МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Самарской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа № 8
п.г.т. Алексеевка городского округа Кинель Самарской области
имени Воина-интернационалиста С.А. Кафидова

ГБОУ СОШ № 8 п.г.т. Алексеевка г.о. Кинель

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДЕНО
Руководитель МО	Зам. директора по ВР	Приказом директора
Начальных классов	Г.В. Кузнецова	ГБОУ СОШ № 8
М.В. Оленина		п.г.т Алексеевка г.о. Кинель
Протокол № 1от 31.08.2022	31.08.2022	№ 384-ОД от 31.08.2022

Васильева Елена Викторовна

C=RU, O=ГБОУ СОШ №8 п.г.т. Алексеевка г.о. Кинель, CN=Васильева Елена Викторовна, E=school8_knl@samara.edu.ru
место подписания
2022.10.04 10:46:49+04'00'

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Внеурочной деятельности «Игры народов мира»
для 1 класса
на 2022-2023 учебный год
Составители: Коновалова Т.С., Лазарева Т.Н., Преснякова А.А.

Кинель 2022

Пояснительная записка

Подвижные игры – естественный спутник жизни ребёнка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. Народные подвижные игры являются традиционным средством педагогики. Испокон веков в них ярко отражался образ жизни людей, их быт, труд, национальные устои, представления о чести, смелости, мужестве; желание обладать силой, ловкостью, выносливостью, быстротой и красотой движений; проявлять смекалку, выдержку, творческую выдумку, находчивость, волю и стремление к победе.

По содержанию все народные игры классически лаконичны, выразительны и доступны младшему школьнику. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов.

Подвижные игры всегда требуют от играющих двигательных усилий, направленных на достижение условной цели, оговорённой в правилах. Особенность подвижных игр – их соревновательный, творческий, коллективный характер.

Все свои жизненные впечатления и переживания младшие школьники отражают в условно-игровой форме, способствующей конкретному перевоплощению в образ ("Гуси- лебеди”). Игровая ситуация увлекает и воспитывает младшего школьника, а встречающиеся в некоторых играх зачины, диалоги непосредственно характеризуют персонажей и их действия, которые надо умело подчеркнуть в образе, что требует от детей активной умственной деятельности.

В играх, не имеющих сюжета и построенных лишь на определённых игровых заданиях, также много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы младшего школьника, развитию его мышления и самостоятельности действий.

Большое воспитательное значение заложено в правилах игр. Они определяют весь ход игры; регулируют действия и поведение детей, их взаимоотношения; содействуют формированию воли, т.е. они обеспечивают условия, в рамках которых ребёнок не может не проявить воспитываемые у него качества.

В народных играх много юмора, шуток, задора; движения точны и образны; часто сопровождаются неожиданными веселыми моментами заманчивыми и любимыми младшими школьниками считалками, жеребьёвками, потешками. Они сохраняют свою художественную прелесть, эстетическое значение и составляют ценнейший неповторимый игровой фольклор.

Итак, народные подвижные игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу начального этапа формирования гармонически развитой, активной личности, сочетающей в себе духовное богатство, моральную чистоту и физическое совершенство.

Впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно- полезной и творческой деятельности.

Памятка для учителя.

1. Постарайтесь увлечь ребят, заинтересовать их. Это достигается с помощью игровой задачи: «Поймай», «Найди», «Догони» и т. д.

2. Иногда полезно сыграть на самолюбии ребят, выразив «сомнение» в их силе, ловкости.

3. Помните, что лучше, если Вы будете в игре таким же участником, как и ребята.

4. В ходе игры будьте эмоциональны и непосредственны.

5. Подбадривайте ребят.

6. Попробуйте усложнить правила, если интерес к игре пропадает; это обычно вдохновляет.

7. Помните, игра является игрой до тех пор, пока она даёт действующим лицам широкий набор способов поведения, пока их действия нельзя заранее предугадать.

8.Не упустите момент, когда игру лучше всего завершить.

9.Помните, основная задача учителя – научить детей играть самостоятельно и с удовольствием.

Цель курса:

1. Формирование устойчивого, заинтересованного, уважительного отношения к культуре родной страны.
2. Донесение до учащихся национального колорита обычаев, оригинальность самовыражения того или иного народа, своеобразие языка, формы и содержания разговорных текстов.
3. Формирование толерантности.
4. Охрана и укрепление физического и психического здоровья младших школьников.
5. Обеспечение эмоционального благополучия.
6. Формирование этических норм поведения.
7. Воспитание уважительного отношения друг к другу.

