

Подвижные игры

В мире существует много разных народов. И у каждого из них – своя, самобытная культура, неотъемлемой частью которой являются традиционные игры.

Подобные забавы не просто развивают у детей физические качества, но и расширяют их представление о мире, воспитывают уважение к людям других национальностей.

«Доброе утро, охотник!» (Швейцария)

Участвуют 10-15 человек. Игроки становятся в круг и выбирают охотника, который ходит за их спинами. Неожиданно охотник прикасается к плечу одного из участников. Тогда последний поворачивается и говорит: «Доброе утро, охотник!» - и тут же идёт по кругу, но в направлении, противоположном движению охотника. Обойдя полкруга, они встречаются, игрок повторяет своё приветствие, и оба бегут, чтобы занять пустое место в круге. Не успевший это сделать становится охотником.

«Африканские салки по кругу» (Танзания)

В игре участвуют от 10 человек. Для неё понадобится листок от дерева. Участники встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней ребят листом. Затем он кладёт его кому-нибудь в руку и бежит. Участник с листом – за ним. Если водящий пробежит круг и его не догонят, он меняется местами с преследовавшим его игроком.

«По домам!» (Перу)

Все участники, за исключением водящего, чертят себе домики-круги. Ребята хором кричат: «По домам!» - и разбегаются по кругам. Водящий спрашивает одного из игроков: «Ты продаёшь орехи?». Тот отвечает: «Я – нет, а он, может быть, продаёт», - указывая на другого участника, к которому и направляется водящий. В это время игроки меняются местами. Если водящий успевает занять чужой дом, то он меняется ролями с его хозяином.

«Акса-таук» (Туркмения)

В этой игре участвуют от 10 человек. Ребята делятся на две равные команды, в каждой из которой выбирается капитан. Команды размещаются на площадке длиной в 50 м друг напротив друга. Капитан одной из них посылает своего человека в разведку. Тот должен дойти до линии противников, быстро коснуться одного из них и бежать обратно. Осаленный отправляется вдогонку за своим обидчиком. Если разведчик ушёл от

преследования, то он возвращается к своим. Если же соперник успел до него дотронуться, то он становится пленником чужой команды. Когда в одной команде оказывается меньше половины участников, игра завершается.

«Рыбки в неводе» (Новая Гвинея)

Участники разбиваются на две группы – одна становится кольцом вокруг другой. Внутри находятся рыбки, которые должны выскользнуть из невода. Сделать это возможно, лишь проползая между ногами своих товарищей. Если кому-то это удаётся, игроки меняются ролями.

«Гнездо черепахи» (Малайзия)

Участники встают кругом, в центр которого водящий (черепаха) кладёт камешки (яйца). Игроки пытаются похитить яйца и при этом не попасться черепахе. Пойманный становится водящим.

(По материалам журнала «Здоровье детей»)