

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 25 г. Челябинска» (МАДОУ «ДС № 25 г. Челябинска»)  
ул. Хариса Юсупова, д.58а, г. Челябинск, 454076  
т. +7 (351) 247-98-42, e-mail: [madou.ds25@mail.ru](mailto:madou.ds25@mail.ru)  
ОГРН 1217400044520 ИНН/КПП 7448238601/744801001

**ПАСПОРТ**  
**СОЦИАЛЬНОГО ФЛЭШМОБА «ДЕТИ - ДЕТЯМ»**  
**Видеоролик «Игры народов мира»**

**Флэшмоб реализован в МАДОУ «ДС №25 г. Челябинска»**

**Автор: Тарутько Ксения Сергеевна,  
инструктор по физической культуре**

**г. Челябинск, 2023 г.**

Весь процесс воспитания дошкольников идёт через игру. Игра – это спутник жизни ребёнка, источник всех его эмоций. В воспитании у детей толерантности этот вид деятельности имеет самое главное значение. Народные игры являются неотъемлемой частью интернационального, художественного и физического воспитания дошкольников.

В Муниципальном автономном дошкольном образовательном учреждении «Детский сад № 25 г. Челябинска», как и во многих других детских садах, ежедневно общаются и воспитываются вместе дети разных национальностей. Наблюдая за их общением, мы обратили внимание на недостаточное развитие представлений среди детей о многообразии национальностей и культур, на необходимость воспитывать чувство национального самосознания, культуру уважения и дружеского отношения в детях к сверстникам других национальностей.

Возможности детского сада позволяют создать условия для решения данной проблемы. Мы понимаем, что главными носителями национальных ценностей являются родители и другие взрослые, окружающие детей. Передавать же эту важнейшую информацию детям дошкольного возраста проще и доступнее всего через народную игру.

Подвижная игра – естественный спутник жизни ребёнка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Игра является ведущим видом деятельности ребенка, то есть именно посредством игры у ребенка происходит развитие психики.

Дошкольное детство – период познания мира человеческих отношений. Ребенок моделирует их в игре, которая становится для него ведущей деятельностью. Играя, он учится общаться со сверстниками. Ребенок уже способен играть в игры с другими детьми, следовать правилам, а затем и устанавливать их самостоятельно. Здесь ребенок уже учится взаимодействовать с разными людьми, часто совсем не похожими на него самого, т.е. узнает разные характеры, учится договариваться, искать компромиссы. В процессе та-

кой деятельности возрастают возможности ребенка – его коммуникативные навыки и речь.

Народные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, ловкости, желание обладать силой, проявлять смекалку, выдержку, волю и стремление к победе.

Народные игры способствуют развитию физических и умственных способностей, освоению нравственных норм, правил поведения, этических ценностей общества. Они воспитывают доброжелательность, стремление к взаимопомощи, организованность, инициативу. Проведение народных игр сопряжено с большим эмоциональным подъемом, радостью, весельем, ощущением свободы.

В соответствии с Федеральной образовательной программой дошкольного образования основной целью воспитания в детском саду является «разностороннее развитие ребёнка в период дошкольного детства с учётом возрастных и индивидуальных особенностей на основе духовно-нравственных ценностей русского народа, исторических и национально-культурных традиций».

Следовательно, педагогам детских садов необходимо не только знакомить воспитанников с историей Российского государства, но и способствовать познанию дошкольниками традиций национальной культуры других стран, создавать условия для осознания, понимания и активного участия в возрождении национальной культуры своей страны. Так закладываются основы самореализации детей как личности, любящей свою Родину, свой народ и все, что связано с народной культурой. Неоценимым национальным богатством являются народные игры.

### **Цель флэшмоба**

Содействовать физическому, нравственному и социальному развитию дошкольников. Разнообразить игровой опыт детей старшего дошкольного

возраста через ознакомление с подвижными играми народов мира. Развивать выносливость, ловкость, умения подчиняться правилам и договариваться.

### **Задачи флэшмоба**

1. Знакомить детей с культурой разных народов мира, развивать познавательный интерес, познавательную активность старших дошкольников.
2. Создавать условия для воспитания толерантности и дружеского отношения к разным народам мира.
3. Развивать умение взаимодействовать друг с другом.
4. Формировать навыки общения в коллективе сверстников.
5. Формировать у детей умение применять полученные знания, представления о подвижных играх в самостоятельной игровой деятельности.
6. Развивать физические качества: сила, быстрота, выносливость, ловкость.
7. Создавать условия для развития двигательной активности обучающихся через изучение игр народов мира.

### **Этапы и методы работы над флэшмобом**

#### **1. Подготовительный:**

- изучение литературы по теме флэшмоба,
- составление плана совместной деятельности с детьми, подборка подвижных игр,
- оформление картотеки подвижных игр.

#### **2. Основной:**

- ознакомление обучающихся с разными странами мира, особенностями изучаемых стран, традициями и играми народов, населяющих ту или иную страну,
- подготовка необходимого оборудования,
- разучивание и проведение игр с детьми,
- видеосъемка флэшмоба.

#### **3. Заключительный:**

- закрепление знаний детей о людях разных национальностей, их традициях, национальной одежде, быте, подвижных играх,
- подведение итогов.

### **Ожидаемый результат**

В результате реализации проекта «Игры народов мира» у воспитанников будут сформированы следующие личностные качества.

#### Ребенок

- активно включается в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявляет положительные качества личности и управляет своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявляет дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывает бескорыстную помощь своим сверстникам, находит с ними общий язык и общие интересы.

#### Обучающиеся будут знать:

- названия, флаги, столицы, особенности разных стран мира;
- традиции народов, населяющих страны мира;
- названия и правила народных игр;
- особенности изучаемых игр, их национальный колорит;
- правила поведения и безопасности во время игр.

#### Обучающиеся будут уметь:

- планировать, самостоятельно организовывать, проводить со сверстниками народные игры;
- подавать команды, вести подсчет при организации и проведении игр;
- излагать факты истории возникновения игр, характеризовать их роль и значение в жизнедеятельности человека, обозначать связь игр с трудовой и военной деятельностью;

- представлять игру как средство укрепления здоровья, физического развития и физической подготовки человека;
- взаимодействовать со сверстниками по правилам проведения подвижных игр;
- оказывать посильную помощь и моральную поддержку сверстникам при организации и проведении игр, доброжелательно и уважительно объяснять ошибки и способы их устранения;
- бережно обращаться с инвентарем и оборудованием, соблюдать требования техники безопасности к местам проведения игр, в процессе самой игры.

### **Выводы и самоанализ**

Во время участия во флэшмобе воспитанники МАДОУ «ДС № 25 г. Челябинска» познакомились с особенностями разных стран мира, с народами, населяющими эти страны, с их национальными играми, научились играть в эти игры.

Дети проявляли интерес к получаемой информации. По мере работы по теме «Игры народов мира» старшие дошкольники проявляли любознательность, возрастала познавательная активность детей. Воспитанники достаточно часто сами узнавала какие – либо факты о той или иной стране мира и во время занятий делились информацией со сверстниками.

Во время ознакомления с играми обучающиеся были внимательны, запоминали правила, уточняли то, что было не совсем понятно. В процессе игр дети были активны, эмоциональны. Народные игры были приняты детьми. Сейчас ребята иницируют ознакомление с новыми играми. Во время прогулок воспитанники сами организуют подвижные национальные игры, самостоятельно налаживают позитивную коммуникацию между участниками игры, проводят разъяснение правил новым участникам. Также дети самостоятельно следят за соблюдением техники безопасности: тщательно выбирают и осматривают место игры на участке, проверяют оборудование, следят за соблюдением правил.

К результатам работы можно также отнести и то, что в развивающей среде детского сада появилась картотека «Подвижные игры народов мира».

Результаты работы над проектом «Флэшмоб «Игры народов мира»» соответствуют ожидаемому результату. Цели и задачи, стоящие перед педагогом выполнены.

### **Список литературы**

1. Асмолов, А. Г. На пути к толерантному сознанию / А.Г. Асмолов. - М., 2000. - с 7.
2. Захарова, Л. М. Проблема формирования у дошкольников позитивного отношения к людям разных национальностей в отечественной педагогике (вторая пол. XIX в. в.). Автореф. дисс. канд. пед. наук. М., 1998.
3. Кенеман, А. В. Детские подвижные игры народов СССР / А.В. Кенеман. - Москва: Просвещение, 1988.
4. Ориол Риполл Играй! Самые интересные игры со всего света / Риполл Ориол. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2016.