Задачи курса:

1.Пропаганда здорового образа жизни.

2.Формирование осознанного отношения к своему физическому и психическому здоровью.

3.Отработка навыков, направленных на развитие и совершенствование различных физических качеств:

а) повышение уровня выносливости (беговые упражнения),

б) укрепление основной группы мышц, увеличивая подвижность в суставах, улучшая координацию движений (упражнения со скакалками и мячами)

Правила по проведению игр.

1. При проведении знакомых игр кратко напоминать только основные правила.
2. Не следует разучивать предварительно текст игры, в которой есть зачин. Его желательно ввести в ход игры неожиданно.
3. Несюжетная игра:

а) объясняется кратко, лаконично, эмоционально, выразительно;

б) даётся представление о её содержании, последовательности игровых действий, расположения игроков и атрибутов, правилах игры;

в) даются 1-2 уточняющих вопроса для уяснения понятого;

г) основная часть времени предоставляется конкретным игровым действиям детей.

4. Сюжетная игра:

а) предварительно рассказать о жизни того народа, в чью игру им предстоит играть;

б) показать иллюстрации, предметы быта и искусства;

в) познакомить с национальными обычаями, фольклором;

г) образно, кратко рассказать о сюжете игры;

д) дать прослушать диалог, если имеется;

е) перейти к распределению ролей, которое помимо применения считалок, проходит иногда путём назначения водящего в соответствии с педагогическими задачами;

ж) объяснить роль водящего, его выбор обязательно обосновать;

5.Сообщение результатов игры должно сопровождаться кратким разбором проведённой игры.

6.В конце игры следует положительно оценить поступки тех, кто проявил определённые качества: смелость, ловкость, выдержку, товарищескую взаимопомощь

7.После игры большой интенсивности целесообразно перейти на спокойную игру с несложными заданиями, не требующими точности и координации движений, или хоровую игру.

Тематическое планирование курса
«Игры народов мира».
1класс

I. Ходьба и бег

1.Заяц – месяц (Зайка – маладзик) Белоруссия
2.Волк и жеребята (Боро уонна кулуннар) Якутия
3. Серый зайка (Пурысь кечпи) Удмуртия
4.Гуси – лебеди Россия
5.Ловя рыб (Жуву гаудимас) Литва
6.Барашек (Мелуп) Молдавия
7.Ястребы и ласточки (Жапалактар же карлыгаш) Казахстан
8.Клади плпток (Жолух таштамай) Киргизия
9. Снятие шапки (КУдис агеба) Грузия
10.Рыбки (Пула) Чувашия
11. Мороз (Мароз) Белоруссия
12. Волк и козлята Украина
13. Хромая уточка Украина
14."Жмурки" Россия
15. «Данетка» Сиб. и Дал. Вост.
16. «Статуя» Армения
17. Птички и кошка Россия

II. Прыжки

1.Конно- спортивная игра (Кабахи) Грузия
2. Подними монету (Кум салу) Казахстан
3. Пятнашки (Атах тэпсиитэ) Якутия
4.Гаккарис Осетия
5. Прыгай через костёр! (Аловпарак!_ Таджикистан

III. Метание

1.Кто дальше бросит? (ыргыту уены?) Татарстан
2. Охота на куропаток Сиб. и Дал. Вост
3. Метание снизу (Бынай ахст) Осетия

IV. Упражнения с большими мячами

1.Ловля оленей(Коръясос куталом) Коми
2.Мячик кверху Россия
3. Блуждающий мяч Россия
4. Большой мяч Россия
5. Горячая картошка Россия
6. Картошка Россия
7. «Города» Украина
8. «Съедобно-несъедобное» Россия
9. Пингвин с мячом Россия
10. Сбей мяч Россия

V. Упражнения с малыми мячами

1.Круговой (Мячень кунсема) Мордовия
2. Горный козёл (Нахчирбози) Таджикистан
3. "Шарик в ладони". Россия

