом он говорит:

Вот по кругу я иду,

Всем колечко вам кладу,

Ручки крепче зажимайте

Да следите, не зевайте!

Одному из детей он незаметно кладет колечко, а потом выходит из круга и говорит: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!» Тот, у которого в ладошках окажется колечко, выбегает, а дети должны постараться задержать его, не выпустить из круга.

Правила игры. После слов: «Колечко, выйди на крылечко!» — все игроки должны успеть быстро взяться за руки, чтобы не выпустить игрока с колечком в руке из круга



«Волк и коза (Вилке ун каза)» (латвийская народная игра)

По считалочке дети выбирают волка и козу, остальные — пастухи. Взявшись за руки, пастухи движутся по кругу, внутри которого пасется коза. Волк должен поймать козу, но попасть в круг он может только через ворота (двое детей движутся по кругу с поднятыми руками), а коза — в любом месте. Когда волк поймает козу, игра начинается сначала.



«Ловля рыб» (литовская народная игра)

Участники становятся в хоровод, берясь за руки, и поднимают руки вверх. Несколько других детей будут рыбками. «Рыбки» бегают произвольно, то забегая внутрь круга, то выбегая из него пока звучит какая-то музыка или бубен ведущего. Как только музыка прекращается, хоровод должен дружно опустить сцепленные руки вниз и «поймать рыбок». Что делать с пойманными рыбками решайте сами. Игра конечно для детей постарше, но двухлетние малыши вполне могут быть её участниками.



«Черное и белое» (эстонская народная игра)

Две команды – «Черные» и «Белые» – стоят в шеренгах лицом друг к другу. Ведущий бросает картонный диск, у которого одна сторона черная, другая – белая. В зависимости от того, какая сторона при падении окажется наверху – белая или черная, – одна команда начинает ловить другую. Убегающие пытаются выскочить за прочерченную линию дома. Побеждает та команда, на счету у которой за время игры окажется больше пойманных противников.

Правила игры. Ловить противников можно только после констатирующих слов ведущего: «Белые!» (Или: «Черные!») Догонять убегающих можно только до линии дома. Пойманные за линией дома не засчитываются.



«Чапан-куль» (узбекская народная игра)

В этой веселой народной игре можно одновременно занять 15—20 и больше человек. Все участники садятся на корточки. Для игры нужен цветной халат «чапан» (отсюда и название игры). Если же халата нет, можно использовать мяч в цветной матерчатой оболочке. Это также придает игре красочность и сохраняет все элементы забавного состязания.

Игра заключается в следующем: халат или мяч быстро передается по рукам внутри круга сидящих, а водящий, бегая по внешней стороне круга, старается поймать игрока в тот момент, когда он не успел еще передать «чапан» соседу. Играющие стараются как можно быстрее передавать и принимать «чапан». Как только игрок с «чапаном» пойман, он становится на место водящего, а водящий садится в круг, и «чапан снова начинает быстро переходить из рук в руки.

Игра развивает ловкость, находчивость, вселяет бодрость, веселье.



«Защита булав» (азербайджанская народная игра)

В игру «Защита булав» (Дире дойме) играют от 8 до 20 чел. Для игры нужны булавы или кегли (3—6 штук).

На площадке очерчивают круг диаметром 6-7 м. В его середину ставят 4 булавы на расстоянии 1 м друг от друга. Играющие делятся на две равные по численности команды. По жребию одна команда становится в круг и защищает булавы, другая - вне круга - пытается захватить их.

Команда, находящаяся в кругу, защищая булавы, стремится осалить (коснуться) нападающих, вошедших в круг. Кто будет осален, выходит из игры.

Защитники не имеют права выходить из круга. Осаливание вне круга не засчитывается. Булава считается взятой, если нападающий вынесет ее из круга, не будучи осаленным. Если защитник сам свалит булаву, то он выходит из игры. Выбрасывать булаву из круга запрещается, можно лишь вынести ее из круга или передать игроку своей команды, которому удобно это сделать.

Если нападающие отберут 3 булавы, то считаются победителями. Если защищающие осалят всех нападающих, побеждают они. Затем играют второй раз, поменявшись ролями. Победитель объявляется после трех игр.



День и ночь (Геджа ее гюндуз) (азербайджанская народная игра)
На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой - девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков - «Ночь», а команда девочек - «День». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков.

Правила игры. Осаленные переходят в команду соперника.



«Фанты» (грузинская народная игра)

Для начала надо собрать со всех присутствующих фанты. Это может быть предмет одежды или украшение, бумажка с именем или любой другой предмет. Главное требование к фанту - чтобы он был небольшим и чтобы можно было безошибочно определить, кто именно из присутствующих является его владельцем. Как правило, сбор фантов превращается в самостоятельную игру самый простой вариант - с каждого из присутствующих берется один фант.

