

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад №3 «Светлячок» муниципального образования г. Обь  
Новосибирской области



## **Картотека игр народов мира**

**Воспитатель:  
Воронцова Н.В**

**2023г.**

## **Таджикская игра: Сафед - чубак**

Играет четное количество участников, не менее 6 человек. Игроки выстраиваются в шеренгу и рассчитываются по номерам. Четные номера будут одной командой, нечетные – другой. Расстояние между игроками 1 м.

Игрокам каждой команды выдают небольшие палочки, окрашенные в определенный цвет. На каждой палочке стоит номер игрока.

Играющие запоминают цвет палочек своей команды и меняются ими с соседом.

По сигналу все должны забросить палочки как можно дальше, по следующему сигналу побежать за ними. Каждый должен найти и подобрать свою палочку (которую забросил сосед). Если по дороге попадают палочки чужой команды, их можно забрасывают еще дальше.

Побеждает команда, все игроки которой раньше вернутся на место со своими палочками.

## **Дай ответ (Дум-думакон)**

Игроки делятся на две группы. Каждая группа строится друг против друга в две шеренги, расстояние между которыми должно быть 3—4 м. Ведущий становится в центре площадки. Обращаясь по очереди к каждой шеренге, он задает игрокам разные вопросы. По условиям игры игроки не должны отвечать. Кто ответит на вопрос ведущего, тот будет оштрафован. Например, ведущий спрашивает: «Завтра будете с нами играть?» Если кто-то из игроков ответит: «Да, будем!», то он должен спеть или станцевать. После того как игрок выполнит условие, он становится на свое место. Выигрывает та группа, игроки которой меньше ошибались или не ошибались совсем.

Правила игры. Вопросы должны быть заданы поочередно каждой группе. Если игрок нарочно дает ответ, при повторных случаях он исключается из игры.

## **Охота на куропаток**

Игроки образуют две группы. На площадке на расстоянии 10—15 м по обеим сторонам проводятся линии, за которыми должны стоять охотники. В центре площадки чертятся еще две параллельные линии на расстоянии 4—5 м одна от другой. Пространство между этими линиями считается полем для куропаток. Следовательно, охотники располагаются за линиями по краям площадки, а куропатки — в центре площадки. По сигналу куропатки начинают ходить по всей площадке в поисках зернышек. Охотники с мячами в руках следят за ними. Когда куропатки приближаются к краям площадки, подается второй сигнал, после которого куропатки быстро летят на свои места, ближе к центру, а охотники стараются осалить их мячом. Если охотники поймали больше половины куропаток, то

игра начинается снова. Игроки меняются местами. Правила игры. За пределы указанных линий выходить нельзя. Пойманные куропатки переходят к охотникам. Если мяч попал в игрока, то он должен без сопротивления переходить на сторону охотников.

### **Кто быстрее?**

В середине площадки чертится круг. Выбирают двух-трех игроков водящими. Они становятся в середине круга, а остальные игроки — за линией круга. По счету «Раз, два, три!» игроки входят внутрь круга и, быстро повернувшись, выходят из него. В этот момент водящие, не выходя из круга, стараются поймать кого-нибудь. Если водящим удастся поймать пленных, эти дети входят в круг и становятся помощниками ловишек.

Игра продолжается до тех пор, пока не будет поймано большинство игроков.

Отмечаются игроки, которые не были пойманы ни разу. Правила игры.

Водящие не имеют права выходить из круга и ловить за чертой.

### **Хоккей на траве (Чавгонбози)**

Это древняя таджикская игра; в нее играют и дети, и взрослые.

С двух сторон поля в центре отмечают ворота. Одного или двух игроков назначают вратарями. Остальные игроки с клюшками в руках располагаются на поле. По сигналу игроки, передавая друг другу мяч, клюшками, сделанными из веток тополя, пытаются загнать его в ворота. Вратари стараются не пропустить его. Если удастся забить мяч в ворота, игра начинается сначала.

Правила игры. Нельзя образовывать толпу, толкать вратарей, сильно размахивать клюшкой.