VI. Перетягивания

1.Чья шеренга победит (Кимин чэркэси гэлэбэ) Азербайд.
2.Раю – раю Мордовия

VII. Упражнения с движениями рук , ног и туловища

1.Перепёлочка Украина
2.Хлоп, хлоп, убегай (Лясь, лясь, упакай) Белоруссия
3.Рыбаки Сиб. и Дал. Вост.
4.Утро зайчика (Кишкио ритас) Литва
5. Здравствуй, догони! Сиб. и Дал. Вост.
6. Поезда Аргентина
7. "Колечко". Россия
8. "Тише едешь - дальше будешь" Россия
9. «Море волнуется раз». Россия
10. «День-ночь» Россия
11. "Краски" Россия
12. "Камень, ножницы, бумага". Россия
13. «Чай-Чай-Выручай» Казахстан
14. «Светофор» Россия
15. «Али-баба» Узбекистан
16."Вытащи платок". Азербайджан
17. «Булава» Азербайджан
18. "Автогонки". Германия
19. "Кагоме" Япония
20. «Аист и Лягушка» Япония
21. "Белую палочку" Таджикистан
22. "Волки во рву" Россия
23. Зайцы в огороде Россия
24. Утята и щука Россия
25. Караси и щука Россия
26. Цыплята и лиса Россия

Итого: 66 игр (66 часов)

Птички и кошка Разновидность игры «Ловишки», но в роли «ловишки» выступает «кошка». Из числа играющих выбирается водящий — «кошка», которая идет в «свой домик». Это круг диаметром до 1 м, нарисованный в центре игровой площадки. Остальные играющие дети — «птички». Они сидят на «деревьях» — любых возвышенностях на игровой площадке (кочки, пеньки, кубики, скамейки и т. д.). По сигналу учителя «птички» «слетают» с деревьев, «летают» по игровой площадке, машут руками-«крыльями», присаживаются на корточки и «клюют корм». Через некоторое время воспитатель подает команду: «Кошка!» или другой сигнал (хлопок в ладоши, свисток и т. п.). По этому сигналу все птички спешат «улететь» на «деревья», а «кошка» старается догнать и «осалить» (коснуться рукой). Пойманная «птичка» выбывает из игры «Птички», которые стоят возвышенности, не могут быть пойманы «кошкой». После того, как «кошка» поймала 3—4 «птички», все «птички» возвращаются снова в игру, учитель назначает новую «кошку», и игра начинается сначала.

Зайцы в огороде Разновидность «Ловишки», но в роли «ловишки» выступает «собака».Перед началом игры выбирается из числа играющих или назначает воспитатель «собаку». Остальные дети — «зайцы». На одной стороне игровой площадки рисуют кружки диаметром до 50 см — это «домики-норки» зайцев. На противоположной стороне площадки (на расстоянии 10—15 м) рисуют еще один круг диаметром 1,0— 1,5 м — это будка «собаки». Расположенная между «норками» и

будкой собаки игровая площадка — это огород с грядками. При желании на нем можно обозначить черточками или кружочками грядки. По первому сигналу воспитателя «зайцы» выбегают из норок и бегут в огород, перепрыгивая через грядки. Там они лакомятся морковкой, капустой…Учитель подает второй сигнал или команду: «Собака бежит!..» После этого зайцы спешат добраться до своих «норок», спрятаться в них, а собака старается поймать зайца, «осалив» его» (дотронувшись до него рукой). Пойманный заяц отходит к будке собаки и больше не принимает участия в игре.Когда будет поймано 3—6 «зайцев», воспитатель может выбрать из играющих другую «собаку», а пойманные «зайцы» снова возвращаются в игру, которая начинается сначала. Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

Утята и щука Разновидность игры «Ловишка», но в роли «ловишки» выступает «щука». Перед началом игры выбирают или учитель назначает из играющих детей «щуку». Остальные дети — «утята».

В центре игровой площадки рисуется круг диаметром 6—10 м. Это «озеро», в котором живет «щука». У черты, по краям круга (берега озера) стоят дети-«утята». По сигналу воспитателя «утята» прыгают с берега в озеро, плавают в нем, передвигаясь на двух ногах прыжками. Как только к ним приближается «щука», «утята» спешат выбраться на берет, пересечь линию круга. Зазевавшегося «утенка» хватает «щука» и отводит за пределы круга. Он больше не принимает участия в игре, а игра повторяется. Когда «щукой» поймано 5—6 «утят», воспитатель выбирает новую «щуку», а пойманные «утята» возвращаются в игру. Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

Караси и щука. Разновидность игры «Ловишка», но в роли «ловишки» выступает «щука». Перед началом игры выбирают или воспитатель назначает из играющих «щуку». Остальные играющие дети делятся на две группы: первая группа, взявшись за руки и вытянув их в стороны, образует большой круг. Это пруд, в котором «плавают» (бегают) караси. В начале игры «щука» находится за пределами круга.