**«ЗАРЯ» Россия**

Игроки встают в круг, руки держат за спиной, а один из играющих – «заря», ходит сзади с лентой и говорит:

Заря – зарница,  
Красная девица,  
По полю ходила,  
Ключи обронила,  
Ключи золотые,  
Ленты голубые.

**«ЖМУРКИ» Россия**

Дети образуют круг. С помощью считалки выбирают водящего «жмурку», завязывают глаза, ставят на середину круга. Поворачивают «жмурку» несколько раз вокруг себя и спрашивают:

- Кот, кот, на чем стоишь?

- На квашне.

- Что в квашне?

- Квас.





### **«ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА» *Россия***

Двое игроков встают друг напротив друга, взявшись за руки, поднимают их вверх. Получаются «ворота». Остальные встают друг за другом и кладут руки на плечи. Получившаяся цепочка должна пройти под воротами. А ворота в это время произносят:

Золотые ворота,  
Пропускают не всегда!  
Первый раз прощается,

~ ~ ~

### **«ГУСИ-ЛЕБЕДИ» *Россия***

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- Гуси-гуси! - Га-га-га.

- Есть хотите? - Да, да, да.

- Так летите! - Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой! Зубы



### **«ТУИЛГЕН ОРАМАЛ» (ЗАВЯЗАННЫЙ ПЛАТОК) *Казахстан***

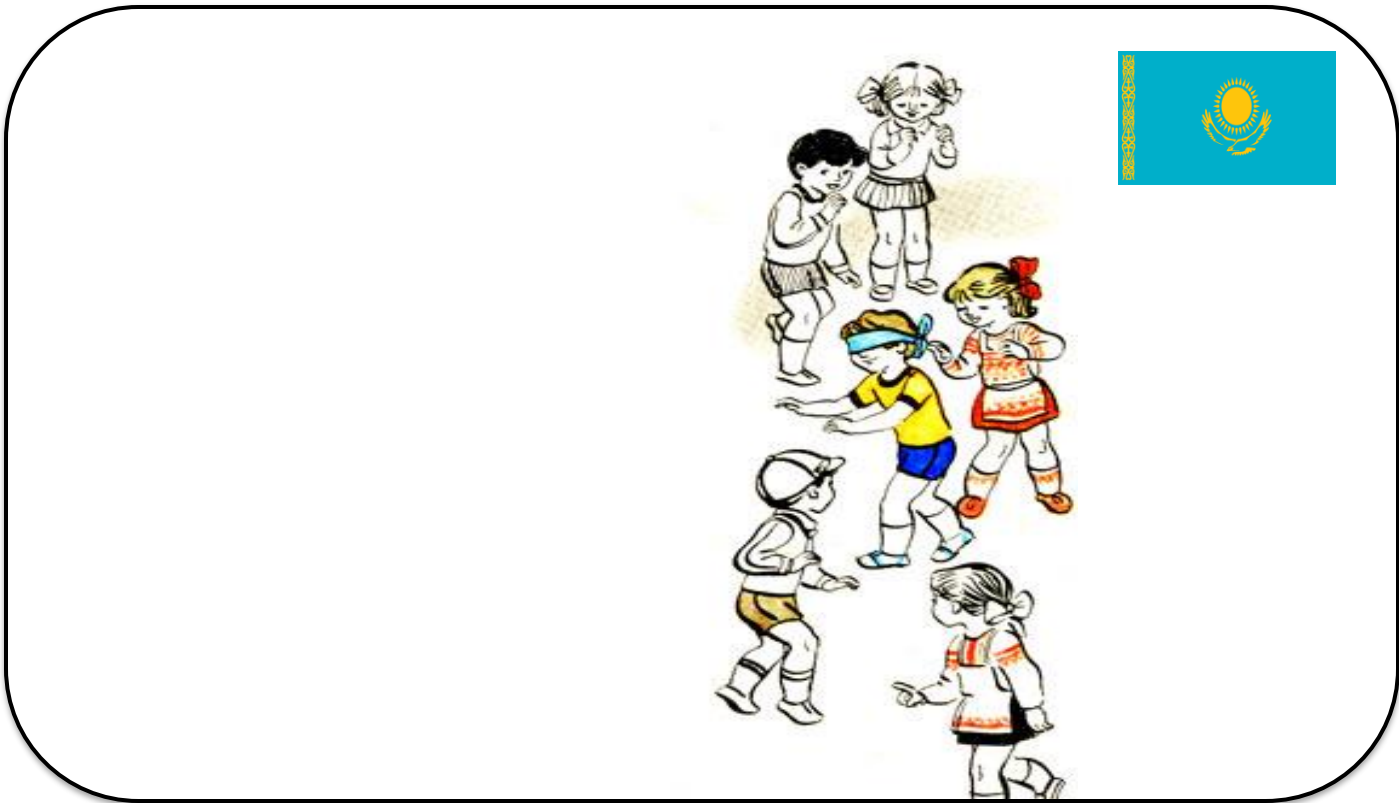
Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот - следующему и т. д. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т. д. После этого он становится водящим.

Правила игры. Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро, в беге. Нельзя отказываться от исполнения жела-

### **«ДАУЫСТА, АТЫНДЫ АЙТАМ» (УГАДАЙ ИМЯ) *Казахстан***

В середину круга выводят водящего, завязывают ему платком глаза и поворачивают несколько раз кругом, чтобы он не смог сориентироваться – где и кто сидит.

А потом начинается самое главное. Водящий указывает на кого-либо из игроков рукой и говорит "Дауыста, атынды айтам" (т.е. "Поддай голос, я угадаю твое имя"). Что ж, игрок, на которого пал выбор, голос подает, но изменяет его так, чтобы водящий ни в коем случае не узнал.