Правила.

Ведущих - двое. Один достает фанты, показывает из всем, кроме второго ведущего и спрашивает: "Что сделать этому фанту?" Второй ведущий дает задание - спеть, станцевать, покураекать, выйти на улицу и пробежаться вокруг дома, сходить в соседнюю комнату и принести конфет, помыть посуду. Диапазон зависит от фантазии и от предварительно оговоренных рамок выполнимых заданий.



«Один лишний (Биир ордук)» (якутская народная игра)

Играющие становятся по кругу парами. Каждая пара в кругу располагается по возможности подальше от соседей. Выделяется один ведущий, который становится в середине круга. Начиная игру, ведущий подходит к какой-нибудь паре и просит: «Пустите меня к себе». Ему отвечают: «Нет, не пустим, иди туда...» (указывают на более дальнюю пару). В то время, когда ведущий бежит к указанной паре, все стоящие в паре вторыми меняются местами, перебегая к другой паре, и становятся впереди. Передние уже становятся задними. Ведущий старается занять какое-нибудь из освободившихся мест. Оставшийся без места становится ведущим. Может играть любое количество детей.

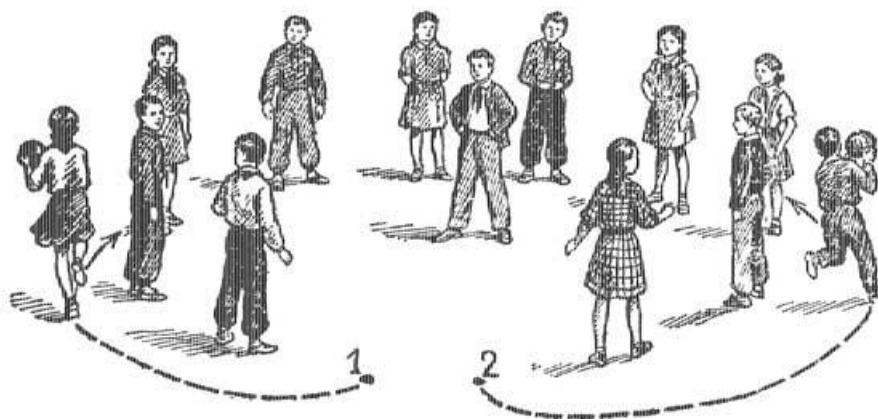
Правила игры. Меняться парами можно только тогда, когда ведущий бежит в указанном направлении.



«Мяч» (карельская народная игра)

Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды рисуют для себя на площадке крепость - квадрат, каждая сторона которого равна пяти шагам. Игроки другой команды находятся в поле. Они подходят к крепости не ближе чем на пять шагов. У одного из нападающих в руках мяч. Он бросает его в защитников крепости. Тот, в кого попали, поднимает мячик и бросает его в наступающих, а те, в свою очередь, снова бросают мячик в защитников крепости. Промахнувшийся выбывает из игры.

Правила игры. Наступающие бросают мяч с определенного расстояния, не ближе. Они могут увертываться от мяча защитников только в пределах поля, а защитники - в пределах крепости.



Клади платок (Жоолух таштамай) (киргизская народная игра)

Играющие рассаживаются по кругу на расстоянии одного или двух шагов друг от друга. Водящий остается за кругом. Он берет в руки платок, свернутый жгутиком. Обегая круг за спинами сидящих, он незаметно подкладывает платок одному из них и продолжает бежать по кругу. Если играющий заметит у себя за спиной платок, он поднимает его и старается догнать водящего, а тот стремится занять свободное место. Если водящий добежит до платка раньше, чем его обнаружит сидящий, то он поднимает платок, продолжает бежать и кладет платок за спиной любого другого игрока.

Правила игры. Игроки, сидящие в кругу, не должны оглядываться и подсказывать друг другу. Догоняя ведущего, играющий может незаметно положить платок на спину другому игроку. Все бегут в одном направлении.



«Игра в лягушек (Бакакоба)» (грузинская народная игра)

На площадке чертится круг диаметром 3 - 4 м, от которого на расстоянии 6 - 8 м обозначается домик.

Игроки делятся на две команды по 6 - 8 детей. Одна из них по жребию становится в круг на четвереньки: они - лягушки - скачут, квакают. На головах у них шапки. Игроки второй команды свободно располагаются за линией круга, стараются снять с них шапки, используя обманные движения, и донести, их до домика. Убегающих преследуют лягушки, у которых сняли шапки. Они пытаются осалить убегающих (коснуться их рукой), прежде чем последние успеют вбежать в домик. Если это им удастся, команде лягушек засчитывается столько очков, сколько игроков они осалили. В противном случае очки получает другая команда. Каждые 3 - 4 минуты команды меняются местами.