Учитель подает сигнал или говорит: «Осторожно, щука!..» После этих слов «щука» быстро вбегает в «пруд» и старается поймать зазевавшихся «карасей». Каждый из карасей, стремясь спастись от «щуки», занимает место за спиной одного из играющих, стоящих по кругу. В таком положении «карася» ловить нельзя. «Щука» ловит не спрятавшихся за спины других игроков-«карасей» и выводит их за пределы круга. Игра повторяется. Когда поймано 4—6 карасей, можно сменить «щуку», а пойманных «карасей» снова вернуть в игру. Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

Цыплята и лиса. Разновидность игры «Ловишка», но в роли «ловишки» выступает «лиса» Из числа играющих детей выбирается «лиса», а остальные дети — «цыплята». В начале игры роль лисы может исполнить учитель Дети-«цыплята» стоят на скамейках, пеньках, плоских камешках или им отводится «домик» за проведенной на игровом поле чертой. «Лиса» бегает в игровом поле. Дождавшись, когда «лиса» отбежит в дальний угол, «цыплята» спрыгивают со своих мест вниз или пересекают линию «домика» и передвигаются по игровому полю, прыгая на двух ногах. Они стараются не удаляться далеко от «домика». При приближении лисы «цыплята» стараются быстрее забраться на свои места или пересечь линию «домика». Но их передвижения ограничены прыжками, а «лиса» может бежать. Пойманных «цыплят» она уводит в свой угол (в свою «нору»), а затем продолжается игра. После того, как «лиса» поймает 4—6 цыплят, воспитатель возвращает пойманных «цыплят» в игру, а «лису» меняет.

Пингвин с мячом. Цель игры: развитие ловкости. Две команды выстраиваются в колонны по одному. Перед ними в десяти шагах ставят по флажку. Первые номера в командах получают по волейбольному мячу. Зажав его между коленями и передвигаясь прыжками, они устремляются к

флажку, огибают его справа и возвращаются. Мячи передаются вторым игрокам, потом третьим и т. д. Побеждает команда, завершившая игру первой. Вариант игры: (с усложнением) каждый должен передвигаться с двумя мячами — один зажать между коленями, а другой держать в руках.**Сбей мяч.** Цель игры: развитие ловкости, глазомера. Играющие выстраиваются в две шеренги и становятся лицом друг к другу на расстоянии 10—15 м. Обе команды рассчитываются по порядку номеров. Перед носками играющих каждой шеренги проводят линию. Между шеренгами на равном расстоянии от них ставят стул и кладут на него мяч. Руководитель называет какой-нибудь номер. Игроки, имеющие этот номер, выбегают. Они должны добежать до противоположной шеренги, наступить ногой на линию и на обратном пути сбить со стула мяч. Команде, представитель которой это выполняет, опередив соперника, засчитывается очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила игры "Волки во рву". По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров) шириной 1 метр. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие - волки двое или трое игроков. Все остальные играющие - зайцы - стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком. Волки могут поймать зайцев только находясь во рву. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

Правила игры в "Съедобно-несъедобное". Для игры требуется мячик и группа игроков.Дети становятся в шеренгу, а ведущий поочереди кидает им мяч. В момент кидания, ведущий произносит одно слово, являющееся предметом например: ручка, молоко, стакан).

Если слово означает съедобный предмет, то игрок должен поймать мяч если несъедобный, то должен оттолкнуть мяч. Если игрок его ловит или просто прикасается руками к мячу при неъедобном предмете, то проиграл и меняется с ведущим местами.

Правила игры в "Автогонки". Автогонки германская игра для двух и более человек. Для игры надо взять две игрушки-автомобиля, две деревянных палочки и два длинных шнура (примерно 6-9 м). Игрушечные автомобили следует Привязать к шнурам. которые, в свою очередь, привязать к палкам. Деревянные палочки должны держать в руках двое детей. Суть игры в том, чтобы по команде как можно быстрее намотать шнур на палку, притянув таким образом машину к себе.

Правила игры в "Кагоме". Кагоме - это японская детская игра.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».

