



Муниципальное автономное дошкольное
образовательное учреждение
центр развития ребенка – «Детский сад №109
«Аленушка»

Картотека
«Игры детей разных стран»

Составила: Цапко О.С.
воспитатель

1. Страна Япония
«Кагоме»

Один из детей выбирается «демоном» он закрывает глаза и садится.

Остальные дети водят вокруг него хоровод и поют игровую песню. Когда песня заканчивается «демон» называет имя того, кто стоит за его спиной и, если «демон» оказался прав, этот человек заменяет «демона».

2. Страна Италия
«Укради знамя»

Две команды размещаются каждая у своей черты на некотором расстоянии друг от друга, посередине стоит ведущий. Он держит косынку и выкрикивает номера. Игроки, чьи номера он назвал, бегут к нему. Тот, кто выхватит у ведущего косынку и первым вернется на свое место, зарабатывает очко.

3. Страна Германия
«Пожарная команда»

Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу. Играющие, 10 и более человек (пожарные), прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки. Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, 1 предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

4. Страна Бразилия
«Больная кошка»

Выбирается водящий - это здоровая кошка, которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже кошкой, но больной и помогает здоровой кошке при ловле. Больная кошка может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает.

5. Страна Армения
«Перетягивание палки»

Два участника садятся напротив друг друга, упираясь противнику в ступни. Игроки берут в руки палку (верёвку, ремень). Одна рука на краю, другая в центре. По сигналу, начинают перетягивать палку на себя, стараясь сделать так, чтобы противник встал на ноги. Выигрывает тот, кто поднял соперника на ноги.

6. Китай
«Поймай за хвост дракона»

Игроки становятся друг за другом и кладут руки на плечи (или на пояс) впереди стоящему. Первый игрок это голова дракона, последний игрок - хвост. Голова дракона должна поймать хвост. Игрок в роли хвоста и игроки находящиеся рядом с ним должны не попасться голове. Важно, чтобы тело дракона не "рассыпалось".

7. Страна Австрия
«Найди платок!»

Ход игры: игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время замуриваются. Платок прячут на небольшой территории, которую заранее отмечают. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает». Все начинают искать, поиски направляет спрятавший. Если говорит «тепло», идущий знает, что он близко от места. Когда ищущий удаляется от того места, где спрятан платок, то водящий предупреждает его словами «холодно». Тот, кто найдет платок, не говорит об этом, а незаметно подкрадывается к игроку, который к нему ближе всего, и ударяет его платком. В следующем туре он и будет прятать платок.

8. Страна Канада
«Тяни за голову!»

Играют два человека.
Ход игры: два человека встают на четвереньки лицом друг к другу и завязывают через обе головы шарф. Оба игрока ползут назад, стараясь тащить за собой противника. Руки и колени при этом должны оставаться на земле. Выигрывает тот, кто на порядок перетянул противника в свою сторону. Проигрывает игрок также и тогда, когда у него соскальзывает с головы шарф.

9. Страна Конго
«А ну-ка, повтори!»

Ход игры: игроки становятся полукругом, в центре стоит водящий. Время от времени он делает какое-то движение: поднимает руку, поворачивается, наклоняется, топает ногой и т.д. Все игроки должны точно повторить его движения. Если игрок ошибается, то водящий занимает его место, а игрок становится водящим.

10. Египет
«Укус змеи»

Играют более двух человек.
Ход игры: на земле рисуют круг. Один игрок прыгает в круг, остальные окружают его, встав на колени. Они стараются схватить прыгающего игрока в кругу за ноги. Кому это удастся, тот меняется с игроком в кругу местами.

11. Страна Великобритания
«Получи подарок»

Подарок в яркой упаковке передают под музыку.
Как играть: упакуйте забавные игрушки в несколько слоев бумаги разного цвета, посадите детей в кружок и включите музыку.
Подарок передают по кругу до тех пор, пока ведущий не выключит звук. Ребенок, в руках которого оказался сюрприз, снимает первый слой бумаги. Игра продолжается до тех пор, пока упаковка не будет снята полностью. Подарок достается победителю, а по кругу пускают новый сувенир. Взрослые должны позаботиться о том, чтобы подарки получили все игроки.

12. Страна Казахстан
«Разорви цепь»

– Берегись, сторонись, я Чингиз-тракторист!
– Я пашу, бороню, звонкий обруч гоню!
Дети становятся друг против друга в две шеренги на расстоянии 10-15 шагов. Они берутся за руки - образуют цепь. По очереди из каждой шеренги бежит игрок, стараясь разорвать цепь «противника». Тот, кому удаётся, уводит к себе в команду двух ребят из разорванной цепи, а кому не удалось разорвать цепь остаётся у «противника».

13. Страна Соединенные
Штаты Америки
«Самый внимательный».

Ход игры: Все участники садятся в круг. Ведущий произносит: «Нос, нос, нос». И берется рукой за нос, а при четвертом слове «нос» он дотрагивается, например, до уха. Сидящие должны делать все так, как **говорит** ведущий, а не повторять его движений. Кто ошибается, выбывает из игры. Выигрывает последний игрок, самый внимательный.