### **Армянская игра: Берд («крепость»)**

Берд по-армянски означает «крепость». Игра предназначена для большого количества участников, в нее можно играть во дворе или на спортивной площадке.

Участвуют две команды. Одна из них – защитники крепости, другая – нападающие. Защитники располагаются вокруг большого камня или пенька, можно использовать деревянную чурку – это и будет крепость. Нападающие рассредоточиваются по всей площадке.

По сигналу нападающие стремятся проникнуть в «крепость» и захватить ее. Крепость считается взятой, если нападающий коснулся ее рукой или наступил ногой. За это команда нападающих получает очко. Защитники крепости стремятся осалить нападающих.

Осаленный нападающий выбывает из игры. Нападающие могут брать защитников в плен. Для этого нужно увести защитника подальше от крепости, а затем пробежать между крепостью и защитником.

Если нападающему удалось сделать такую пробежку, то защитник считается пленным и выбывает из игры.

Если осталось мало защитников, им разрешается сомкнуться в более плотный круг, если нападающих осталось мало, командам предлагают поменяться ролями, начислив защитникам одно очко. Выигрывает команда, раньше других набравшая 5 очков.

### **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.

### **Цветы и ветерки**

В середине игровой площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты. За ними на расстоянии 10—15 м проводятся еще две черты. Выбираются две команды: цветы и «ветерки». Каждая из команд стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников.

Игру начинают «цветы», заранее выбрав себе имя — название цветка. Они говорят: «Здравствуйте, ветерки!» «Здравствуйте, цветы!» — отвечают ветерки. «Ветерки, ветерки, угадайте наши имена», — вновь говорит «цветы». «Ветерки» начинают угадывать названия «цветов». И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту. «Ветерки» их догоняют.

#### Правила игры:

очки определяются по числу пойманных цветов;  
победителя определяют по условленной сумме очков;  
после одной игры команды меняются ролями.

### **Статуя (Карарцан)**

Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 игроков назначают одного ловца, на 20 человек - четверых ловцов. По назначению руководителя ловцы выходят за пределы поля, а убегающие свободно располагаются на площадке. По сигналу ловцы преследуют остальных игроков, стремясь одного из них осалить. Осаленный должен тут же остановиться (замереть на месте) в том положении, в котором его осалили. Того, кто замер, может «освободить» любой игрок, коснувшись его. Игра заканчивается, когда будут осалены все игроки. После этого выбирают новых ловцов и игра продолжается.

#### Правила игры.

1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы.
2. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

### **Перетягивание палки**

Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки). При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю. По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника па ноги.

Правила игры: выигрывает тот игрок, которому удастся поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.

### **Казахская народная игра: Платок с узелком (Орамал).**

Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро в беге. Нельзя отказываться от исполнения желания.

Водящий даёт одному из участников завязанный в узел платок. Участники встают 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 поймал игрока с платком, тот должен исполнить любое желание водящего: спеть песню, прочитать стихотворение и т.д.. После этого он становится водящим.

### **Допқа тигіз («Попади в мяч»)**

ети делятся на две команды. Первая команда строится в линию, в затылок друг другу. Между игроками в команде расстояние примерно в два шага. Вторая команда строится точно так же, параллельно первой. для игры необходимо столько мячей, сколько игроков в обеих командах. Задача игроков первой команды — поочередно бросать мячи вверх и немного вперед. Вторая команда также поочередно должна поразить своими мячами все «цели». Потом наоборот.

### **Ястребы и ласточки (Жапактар жане карлыгаш)**

Это игра на скорость реакции и на быстроту бега. Участвовать в ней могут неограниченное число человек. Дети разделяются на две равные команды. Одна команда - ласточки, другая - ястребы. И определяется один ведущий. Обе команды встают в две шеренги спиной друг к другу. Ведущий, проходя мимо шеренг, громко выкрикивает либо "Лас" либо "Яс". Пока название команды не будет названо полностью, двигаться нельзя. Как только одно из названий команды будет произнесено ведущим "Ласточки" или "Ястребы", то команда, чье название, было, произнесено начинает догонять участников другой команды, те в свою очередь бросаются врассыпную и стараются убежать за отмеченную территорию. Тех, кого поймали, становится членом ловящей команды. И игру можно начинать снова. По результатам нескольких игр можно определить победителей.