Правила игры "Аист и Лягушка". В эту японскую игру могут играть 4 человека и более. Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами. Игроки выбирают одного ведущего-"аиста", а остальные все игроки становятся "аистами" “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”. Последняя пойманная "лягушка" - становится “аистом”.

Правила игры в "Белую палочку". В "Белую палочку"(Таджикистан) могут играть более 10 человек. Участники должны выбрать по считалке ведущего, разделиться на 2 равные команды и выбрать место для белой палочки. Затем ведущий должен незаметно спрятать палочку, а игроки - искать ее. Нашедший палочку несет ее в выбранное место, а в это время игроки другой команды пытаются ему помешать. Палочку можно передавать участникам своей команды.

Правила игры в "Горячую картошку". По правилам игры участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков не отбил и уронил мяч, то он садится на корточки в центр круга ("котел"). Игра продолжается. Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре. Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мяч. Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков удалось поймать мяч, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросавший мяч, занимает их место. Для игроков помладше - то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро ("картошка же горячая, обожжёмся ") перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался - тоже идет в круг "провинившихся"

Правила игры в "Картошку". По правилам игроки становятся в круг и начинают бросать мяч друг дружке. Тот, по чьей вине он падал на землю, садился на корточки в центр круга, в картошку. Остальные начинали бить по картошке мячом. Промахнувшиеся садились рядом. Чтобы вылезти из картошки, нужно было мяч поймать (допускалось подпрыгивать, когда мяч пролетал над тобой). Вышибалы встают примерно в 5-10 метров друг от друга (по договоренности), а водящий между ними.

Волк и козлята. Детская украинская игра волк и козлята для детей младшего возраста. Для игры подойдёт игровая площадка 15-20 метров. На ней чертится круг 4-8 метра диаметром, и за его пределами ещё кружочки диаметром 1 метр на расстоянии 1-2 метра. Маленькие кружочки это домики для козлят. Кружочков чертится на один меньше, чем игроков-козлят. По считалочке выбирают волка. В начале игры волк становится за пределами большого круга, а козлята внутри круга. На счёт три все козлята выбегают из круга и занимают домики. Тот козлёнок, которому не достался домик, бегает от волка между большим кругом и домиками. Волк должен поймать козлика, но если козлёнок обежит круг 3 раза, то погоня прекращается и все остаются на своих местах. Если волк поймает козлёнка, то они меняются местами и игра начинается заново.

Правила игры в "Хромую уточку". Хромая уточка - украинская игра для пяти и более человек. В ходе игры обозначаются границы площадки, выбирается «хромая уточка». Остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов «Солнце разгорается, игра начинается» «уточка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь дотронутся до кого-нибудь из играющих. Пойманные помогают ей поймать других. Последний непойманный игрок становится «хромой уточкой». Правило. Игрок, ставший на обе ноги или выпрыгнувший за пределы площадки, считается осаленным.

Правила игры в "Поезда". Аргентинская игра для семи и более человек. Перед игрой участники делятся на водящего "паровоз" и остальных игроков "вагоны". На большой площадке игроки, каждый себе "строят депо" очерчивая небольшой круг. В середине площадки стоит водящий - паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет от одного игрока к другому. К кому он подходит, тот следует за ним. Так собираются все вагоны. Паровоз неожиданно свистит, и все бегут к депо, паровоз тоже. Игрок, оставшийся без места, становится водящим паровозом.

Правила игры в "Шарик в ладони". Игра из Бирмы в которую, играют не менее шести игроков с одним шариком или камешком. 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 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 тогда игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.

Правила игры в "Колечко". Игроки садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Водящий зажимает в ладонях какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в "лодочку" свои сложенные лодочкой руки и приговаривая:"Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю"и незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков. Затем произносит:"Колечко-колечко, выйди на крылечко!" При этих словах отмеченный игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков - удержать убегающего в своих рядах, поэтому отмеченный старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет.

Правила игры в "Тише едешь-дальше будешь". На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров Все игроки становятся с одной стороны водящий - с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит:

«Тише едешь- дальше будешь. Стоп.» Фразу можно произносить как угодно - намеренно затягивая слова, всё предложение, или например, начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее - в общем, привносить элемент неожиданности в игру. В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове "стоп" замирают. После слова "стоп" водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) - тот выбывает из игры. Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего - он занимает его место, и игра начинается сначала.