Правила игры. Лягушкам не разрешается выходить за пределы круга до тех пор, пока с них не снимут шапки. В кругу лягушки передвигаются на четвереньках, а за его пределами преследуют убегающих обычным бегом. Снимать шапки разрешается с нескольких лягушек. В этом случае они могут осаливать любого из убегающих и даже нескольких игроков.



«Тополь (Терек)» (киргизская народная игра)

Выбирается водящий - это тополь. Он стоит в центре круга. Играющие, располагаясь по кругу, приседают. Игра начинается после произнесения слова «Тополь!» Находящиеся в кругу дети договариваются между собой условными знаками, действиями (кивком или поворотом головы, подмигиванием, взмахом руки и т. д.) и быстро меняются местами. Водящий в это время стремится занять освободившееся место. Оставшийся без места становится водящим. Игра продолжается. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим.

Правила игры. Меняться местами могут дети, находящиеся через одного, двух и т. д. игроков: игрокам-соседям это делать запрещено. Одновременно могут меняться местами несколько пар. Об этом играющие договариваются заранее.



«Слепой медведь» (Сокъур аюв. Бецаб ци)
(дагестанская народная игра)

Играющие свободно размещаются на ограниченной площадке. У каждого игрока две палочки: одна гладкая, другая с зубцами. Игроки выбирают водящего - медведя, которому завязывают глаза. Они водят гладкой палочкой по палочке с зубцами, возникает звук. Медведь идет на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Тот, кого медведь запятнает, становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен подглядывать. Убегать за линию площадки игрокам не разрешается. Если медведь долго не может никого запятнать, надо поменять водящего.



«Рукавицу гнать» (бурятская народная игра)

Выбирают водящего и садятся вокруг него тесным кругом или напротив ведущего на лавке, но тоже так тесно, чтобы не было зазоров между сидящими. Руки все игроки держат за спиной. У одного из игроков в руках рукавица. Он начинает громко нараспев приговаривать: «Рукавицу гони!», одновременно передавая рукавицу своему соседу. Тот, в свою очередь, громко подхватывает песню и как можно быстрее передает рукавицу дальше. Водящий указывает на игрока, который должен показать свои руки. Если в них рукавица, то проигравший становится водящим, если — нет, то игра продолжается.

Правила:

1. Поет только тот, у кого рукавица.
2. Нельзя пытаться задержать у себя рукавицу, надо быстро передавать ее следующему игроку, который тут же начинает петь. Так создается эффект «какофонии», когда несколько игроков поют одновременно, с небольшой задержкой по времени.
3. Если водящий правильно указал игрока, у которого рукавица, тот не имеет права передавать ее дальше, а должен показать водящему и занять его место.



«Заяц» (русская народная игра)

Дети становятся кругом, в центре круга — «заяц». Игроки начинают перебрасывать мяч друг другу так, чтобы он задел «зайца». «Заяц» пытается увернуться от мяча. Игрок, сумевший задеть мячом зайчика, становится на его место, и игра продолжается.

Правила:

1. При броске нельзя заходить за границы круга и приближаться к зайчику.
2. Надо назвать имя игрока, который будет ловить мяч.
3. Мяч нельзя задерживать в руках, надо перебрасывать его другому игроку как можно быстрее.



«Стой!» (удмуртская народная игра)

Выбирают водящего, остальные дети становятся вокруг него. Они начинают перебрасывать мяч друг другу над водящим, но не очень высоко. Водящий пытается перехватить мяч на лету или в руках у любого игрока. Если ему это удалось, то на место водящего становится игрок, который последним держал мяч в руках до того, как его коснулся водящий.

Если во время игры мяч упадет, то все игроки быстро разбегаются в разные стороны, пока водящий не успел схватить мяч с земли. Как только мяч окажется в руках у водящего, он кричит: «Стой!» Все замирают на своих местах. Водящий бросает мяч с того места, где он его подобрал, в любого игрока. Если он попадет в свою «цель», то этот игрок становится водящим. Если водящий промахнется, все игроки опять становятся вокруг него, и игра с перебрасыванием мяча продолжается.

Правила:

1. Мяч в этой игре кидают только стоя неподвижно на месте, а вот ловить его можно и передвигаясь.
2. Если после крика: «Стой!» игрок, в которого кинули мяч, шевельнется, он становится водящим, даже если мяч в него не попал.