### «ЖАПАЛАКТАР ЖЖЕ КАРЛЫГАШ» (ЯСТРЕБЫ И ЛАСТОЧКИ) *Казахстан*

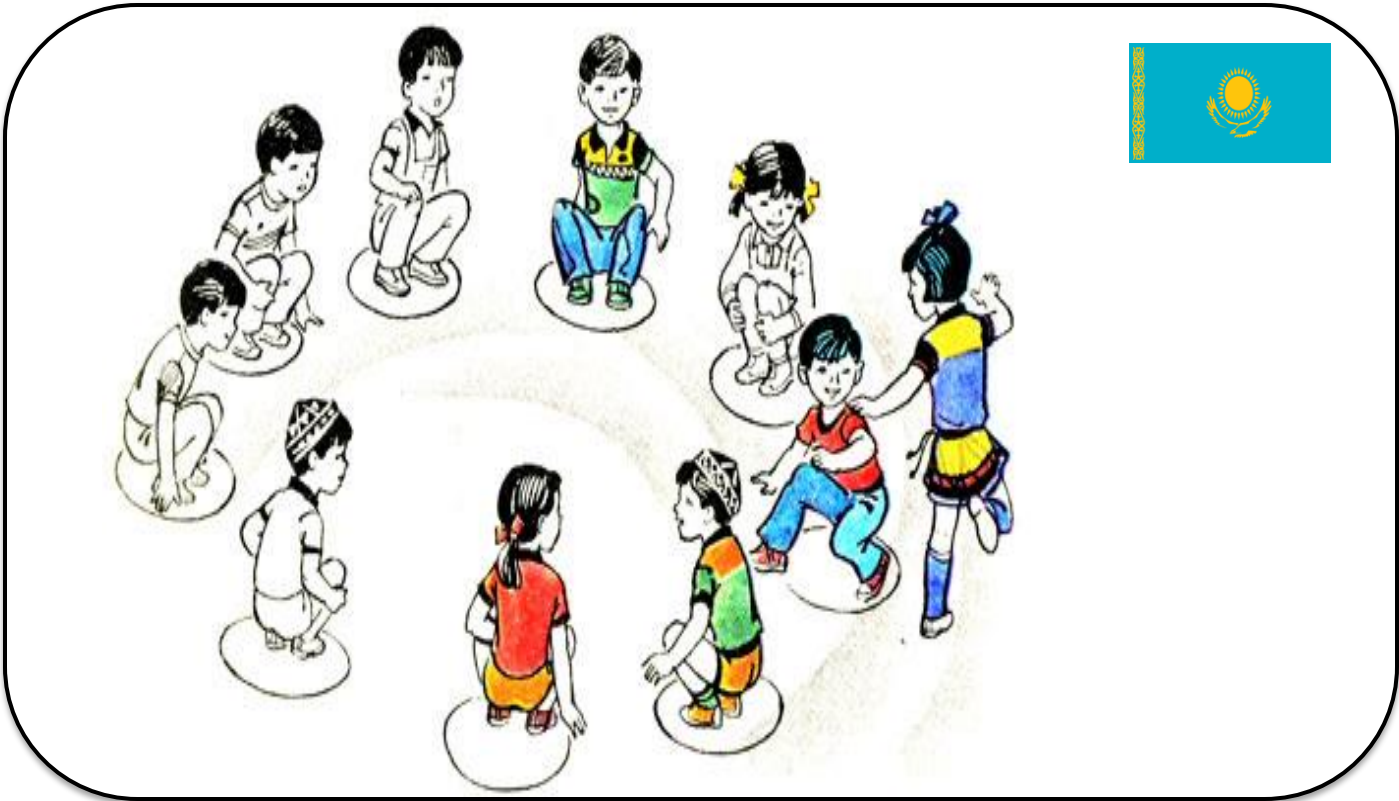
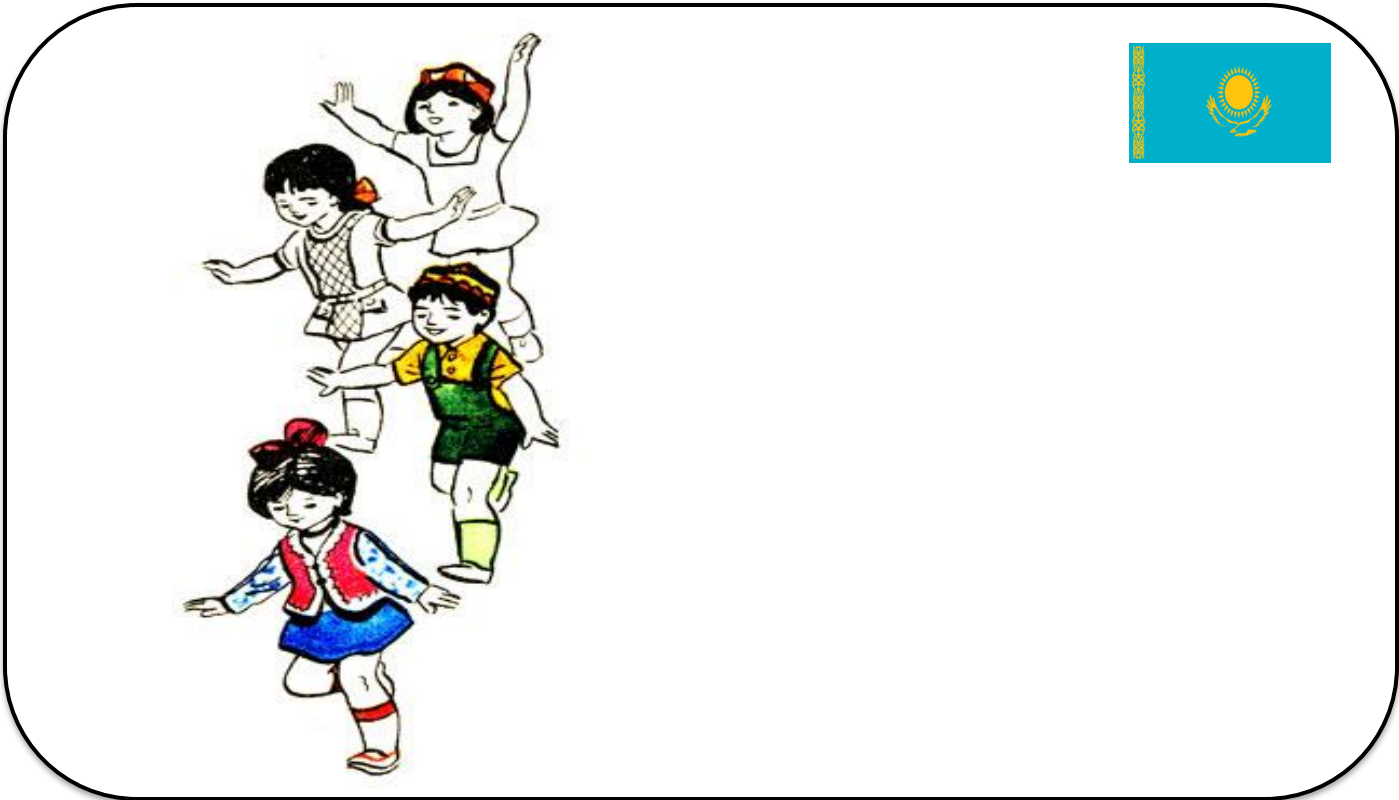
В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут ястребы, во втором - ласточки. Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и говорит слова отрывно: лас - пауза - точка, или яс..., а окончание слова не произносит. Тогда группа, чье название произнесено полностью, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

Правила игры: разбегаться и ловить можно только по соответствующему сигналу. Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

### «БУГНАЙ» *Казахстан*

Игра проводится в любом месте, где могут расположиться по кругу все.

Играющие усаживаются по кругу, скрестив ноги впереди (по-казахски). Ведущий (выбранный по жребию) начинает пересчитывать игроков: «Первый бугнай, второй бугнай, третий бугнай...» и т. д. - до последнего. Затем он неожиданно называет какой-нибудь номер, (например: «Шестой бугнай!»). Названный быстро встает с места и, в свою очередь, называет номер, после чего быстро садится по-казахски. Вызванный встает и также называет любой из номеров. И так каждый раз: вызванный быстро встает, называет номер и быстро садится. Если кто-то, когда назовут его номер, не встанет или встанет другой игрок, то ему дается какое-либо задание (ответить на вопрос, угадать за-  
гадку, станцевать, спеть, присесть на одной ноге и т. д.). После этого он



### **«ЭЧКИЛАР ВА ЧУПОНЛАР» (ПАСТУХ И КОЗЫ) *Узбекистан***

Играющие делятся на две группы: одна — пастухи, другая — козы. Козы находятся - в кругу диаметром 6 м, пастухи — вне круга. По сигналу один из пастухов, подпрыгивая на одной ноге, входит в круг и ловит коз (касается рукой). Через некоторое время по сигналу в круг, также подпрыгивая, входит другой пастух, а первый занимает его место. Игра продолжается, пока пастухи не поймают всех коз, после этого команды меняются ролями. Выигравшей считается группа пастухов, поймавшая коз за самое короткое время. Пастухи могут иметь атрибуты национального костюма: бумажные тюбетейки, поясные платки и т. д.

Правила игры: козы не должны выходить из круга, пока их не осалили. Пастух имеет право подпрыгивать как на левой, так и на правой ноге.

### **«ОК ТЕРАКМИ, КУК ТЕРАК» (БЕЛЫЙ ТОПОЛЬ, ЗЕЛЕНый ТОПОЛЬ) *Узбекистан***

Играющие делятся на две равные группы и строятся в две шеренги лицом друг к другу. Игроки, стоящие в каждой шеренге, берутся за руки на расстоянии вытянутых рук. По сигналу стоящие в одной шеренге обращаются к стоящим в другой шеренге:

Белый тополь, зеленый тополь!

От нас кто вам нужен?

Игроки, стоящие в другой шеренге, называют имя одного из участников игры противоположной команды. Игрок, чье имя названо, бежит к противополо-