### **Тумалак-Агаш (Деревянный шар)**

Для такой казахской игры для детей, как Тумалак -Агаш достаточно двух человек. В земле выкапывается небольшая ямка лунка. Двое участников берут по небольшой палке и шарик для игры. Один участник пытается палкой загнать шар в лунку, а второй участник пытается палкой преградить путь и помешать этому. После того, как шар оказывается, в лунке роли меняются местами.

### **Белая кость (Ак сук)**

Белая кость или Ак сук - это очень веселая казахская детская игра. Принимать участие в Ак сук может неограниченное число участников. По условиям игры определяется один ведущий, который держит в руках белую кость (кость можно заменить и другим атрибутом, таким как кегля или мяч). Остальные дети встают в ряд лицом к ведущему. Ведущий кидает кость вперед, как можно дальше за шеренгу, приговаривая: "Белая кость — знак счастья, ключ, лети до луны, до белых снежных вершин! Находчив и счастлив тот, кто тебя вмиг найдет!". Участники в это время не имеют права оборачиваться или оглядываться, чтобы не видеть в каком точно направлении полетела кость. По команде ведущего, которая звучит так: "Ищите кость — найдете счастье скорей! А найдет его тот, кто быстрее и ловчей!", - дети разбегаются в поисках кости. Победит тот, кто быстрее всего отыщет кость и принесет ее ведущему. Если в момент, когда нашедший кость бежит к ведущему, его настигает, кто -нибудь из участников игры и успевает коснуться его, то догнанный игрок должен передать кость догнавшему его игроку. Хитрость игры заключается в том, что тот, кто нашел кость первым, должен постараться не выдать себя, чтобы никто из участников не кинулся его догонять. Например, он может крикнуть, что кость найдена другим игроком и с разочарованным видом пойти к ведущему, а пока игроки, поймавшись на уловку, кинутся за указанным игроком, кость будет незаметно передана ведущему. Победитель имеет право загадать желание, чтобы проигравшая группа или кто-нибудь из участников игры, например, спел для него песню.

### **Узбекская игра**

#### **Чай-чай!**

Игроки чертят игровое поле (примерно: 10x12м). Ведущий кричит: "Чай-чай", поднимает руку и бежит по площадке. Другие игроки должны догнать его и коснуться руки. Тот игрок, которому это удалось, занимает место ведущего.

#### **Дай ответ (Дум-думакон)**

Игроки делятся на две группы. Каждая группа строится друг против друга в две шеренги, расстояние между которыми должно быть 3—4 м. Ведущий становится в центре площадки. Обращаясь по очереди к каждой шеренге, он задает игрокам разные вопросы. По условиям игры игроки не должны отвечать. Кто ответит на вопрос ведущего, тот будет оштрафован. Например, ведущий спрашивает: «Завтра будете с нами играть?» Если кто-то из игроков

ответит: «Да, будем!», то он должен спеть или станцевать. После того как игрок выполнит условие, он становится на свое место. Выигрывает та группа, игроки которой меньше ошибались или не ошибались совсем.

Правила игры. Вопросы должны быть заданы поочередно каждой группе. Если игрок нарочно дает ответ, при повторных случаях он исключается из игры.

### **Игра в лошадки (Аспакбози)**

Игра является подражанием взрослым в скачке на лошадях. Для игры нужны палки (лошадки).

Игроки становятся в одну шеренгу у линии старта, которая чертится на одной стороне площадки. На другой стороне площадки на расстоянии 15—20 м от линии старта чертится линия финиша. По сигналу игроки садятся на своих лошадок верхом.левой рукой держатся за передний конец палки, а в правой держат веревочку (кнут). Игроки, произнося чу, бегут к линии финиша.

Правила игры. Без команды нельзя начинать игру. Во время бега надо стараться не мешать друг другу. На стартовую линию дети возвращаются после объявления результатов скачки. Для старших дошкольников расстояние может быть увеличено до 30 м.