«Липкие пеньки» (башкирская народная игра)

Водящие (их несколько человек одновременно) присаживаются на корточки, а остальные игроки бегут между ними. Водящие пытаются, неподвижно сидя на корточках, поймать или хотя бы коснуться руками («ветками») пробегающих детей. Если им это удалось, то пойманный ребенок становится водящим, и теперь сам должен ловить («приклеивать») веселых бегунов.

Правило:

1. Нельзя ловить игроков за одежду.
2. «Пеньки» не должны сходить с места.



«У медведя во бору» (русская народная игра)

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору

Грибы, ягоды беру!

Медведь постыл

На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем. Правила игры. Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.



Игры народов Севера: ханты и манси

Народная игра «Оленьи упряжки»

раздаются уздечки, через 1 чел. Идут по кругу.

Игра «Ручейки и озера».

Дети строятся по 3 колоны, звучит быстрая музыка «ручейки» – дети бегают цепочкой друг за другом, медленная музыка «озера» - становятся в круг. Затем повторяется 3-4 раза.

Игра «Солнце».

Один ребенок стоит в центре, расставив руки в стороны, а остальные идут по кругу, как только музыка останавливается, водящий ловит лучиком.

Игра «Собери ягоды».

Хозяйка тайги называет ягоду, а дети показывают, как её надо собирать. Черемуха – на носочках, морошка – вниз наклон, голубика – на корточках.

Игра «Капканы».

Мальчики – «капканы», девочки – «лисиčky». Мальчики образуют парами «капканы» и встают по кругу, подняв руки вверх. Пока играет музыка девочки пробегают под «капканами», как только музыка завершается, мальчики закрывают «капканы» и ловят «лисичек».

Игра « Бег по кочкам»

На старте 2 участника. У одного в руках 2 пластины (имитация кочек). По сигналу первый участник кладет 1 пластину на пол, второй участник встает на пластину одной ногой. Затем с продвижением вперед кладет вторую пластину и 2 участник другой ногой встает на 2 пластину одной ногой, а первую пластину забирает и переносит ее дальше вперед и так до отметки. Возле отметки меняются местами и бегут, перебираясь и передавая эстафету следующим участникам.

(руки вверх, значит закончили задание, инвентарь: 4 пластины. 4 стойки для обвода)



Игры народов Севера: ханты и манси

Игра « Охота на оленей»

На старте по одному участнику. По сигналу 1 участники бегут до отметки, садятся на голень. Берут в руки теннисный мяч и с расстояния 15 м метают мяч в оленя. Встают, бегут за мячом и кладет его на свое место (ведерко), бегут передавая следующему игроку.

(руки вверх значит закончили игру)

Игра « Прыжки на одной ноге»

Все участники становились на линии и старта, принимали исходное положение – стоя на одной ноге. По команде судьи игроки начинали скакать, стараясь как можно скорее преодолеть дистанцию. Кому удавалось это сделать первым, тот и становился победителем. Смена ног во время прыжков запрещалась. Игра способствовала выработке прыгучести, прыжковой выносливости, ловкости.



Игры народов Севера: ханты и манси

Игра «Заячьи следы»

Летом – на песке, зимой – на снегу.

Перед игрой на снегу или на песке делали отметки, обозначающие следы зайца, расстояние между которыми зависело от пола, возраста и физической подготовки играющих.

Один из игроков становился в первый «след зайца», т.е. принимал исходное положение – стоя, ноги врозь. Затем он оттолкнувшись двумя ногами, должен был точно приземлиться в следующий след, но уже на одну ногу, далее надо было оттолкнуться этой ногой и приземлиться на обе ноги в следующий след и т.д. Победителем становился тот, кто точнее всех прыгал по «заячьим» следам.

Часто эту игру усложняли: увеличивали расстояние между следами, запутывали их, изменяя направление и т.д. Игра способствовала развитию силы ног, прыгучести, координации движений, ловкости.

Игра «Перетягивание палки «Талтыюх»

Два игрока садились на пол или землю напротив друг друга и, вытянув ноги вперед, упирались друг в друга ступнями ног, а руками брались за палку. По команде судьи игроки начинали тянуть на себя палку, стараясь оторвать соперника от земли (пола). При этом нельзя было сгибать ноги в коленях. Если кто-то из игроков не выдерживал борьбы и расцеплял пальцы, то он считался побежденным. Победитель состязался со следующим игроком. Состязание продолжалось до выявления победителя среди всех его участников.





Над составлением сборника работали
учащиеся,
родители
классный руководитель 5 А класса.
2015-2016

Приятного Вам отдыха
и увлекательного досуга
с нашей подборкой игр!!!