### **«ПОЙМАЙ ДРАКОНА ЗА ХВОСТ» *Kumai***

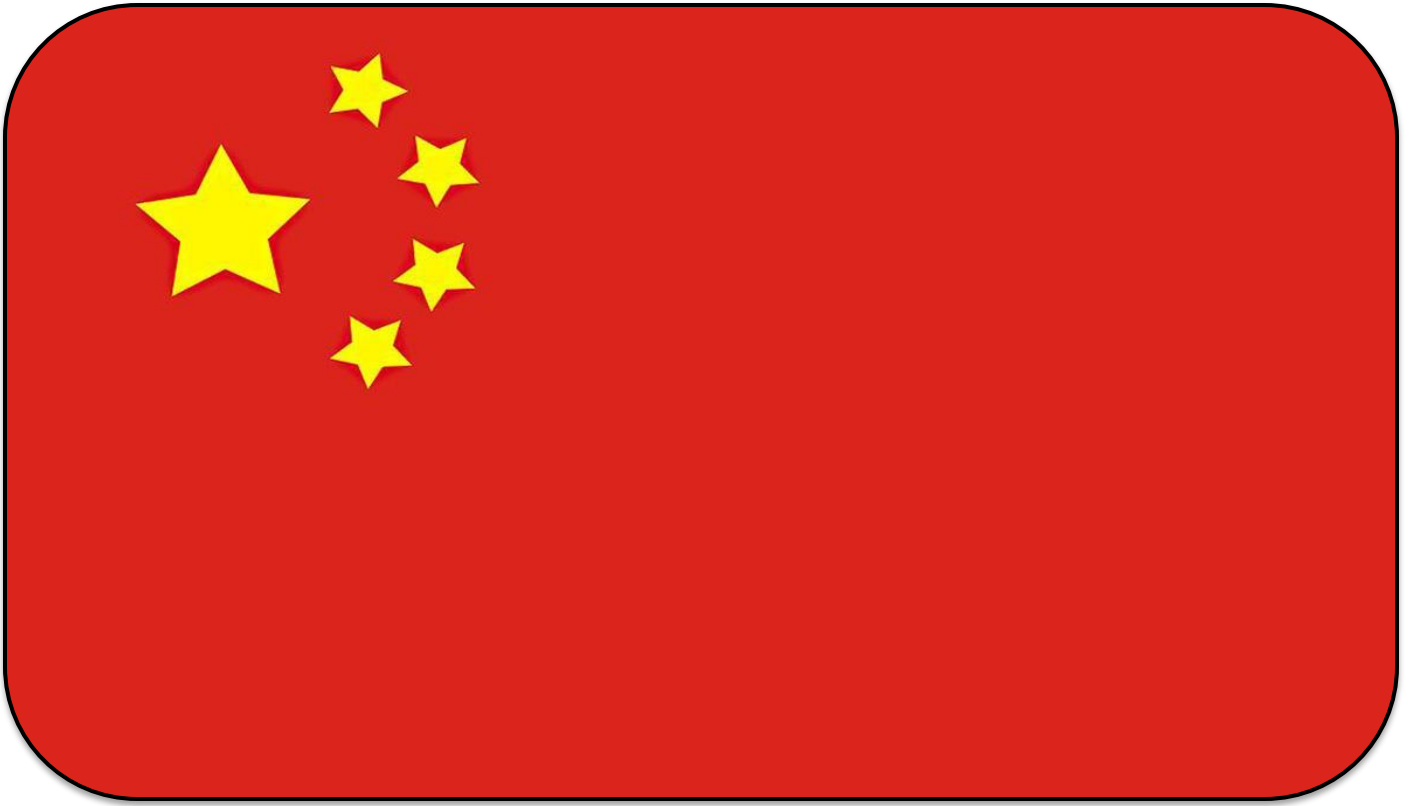
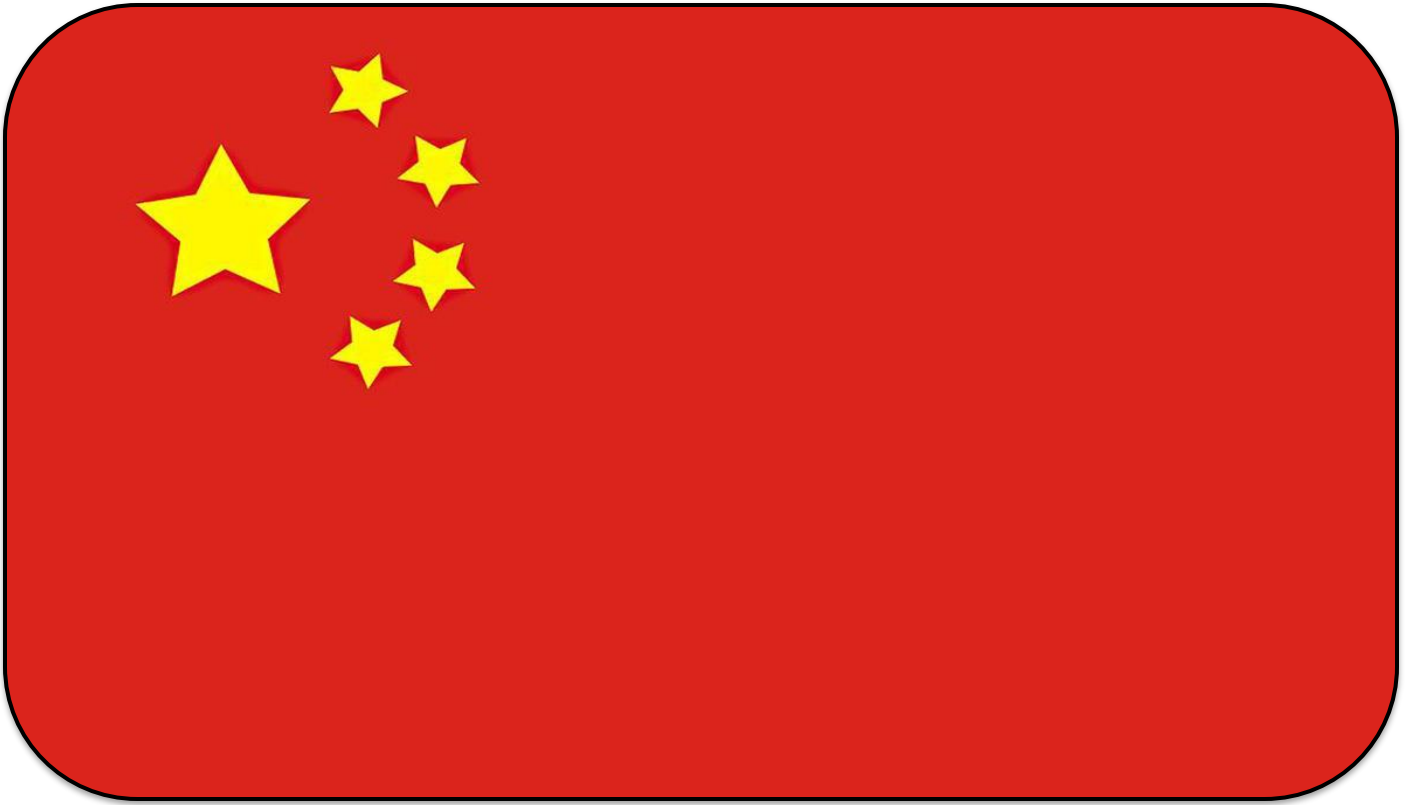
В эту игру лучше всего играть большой компанией (от 8-10 человек). Участники становятся друг за другом и кладут правую руку на правое плечо впереди стоящего. Игрок, стоящий в цепочке первым, – это голова дракона, а игрок, находящийся в конце, – хвост ящера.

Цепочка игроков следует за головой, которая пытается поймать хвост. В то же время участники, находящиеся к хвосту ближе всего стараются всеми силами не дать ведущему добраться до последнего игрока. Если дракону все-таки удастся «укусить» себя за хвост, то участник, стоящий в цепочке последним перебегает вперед и становится новой головой.

### **«ХРОМОНОГИЙ ЦЫПЛЕНОК» *Kumai***

Участники делятся на 2 команды, каждой из которых выдается по 10 палочек длиной 20-25 см. Один из членов команды лесенкой раскладывает палочки на расстоянии в 40 см друг от друга (т.е. для игры нужны 2 такие лесенки).

Игроки становятся друг за другом и по очереди начинают «прыгать» по лесенке на одной ноге. Задача каждого из участников – перепрыгнуть по очереди все палочки, не задевая их. Если игрок проходит весь путь без ошибок, он, не вставая на вторую ногу, забирает последнюю палочку, прыгает обратно и укладывает палочку недалеко от начала лесенки. После этого участник снова начинает «подъем» по лестнице забирает уже девятую снизу палочку. Так по-