Правила игры в "Море волнуется раз". Перед началом игры выбирается водящий. Водящий отворачивается от остальных участников и громко говорит:

«Море волнуется раз, Море волнуется два,

Море волнуется три, Морская фигура замри!»

В этот момент игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится наиболее дольше продержавшийся игрок). Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

Правила игры в "День-ночь".Игра начинается с выбора водящего, который отворачивается от остальных игроков и произносит слово "День". В это время все игроки бегают-прыгают-веселятся. Главное условие - нельзя оставаться на месте. Дальше водящий произносит слово "Ночь". В это время все должны сразу "заснуть" (замереть в тех позах, в которых на тот момент были). Водящий в этот момент оборачивается, если он заметил игрока, который не "спит", то громко говорит об этом (в том числе и называет, какое именно он движение заметил), и игрок выбывает из игры (либо становится водящим, зависит от количества игроков). Самым "интересным" было продолжать двигаться за спиной у водящего (чтобы он не заметил) даже "днем" или рассмешить игрока напротив, вынудив его проиграть, опять же так, чтобы не заметил водящий. Водящий же может называть" День и Ночь "в любой последовательности и в любом порядке, путая игроков и заставляя их ошибаться.

Правила игры в "Краски". По правилам игры выбирается продавец и покупатель. Все остальные краски. Каждая краска загадывает свой цвет и тихонько сообщает его продавцу. Итак, краски и продавец садятся на скамеечку. Покупатель подходит к игрокам и говорит: "Тук-тук".

Продавец: "Кто там?" Покупатель: "Я монах в синих штанах"

Продавец: "Зачем пришел?" Покупатель: "За краской!"

Продавец: "За какой?" Покупатель: называет краску. Если такой краски нет, продавец отвечает:

"Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!"

Тогда покупатель прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской. Если же такая краска есть, то продавец говорит: "Есть такая. платите столько-то"(называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. Покупатель должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке продавца столько раз, сколько нужно заплатить). Краска в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого покупатель должен был поймать краску. Если получалось, то пойманный игрок становился покупателем. Если краске удавалось вернуться на скамейку непойманной, игра начиналась сначала с прежним покупателем.

Правила игры в "Камень, ножницы, бумага". Эта игра распространена по всему миру. В неё играют в разных странах и в каждой стране существуют свои правила. Здесь приведены правила, по которым играют в нашей стране. Игроки считают вместе вслух «Камень… Ножницы… Бумага… Раз… Два… Три», одновременно качая кулаками. На счёт «Три» они одновременно показывают при помощи руки один их трёх знаков: камень, ножницы или бумагу.Победитель определяется по следующим правилам: Камень побеждает ножницы («камень затупляет или ломает ножницы») Ножницы побеждают бумагу («ножницы разрезают бумагу» Бумага побеждает камень («бумага заворачивает камень»)Если игроки показали одинаковый знак, то засчитывается ничья и игра переигрывается. В классическом варианте в игру играют вдвоём, однако возможна игра большего количества участников. При этом ничья засчитывается в ситуации, когда одновременно хотя бы один игрок показал «камень», хотя бы один игрок показал «бумагу» и хотя бы один игрок показал «ножницы».

Правила игры в "Чай-Чай-Выручай". В начале определяют границу игровой зоны, за которую нельзя забегать и водящего. Водящий догоняет игроков и тот кого он догнал должен замереть на месте и кричать: «Чай-чай-выручай!» до тех пор, пока его не выручат. Выручить его может любой из участников, кроме, конечно, водящего, просто дотронувшись до него. При этом задача водящего становится очень непростой, так как он сможет передать свою роль другому только тогда, когда догонит всех остальных игроков, и при условии, что их никто не выручит. В противном случае игра может никогда не закончиться.

Правила игры в "Жмурки". Жмурки — детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других. Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве. Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать. Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами. Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть "Огонь!", но нельзя так делать чтобы отвлечь жмурку от игрока. Ещё как вариант жмурок можно играть в пятнажки, только без платка.