14. Новая Зеландия
"Пунипуни"

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

15. Новая Гвинея
"Рыбки в неводе"

Игроки разбиваются на две группы, и одна становится кольцом вокруг другой. Внутри находятся "рыбки" - игроки, которые должны выскользнуть из "невода". По правилам игры, сделать это можно, лишь проползая между ног своих товарищей. Когда кому-то это удастся, играющие меняются ролями. В эту игру можно играть и в воде.

16. Страна Мексика
«Фасолевые гонки»

Правила: Высыпать всю фасоль на стол. Участники должны вооружиться коктейльными трубочками и пластиковыми стаканчиками. По команде «Начали!» все участники пытаются «вдохнуть» фасолину через соломинку, нужно аккуратно перенести его в стаканчик. Длительность игры – 5 минут. По команде «Стоп!» все подсчитывают количество собранных фасолин. Владелец самых мощных легких награждается призом!

17. Страна Индия
«Аист и Лягушки».

Необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами. Игроки выбирают одного ведущего - "аиста", а остальные все игроки становятся "лягушками".

«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».

18. Страна Испания
«Поймай мяч!»

В эту игру играют, встав в круг. Посреди круга стоит подающий, он бросает мяч куда хочет и кому хочет. Он же определяет, как бросить мяч: высоко, низко, не очень высоко. Игроки должны поймать неожиданно брошенный мяч. Кто ошибется, получает штрафное очко. После трех штрафных очков игрок выбывает и подвергается штрафу. Стоя спиной к игрокам, он получает задание. После он должен догадаться, кто его придумал.

19. Страна Танзания
«Африканские салки по кругу»

Ход игры: Нужен лист от дерева. Игроки встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней игроков листом. Затем он кладет лист кому-нибудь в руку и бежит. Игрок с листом – за ним. Если водящий пробежит круг, и его не догонят, он встанет на свободное место, а преследовавший его игрок становится новым водящим.

20. Страна Греция
"Агалмата"

Ведущий стоит в центре игрового поля и медленно считает до 10. Остальные игроки принимают позу статуи (можно использовать подручные предметы). Когда ведущий досчитает, он кричит "Агалмата", игроки замирают. Задача ведущего "заставить" статую засмеяться или потерять равновесия, при этом дотрагиваться до игроков нельзя. Выигрывает то, кто дольше всего простоит без движения.

21. Страна Филиппины
«Через тернии»

Ход игры: двое участников садятся на пол друг напротив друга, соединяют ступни ног и изображают тернии, остальные должны перепрыгнуть, не задев преграды. Игра проводится несколько раз, выигрывает тот, кто ни разу не задел «тернии».

22. Мадагаскар
«Ампе»

Выбирается водящий. Остальные дети встают полукругом лицом к водящему. Водящий встает напротив первого ребенка, и они вдвоем хлопают одновременно в ладони, прыгают на месте и одновременно выставляют вперед ногу. Если игрок ошибается - становится водящим. Если нет, то водящий двигается к следующему игроку и продолжает игру. При переходе к следующему игроку водящий зарабатывает очко. Кто набирает наибольшее количество очков — выигрывает.

23. Страна Франция
«Охотничий мяч»

Игроки собираются кучкой. Посреди, стоит охотник. Мяч охотник подбрасывает в воздух и ловит его, когда он отскакивает от земли. Так он подбрасывает мяч трижды. За это время игроки разбегаются по площадке, в третий раз, схватив отскочивший мяч, охотник бросает его в ближайшего игрока. Кого он выбьет, тот его «собака» и должен ему помогать. Собаки не могут сбивать игроков, но ловят отскочивший мяч и бросить его охотнику. Число собак все увеличивается. Однако если игрокам удастся поймать мяч, которым их хотели выбить, они могут передавать его друг другу и даже выбить собаку. Выбитая собака снова становится полноправным игроком. Игра заканчивается, когда охотник с помощью собак выбьет всех или признается в своем поражении.

24. Ганы:
«Пилоло!»

Назначается ведущий и судья, определяется финишная прямая. Дети отворачиваются и ждут, пока ведущий спрячет монетки или камушки. Когда он крикнет «Пилоло!» («Искать!»), судья включает секундомер, а игроки находят монетки и бегут с ними к финишу. Прибежавший первым получает одно очко. Затем монетки собирают, и игра продолжается. Выигрывает тот, кто набрал больше очков (запомнить, у кого сколько баллов, — обязанность судьи).

25. Страна Австралия
«Скиппиру-кенгуру»

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 дотрагивается до «кенгуру» и говорит: «Угадай, кто тебя поймал?» Если ребенок назвал имя «охотника», игроки меняются местами.

Игра продолжается до тех пор, пока кенгуру не побываю

26. Страна Россия

«Ворон»

Дети стоят по кругу. Выбирается заранее один ребенок, изображающий «ворона». (Он стоит в кругу вместе со всеми)

Дети идут по кругу и поют:

Ой, ребята, та-ра-ра!

На горе стоит гора,

А на той горе дубок,

А на дубе воронок.

Ворон в красных сапогах,

В позолоченных серьгах.

Черный ворон на дубу,

Он играет во трубу.

Труба точеная, Позолоченная,

Труба ладная, Песня складная.

С окончание песни «Ворон» выбегает из круга, все закрывают глаза, «ворон» обегает круг, дотрагивается до чьей-нибудь спины, а сам становится в круг.