### «ДА ЗРР» *Kumai*

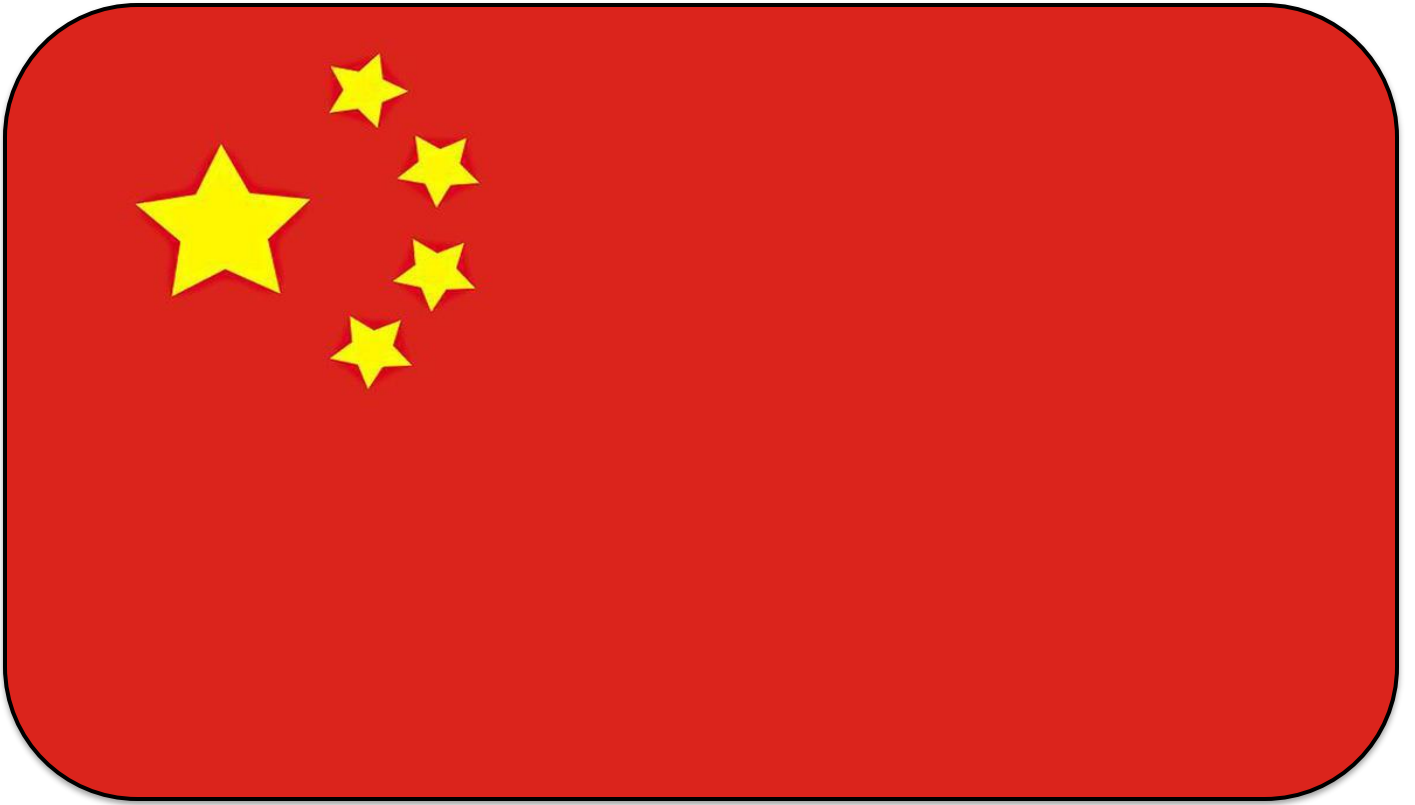
Вам понадобятся две палочки. Одна должна быть на обоих концах заостренной и иметь длину около 10 см, а другая должна быть длиной примерно 70 см. Это «дубинка» или бита. На земле следует начертить квадратное поле. Каждая из сторон должна быть полтора метра. В эту игру играют вдвоем, однако можно играть и командами. Палка должна находиться в квадрате, а дубинка – у игрока, который начинает первым. Он ею бьет по одному из концов палки, и та взлетает. Когда она летит в воздухе, он бьет по ней таким образом, чтобы она как можно дальше упала. Цель другого игрока – с того места, куда палочка упала, постараться бросить ее обратно в квадрат. В случае если у него это получится, ему записывают одно очко, и он становится игроком, начинающим игру.

Если игроков много, они должныделиться на равные команды. Игро-

### «БЕЙ ПО ШАРУ» *Kumai*

В игре принимает участие сколько угодно человек. Для игры нужны два большого размера шарика (диаметром не меньше 3—4 см), но можно использовать мячи для гольфа и теннисные мячи.

Начинающий игру кладет шарик на землю и бьет по нему ногой. Затем кладет на землю второй и бьет ногой по направлению к первому. Цель — попасть в первый шарик. Каждое попадание одно очко. Но противник может приказать игроку: «Ударь по шару на север от первого!» Или на юг, на восток и т. д. Если игрок выполнит это, он получает очко. В этом случае он имеет право из нового пункта попытаться попасть в первый шар. Если это удастся, он записывает еще очко. (Противник старается затруднить ему задачу. Поэтому он может приказывать, когда считает, что игрок легко может попасть в свой

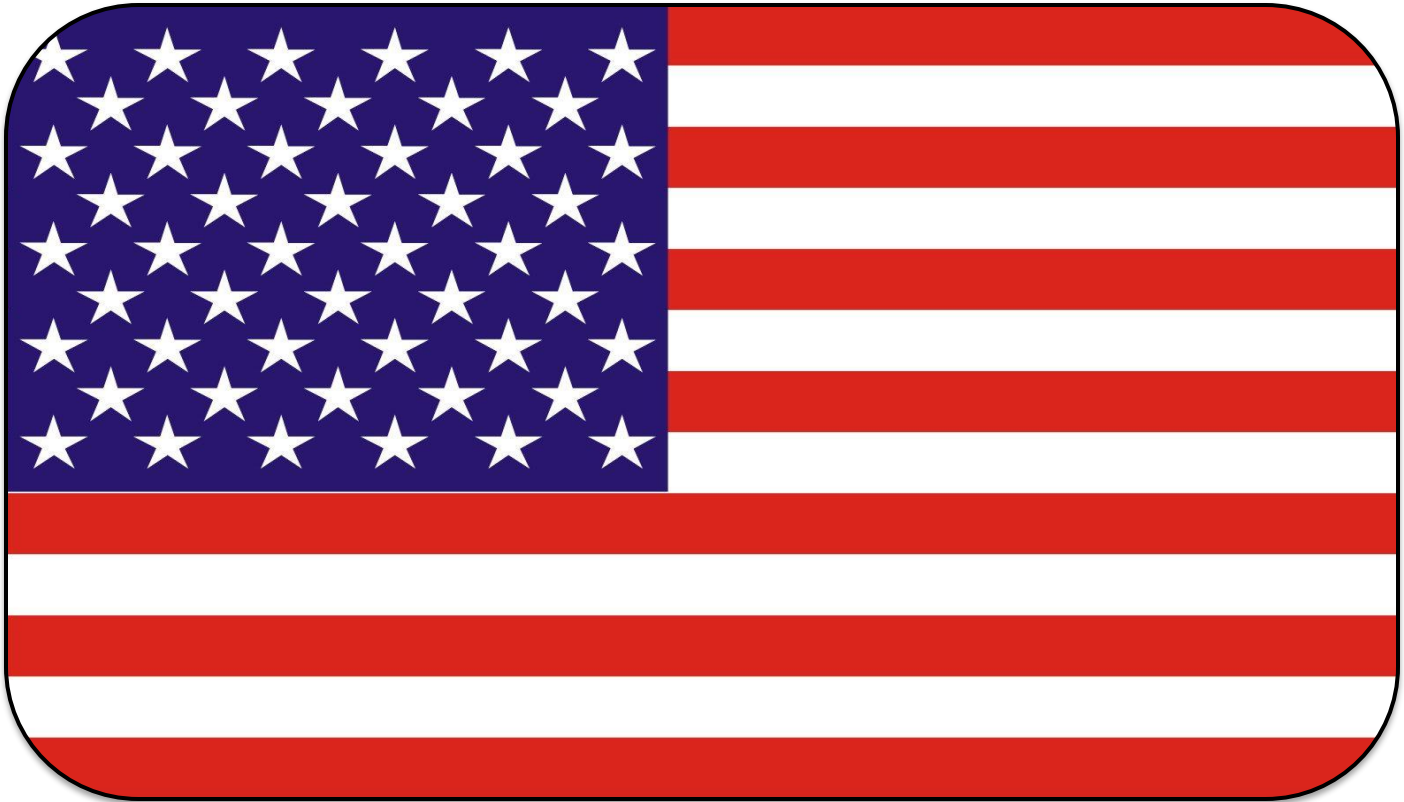
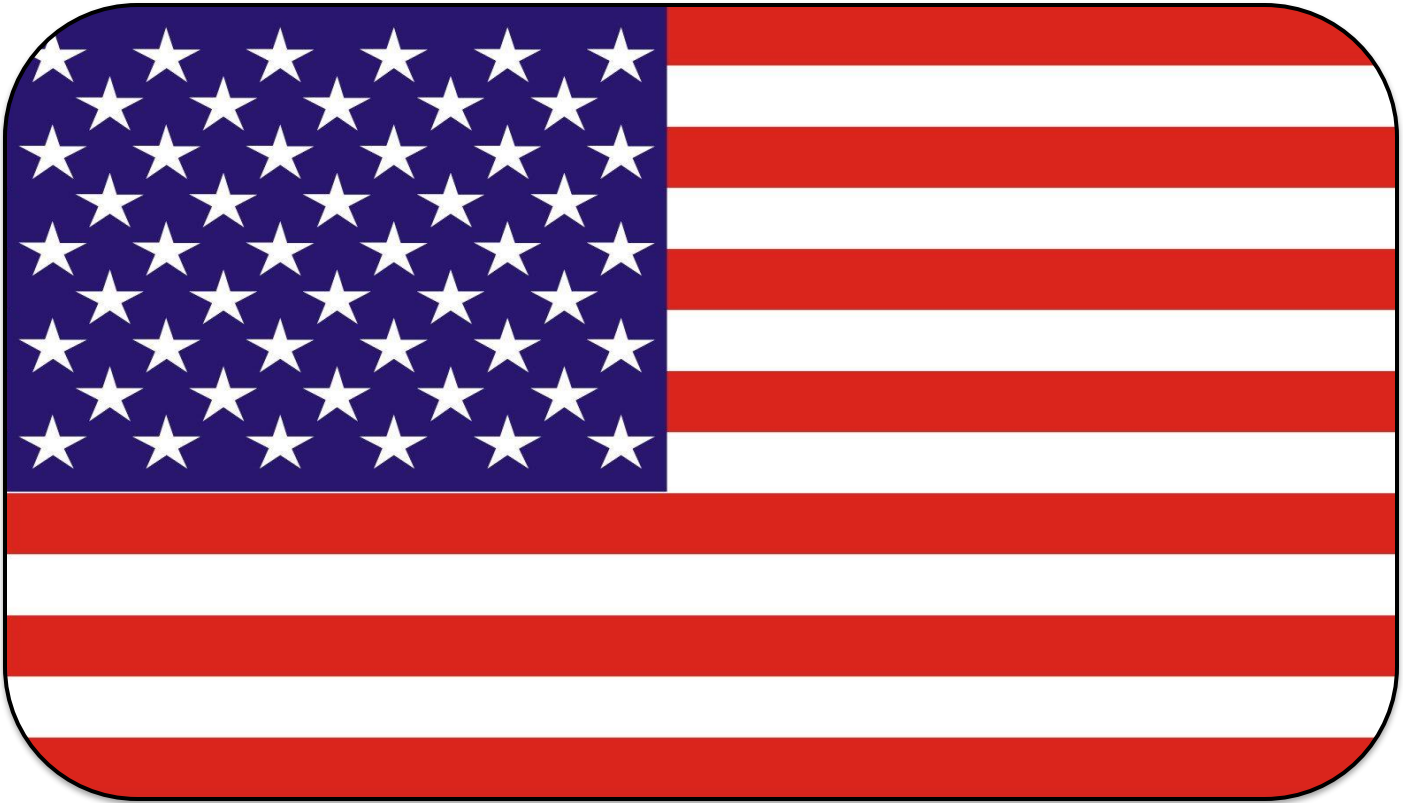