Правила игры "Данетка"Данетки (ситуации) — разновидность игры в загадки. О сути игры говорит само название: при угадывании можно задавать вопросы, но ответом на них могут быть только слова «да» и «нет» (а также «не имеет значения», «не корректно» (нк)). В наиболее

распространённом варианте водящий описывает странную «ситуацию», а угадывающие должны, задавая уточняющие вопросы, выяснить подоплёку ситуации. Именно этот вариант называется «игрой в ситуации».Но есть и менее специализированный вариант игры, когда один игрок загадывает класс объектов (например, морское животное), а другой должен угадать, о чём конкретно идёт речь. Такая игра хорошо поддаётся алгоритмизации, а потому часто используется в учебниках информатики. К данеткам близки поисковые игры с сюжетом «тепло-холодно». Своего рода противоположностью является другая словесная игра-дразнилка — «Да и нет не говорите, чёрный с белым не берите».В настоящее время разгадывание данеток производится также в сети Интернет. Существуют встречи, специально направленные на этот вид деятельности — так называемые «данетовки»

Правила игры в "Города". В "Города" играют двое и более человек, в которой каждый участник в свою очередь называет реально существующий город любой страны, название которого начинается на ту букву, которой оканчивается название предыдущего участника. Исключением в правилах игры являются названия, оканчивающиеся на «Ь» (мягкий знак) и «Ъ» (твёрдый знак): в таких случаях участник называет город на предпоследнюю букву. Существует ряд городов, названия которых начинаются на букву «Ы» (Ыштык, Ыгдыр, Ыспарта, Ышыклы и др.), так что пропускать эту букву считается против правил. При этом ранее названные города нельзя употреблять снова. Первый участник выбирает любой город. Во время игры запрещается пользоваться справочным материалом. Игра оканчивается, когда очередной участник не может назвать нового города, однако из-за продолжительности и монотонности игрового процесса игра зачастую оканчивается ничьей. Пример игры:

1й участник: Ростов 2й участник: Вологда 3й участник: Актюбинск

1й участник: Краков 2й участник: Витебск 3й участник: Краснодар

Правила игры в "Светофор". Для игры выбирается площадка и определяется водящий. На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Игроки должны построиться за одной из линий. Водящий становится между линиями, примерно посередине спиной к играющим. Далее он называет какой-нибудь цвет и игроки должны начать переходить за другую линию. Если у игроков присутствует названный цвет в одежде, то они спокойно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет у игрока, то он должен убегать от водящего. Если водящий запятнал игрока "без цвета", то тот становится не его место. Такая игра хорошо развивает зрительную память и внимание.

Правила игры в "Али-бабу". По правилам игры участники делятся на две команды и встают, взявшись за руки, лицом к команде противника, на расстоянии пять - семь метров. Игру начинает одна из команд словами:" Али-баба!" Вторая команда хором отвечает: "О чем слуга" Вновь говорит первая команда:" Пятого, десятого, Ваню нам сюда!" При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепить руки игроков. Если ему это удается, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остается в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

Правила игры в "Статую". Статуя - армянская игра для 5 - 20 человек. Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек — четверых ловцов. По назначению ведущего ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них поймать. Пойманный должен тут же остановиться замереть на месте в том положении, в котором его поймали. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут пойманные все игроки. После этого

выбирают новых ловцов, и игра продолжается. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

Правил игры в "Вытащи платок". Вытащи платок - это азербаджанская игра, в которую играют 10 и более человек. Инвентарём служат платки. Две команды выстраиваются друг против друга на некотором расстоянии. Между ними проводится черта. У каждого сзади за пояс заткнут носовой платок или косынка. По жребию одна из команд становится водящей. По команде судьи дети двигаются вперед (водящие стоят на месте), переходят черту, и тут судья кричит: «Огонь!» Игроки бегут обратно, а противники (водящие) стремятся их догнать, чтобы вытащить из-за пояса платок. Затем команды меняются ролями.

Правила игры "Булаву". Булава также азербайджанская игра для 10 и более человек. По правилам игры участники выбирают ведущего и делятся на две команды. Они должны встать друг напротив друга в ряды и рассчитаться по номерам. Затем перед каждой из команд необходимо прочертить штрафную линию, а между ними – круг. В центр круга следует поставить булаву. Далее ведущий должен назвать номера двух участников из обеих команд, а те в свою очередь бежать в центр игрового поля и стараться схватить булаву. Тот участник, который возьмет булаву первым, должен быстро возвратиться к своей команде, а проигравший пытается догнать его и дотронуться . В том случае, если проигравший участник догонит и запятнает выигравшего, команде проигравших засчитывается очко. Если участник, взявший булаву, сумеет донести ее до своей команды незапятнанным, очко присуждается им. Дотронуться до выигравшего игрока можно в том случае, если он еще не добежал до своей штрафной линии.