### **«КОРЗИНА С ФРУКТАМИ» США**

Игроки садятся в круг. Ведущий находится в середине. Он обходит всех играющих и спрашивает, как назвал себя каждый (выбирать можно из названий фруктов, либо даёт сам имя игроку). Затем водящий садится в центре круга и начинает игру: «Когда я шёл по саду, я увидел деревья с прекрасными яблоками и грушами». В момент произнесения этих слов «яблоки» меняются местами с «грушами». Задача ведущего – занять одно из освободившихся мест. Если это ему удаётся, то играющий, оставшийся без места, становится ведущим. Когда в рассказе ведущего встречаются слова «корзина с фруктами», все дети одновременно меняются местами, и опять ведущий должен занять одно из освободившихся мест.

### **«DODGEBALL» (ДОДЖБОЛЛ) США**

Дети образуют две команды. Одна команда делится на две шеренги, которые встают друг напротив друга. Используются два мяча. Вторая команда встает в рассыпную между двумя шеренгами. Первая шеренга перебрасывает мячи в сторону второй шеренги детей, стараясь выбить противников – задеть их мячом. Если кто-либо из команды противников ловит мяч на лету (не после удара о землю), то получает «жизнь», т.е. возможность играть дальше даже после выбивания мячом. Игрок может получить только три «жизни», остальные – четвертая, пятая и т.д. – идут на вырчку товарищей, которые были выведены из игры и теперь возвращаются в игру, если назовут его имя. Команды меня-



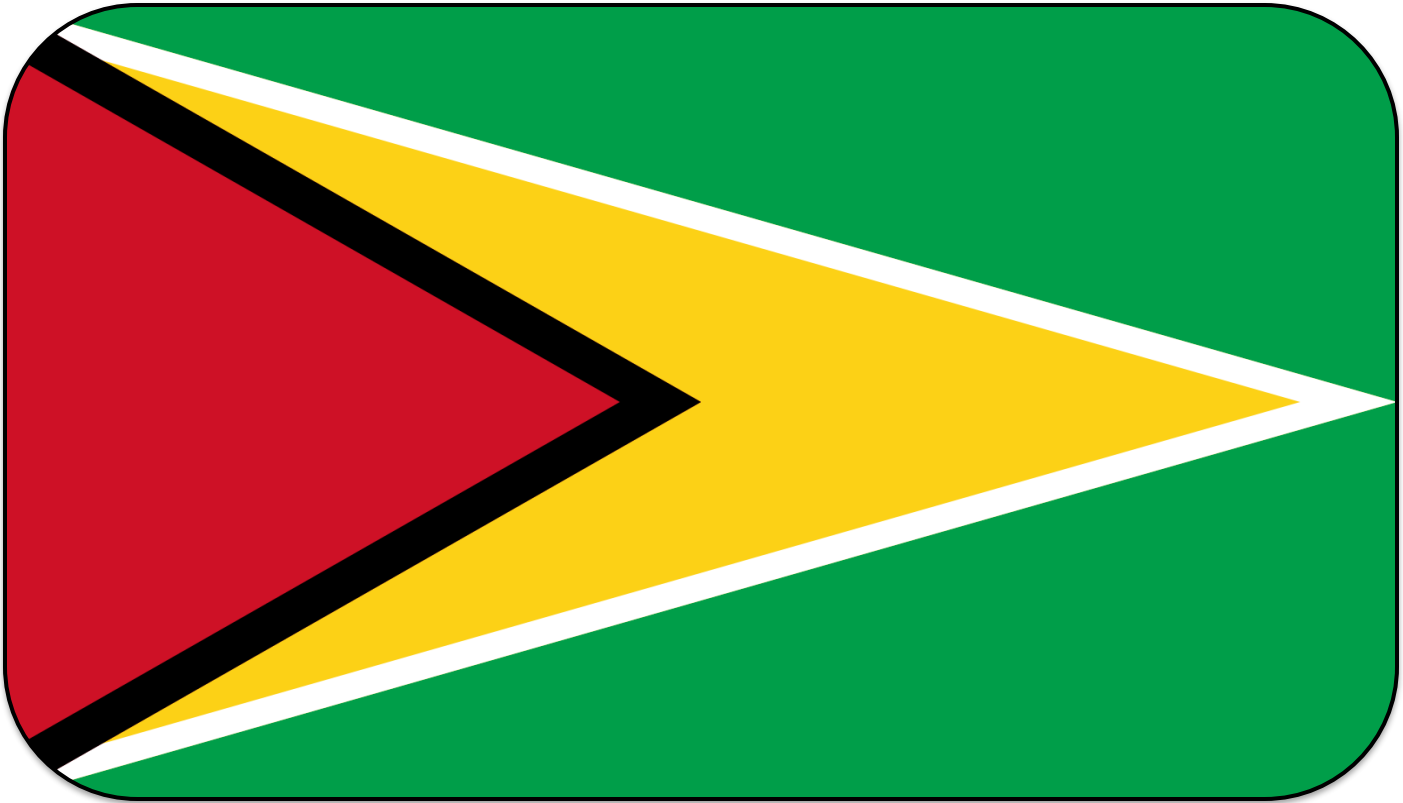
### **«ВНИЗ-ВВЕРХ» Гайна**

Дети стоят в одной шеренге. Напротив них с мячом – водящий. Водящий по очереди каждому бросает мяч, ему отбрасывают обратно. Если кто пропустил мяч, то водящий говорит: «Вниз на одно колено!» Игра продолжается. Если пропустивший мяч игрок опять ошибается, водящий говорит: «Вниз на второе колено!» При следующих ошибках игрок опускается на один локоть, на другой локоть. Но он должен стараться поймать мяч даже в таком положении. Игрок может исправить положение, если поймает мяч, тогда водящий поднимает его, например: «Вверх на одно колено!»

### **«ТУ-ТУ ПОЕЗД» Гайна**

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





### **«ЧЕТЫРЕ КВАДРАТА» *Аргентина***

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;

### **«МОНЕТНЫЙ ДВОР» *Аргентина***

Игроки втыкают в землю полуметровую бамбуковую палку. Бамбук можно заменить ручкой от старой щетки. На верх палки кладут монету или легкий металлический кружок. Вокруг палки чертят круг диаметром не больше метра. Если играют в комнате, монетку кладут на табурет, а круг очерчивают мелом.

Игроки стоят в 1,5—2 м от палки и по очереди стараются сбить монетку с палки другой монетой. Но просто сбить недостаточно: монета должна упасть на землю вне круга. Кому это удастся, получает очко. После десяти туров подсчитывают: выигрывает набравший большее число очков.



### **«БЕГИ, ГУАРАЧА, БЕГИ!» Чили**

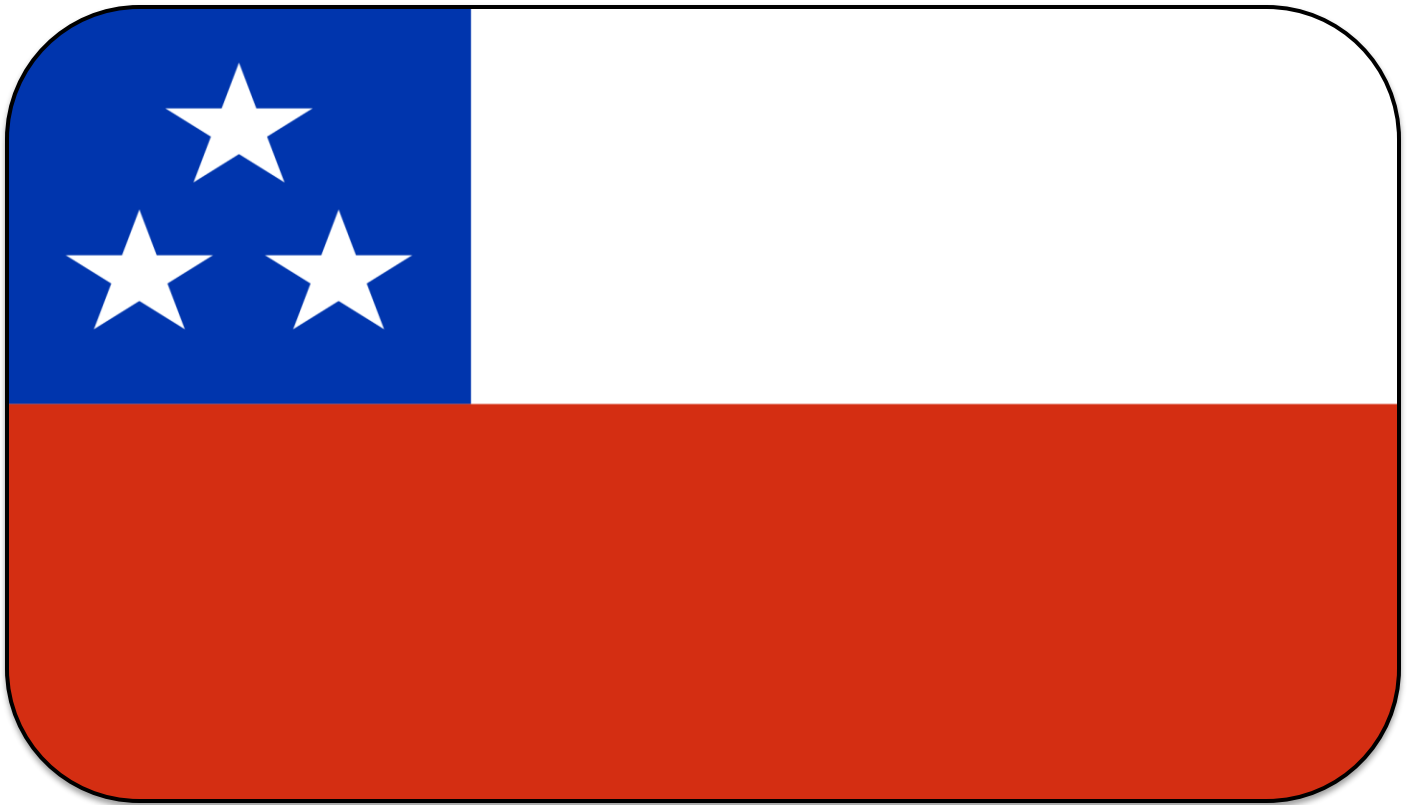
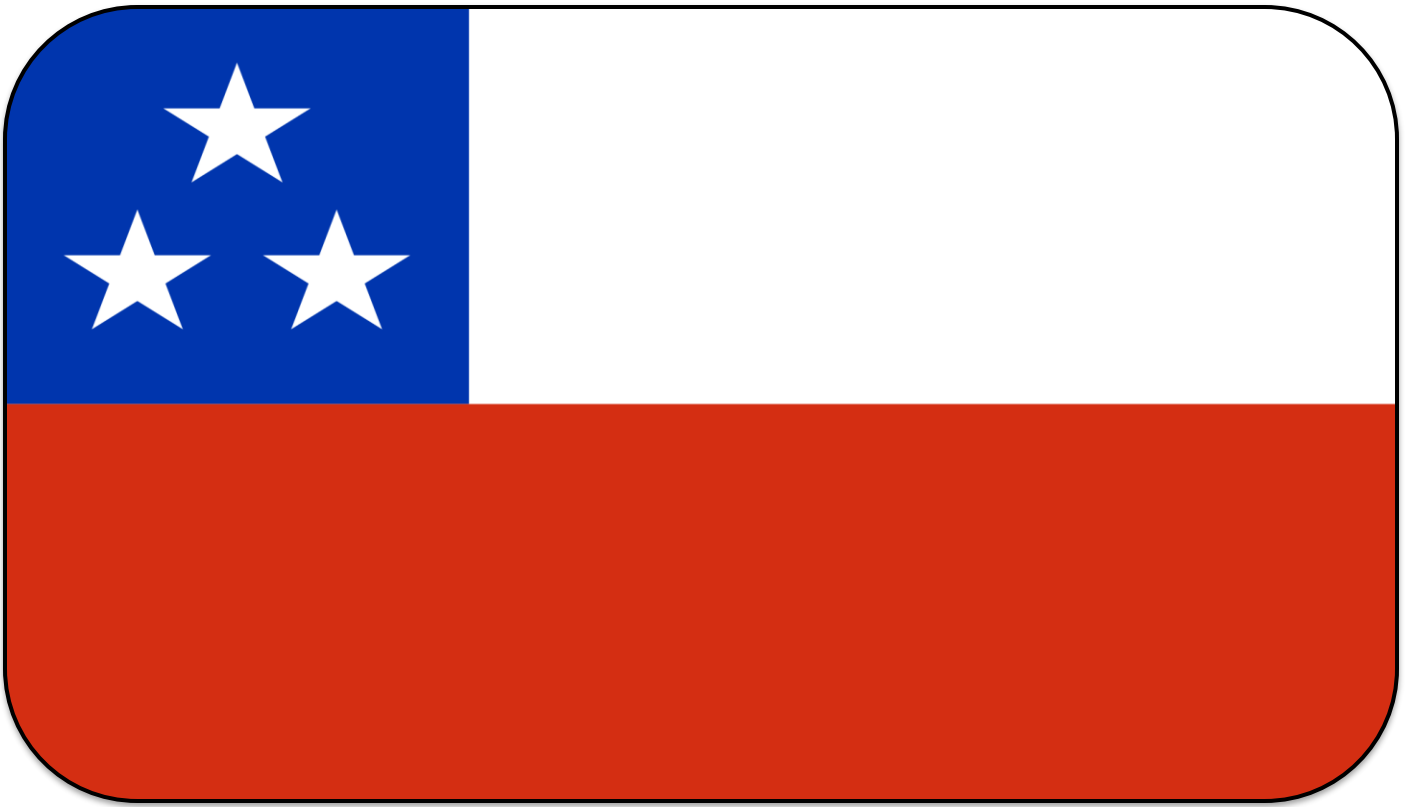
Объясните юной компании, что в Чили, государстве на юго-западе Южной Америки, говорят на испанском языке, а «Гуарача» — слово, которого нет в словаре, придумано для забавы.

Дети садятся в кружок. Оглядываться запрещено. Задача ведущего, который находится за кругом, незаметно положить на спину одного из игроков носовой платок. Если ребенок это почувствовал, он должен догнать ведущего, и тот выбывает из игры. Если же догнать не удастся, игра продолжается без

### **«УДАВ» Чили**

Определяется место для площадки – «Дом Змеи». Выбирается один игрок, который встает в «Дом Змеи», остальные встают по кругу на расстоянии более вытянутой руки. «Змея» пытается дотянуться и коснуться рукой до любого игрока. Если дотронется, то игрок встает внутрь. «Змеи» берутся за руки, свободными руками стараются дотянуться до других игроков и коснуться их. Оставшиеся игроки не должны далеко отходить от «Дома Змеи», они поют, танцуют и стараются, чтобы их не поймали.

Оставшийся игрок становится новой «Змеей».



### «МБУБЭ, МБУБЭ» *Зимбабве*

Мбубэ — одно из обозначений льва в Южной Африке «Зулу», причем в звательном падеже — это призыв ко льву.

В этой игре лев подкрадывается к импале. Дети образуют круг. Двое из них начинают игру. Один из них лев, другой — импала. Им завязывают глаза и закручивают их. Дети из круга начинают звать льва — «Мбубэ, мбубэ!» Чем ближе лев подбирается к импале, тем чаще дети повторяют «Мбубэ, мбубэ!» Подобно тому, если лев далеко от нее, как громкость, так и частота повторения призыва уменьшается.

Если через минуту импала все еще не поймана, выбирается новый лев. Если лев поймал импалу, выбирается новая импала.

### «МАМБА» *Зимбабве*

Мамба — большая южноафриканская змея. Бывают черные и зеленые мамбы. Обе ядовиты. Выбирается мамба. Обозначается площадка для игры.

Все должны находиться в пределах территории для игры. Задача игры – не приближаться к мамбе. Игра начинается по сигналу.

Змея пытается поймать игроков. Пойманный змеей игрок становится сзади нее и держится за ее плечи, образуя паровозик. За счет новых пойманных игроков змея становится все больше и больше.

Салить может только «голова змеи», но тело может помогать ей, не пропуская игроков.



### *«АМПЭ» Гана*

Игра из Ганы, способствует развитию координации и ловкости. Количество игроков: от 2-х до 20. Игроки делятся на команды. Каждая команда делится на пары, один ребенок из которой — «Ohyiwa очива», а другой «opare опарэ». «Очива» набирает очки, если сможет прикоснуться своей левой ногой до правой ноги «опарэ» или своей правой ногой до левой ноги «опарэ». «Опарэ» же набирает очки, если сумеет коснуться своей правой ногой правой ноги «очивы» или своей левой до левой «очивы». Выигрывает первый, кто набрал 10 очков.

### *«КУДОДА» Гана*

Цель: развивать ловкость, умение быстро ловить мяч

Ход игры: Игроки садятся в круг. В центр помещается один металлический шар, рядом около 20 шариков из мрамора (или камушки, галька). Первый игрок берет металлический шарик, подбрасывает его вверх, не слишком высоко. Одновременно игрок пытается утащить как можно больше мраморных шариков, перед тем как поймать металлический шар. Затем игроки меняются. Собранный наибольшее количество шариков выигрывает.





### **«ПИЛОЛО» (ВРЕМЯ ИСКАТЬ) Южно-Африканская Республика**

Цель: развивать сообразительность и быстроту

Ход игры: На площадке разложены палки и камни, разные предметы. Из числа игроков выбирается водящий и судья, который определяет победителя. Водящий тайно, пока все игроки поворачиваются к нему спиной, прячет столько в разных местах монеток, сколько игроков. Судья стоит на финише (черта), определяя, кто первый пересечет линию.

Водящий дает команду: «Время искать!» и игроки начинают поиск монеток. Кто первый находит монетку и пересечет финиш, тот получает очко.

### **«ПОМБО» Южно-Африканская Республика**

Цель: развивать ловкость

Ход игры: Дети сидят в кругу. Семь камней размещены на земле перед игроками. Ребенок выбирает один камень и бросает его в воздух. В то время, когда камень находится в воздухе, он берет один камень из кучи на земле (с помощью той же руки), а затем ловит камень, который был брошен в воздух. Игрок кладет камень обратно в кучу перед ним. Затем он опять бросает камень вверх. На этот раз надо подобрать уже два камня, а затем поймать камень, который был брошен. В следующий раз игрок должен подобрать уже 3 камня, затем 4,5, и ,наконец, 6 камней. Если он не смог подобрать нужное количество камней, ход переходит следующему игроку.



### «ЛЯНОК» *Белоруссия*

Цель игры: Упражнять детей в ловкости, умении действовать по сигналу водящего, выполнять различные движения по показу. Знакомить детей с особенностями народных игр.

Ход игры: на земле рисуют кружки – гнёзда, которых на два, три меньше чем участников игры. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает разные движения, все игроки повторяют их. По команде «Сажай лён» игроки занимают гнёзда, а кто не займёт гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

Правила игры: Побеждает тот, кто займёт последнее свободное гнездо.

### «МИХАСИК» » *Белоруссия*

Цель игры: развитие ловкости, внимания.

Для проведения игры по кругу ставятся шесть пар лаптей. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. Ведущий произносит слова: «Ты, Михасик, не зевай, лапоточки обувай, обувай!» После этих слов все участники подскоками или шагом белорусской польки (игру можно проводить под музыку) движутся по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу) все останавливаются и каждый старается быстрее обусть лапти. Ребенок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

Правила игра: игроки обувают лапти только по сигналу (или по окончании музыки).двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наруж-



### «ПРЭЛА-ГАРЭЛА» *Белоруссия*

Ведущий (или игрок) в разных местах прячет игрушки, сопровождая действия словами:

Прела-горела, за море летела,

А как прилетела,

Так где-то и села,

Кто первый найдет,

Тот себе возьмет!

После этих слов все разбегаются по площадке, ищут спрятанные предметы. Кто больше найдет, тот и выиграл.

### «ЗАЙКА-МАЛАДЗИК» » *Белоруссия*

Играющие стоят по кругу. Ведущий и дети начинают переключку:

– Заяц-месяц, где был?

– В лесу.

– Что делал?

– Сено косил.

– Куда клал?

– Под колоду.

– Кто украл?

– Чур.

На кого падает слово чур, тот догоняет детей, а они разбегаются врассыпную.

Правила игры: бежать можно только после слова чур. Пойманным считается тот, кого коснулся ловишка.



### **«ПУТЧЕ БЕЗ ЛИГЗДАС» (ПТИЦА БЕЗ ГНЕЗДА) Латвия**

Играющие делятся на пары и встают в большой круг на некотором расстоянии друг от друга. Тот, кто в паре стоит первым, т. е. ближе к кругу, — гнездо, второй за ним — птица. В центре круга чертят небольшой кружок — там водящий. Он считает: «Раз...» — игроки, изображающие гнезда, ставят руки на пояс; «Два...» — игрок-птица кладет руки на плечи впереди стоящему, т. е. птица садится в гнездо; «Три!» — птицы вылетают из гнезда и летают по всей площадке. По сигналу водящего «Все птицы по домам!» каждая птица стремится занять свой дом-гнездо, т. е. встать за игроком-гнездом и положить ему руки на плечи. Одновременно водящий стремится занять одно из гнезд. При повторении игры дети меняются ролями.

Правила игры: птицы вылетают только на счет «Три!». Водящий не должен выходить за границы малого круга, пока птицы летают по площадке.

### **«КАЙМИНЬ, ЦЕЛЬ РОКУ» (СОСЕД, ПОДНИМИ РУКУ) Латвия**

Играющие, стоя или сидя (в зависимости от уговора), образуют круг. По жребью выбирают водящего, который встает внутри круга. Он спокойно ходит по кругу, затем останавливается напротив одного из игроков и громко произносит: «Руки!» Тот игрок, к кому обратился водящий, продолжает стоять (сидеть) не меняя положения. А оба его соседа должны поднять вверх одну руку: сосед справа — левую, сосед слева — правую, т. е. ту руку, которая находится ближе к игроку, стоящему (сидящему) между ними. Если кто-то из ребят ошибся, т. е. поднял не ту руку или вообще забыл ее поднять, то он меняется с водящим ролями. Играют установленное время. Выигрывает тот ребенок, кто ни разу не был водящим.

Правила игры: игрок считается проигравшим даже тогда, когда он только попытался поднять не ту руку. Водящий должен останавливаться точно





**«СКИППИРУ-КЕНГУРУ» Австралия**

Количество игроков: пятеро и больше, от 3 лет и старше.

Дети садятся в кружок, ведущий просит одного из них выйти в середину, сесть на пол, наклониться вперед и закрыть глаза – это спящий кенгуру Скиппиру. Остальные – охотники. Ведущий называет имя одного из детей, тот до-трагивается до «кенгуру» и говорит: «Угадай, кто тебя поймал?» Если ребенок назвал имя «охотника», игроки меняются местами.

Игра продолжается до тех пор, пока кенгурушкой не побывают все участники. Эта игра популярна в австралийских детских садах: она помогает детям быстрее познакомиться друг с другом и развивает слух.