### **Охота на куропаток**

Игроки образуют две группы. На площадке на расстоянии 10—15 м по обеим сторонам проводятся линии, за которыми должны стоять охотники. В центре площадки чертятся еще две параллельные линии на расстоянии 4—5 м одна от другой. Пространство между этими линиями считается полем для куропаток. Следовательно, охотники располагаются за линиями по краям площадки, а куропатки — в центре площадки.

По сигналу куропатки начинают ходить по всей площадке в поисках зернышек. Охотники с мячами в руках следят за ними. Когда куропатки приближаются к краям площадки, подается второй сигнал, после которого куропатки быстро летят на свои места, ближе к центру, а охотники стараются осалить их мячом. Если охотники поймали больше половины куропаток, то игра начинается снова. Игроки меняются местами.

Правила игры. За пределы указанных линий выходить нельзя. Пойманные куропатки переходят к охотникам. Если мяч попал в игрока, то он должен без сопротивления переходить на сторону охотников.

### **Азербайджанские игры:**

#### **День и ночь**

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линий 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. Осаленные переходят в команду соперника.

## **Дети и петух**

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки, находящиеся в «домиках» (начерченных мелом кругах диаметром 1 м), в ответ:

«Петушок, петушок,  
Золотой гребешок!  
Что так рано встаешь,  
Детям спать не даешь?»

После этого петух снова кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке. Если не получилось поймать ребят, то он вновь изображает петуха.

## **Изюминка**

На площадке чертится круг (диаметр круга зависит от количества играющих). Дети делятся на две равные группы. По жребию одна команда входит в круг, вторая остается за кругом. Нескольким игрокам второй команды даются мячи (изюминки), но так, чтобы стоящие в кругу не знали, у кого мяч. Дети с мячами условно нумеруются, но номер каждого игрока должны знать только игрок и водящий. Все ходят по кругу. Водящий называет номер одного из игроков. Тот быстро бросает мяч, стараясь осалить игрока, находящегося в кругу. Осаленный игрок выбывает из игры. Если кидавший мяч не попадает в игрока, то он сам выбывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор, пока в команде останется один человек.

## **Белый мяч и черный мяч**

Для игры нужны два мяча белого и черного цвета (или любого другого цвета, но не одинаковых). Играющие делятся на две равные команды, в каждой из которых выбирается ведущий. Одному ведущему дают мяч белого цвета, другому - черного.

По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом.

Победитель, т.е. тот, кто быстрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

## **Русские игры:**

### ***ГОРЕЛКИ С ПЛАТОЧКОМ***

Игроки стоят парами друг за другом. Впереди водящий, он держит в руке над головой платочек.

Все хором:

Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо,  
Птички летят,  
Колокольчики звенят!  
Дети последней пары бегут вдоль колонны (один справа, другой слева). Тот, кто добежит до водящего первым, берет у него платочек и встает с ним впереди колонны, а опоздавший "горит", т. е. водит.

### **ФАНТЫ**

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и каждому говорит:  
Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,  
Черный, белый не берите,  
"Да" и "Нет" не говорите!

После этого он ведет с участниками игры беседу, задает разные провокационные вопросы, с тем, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Тот, кто сбился, отдает водящему фант. После игры каждый, кто нарушил правила, выкупает свой фант.

Играют не более десяти человек, все участники игры имеют по несколько фантов. Дети в игре внимательно слушают вопросы и следят за своей речью. Ведущий ведёт примерно такой разговор:

- Что продаётся в булочной?
- Хлеб.
- Какой?
- Мягкий.
- А какой хлеб ты больше любишь: чёрный или белый?
- Всякий.
- Из какой муки пекут булки?
- Из пшеничной. И т.д.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания. Дети поют песни, загадывают загадки. Читают стихи, рассказывают короткие смешные истории, вспоминают пословицы и поговорки, прыгают на одной ножке. Фанты могут выкупаться сразу же после того, как проиграют несколько человек.

**Правила игры.** На вопросы, играющие должны отвечать быстро. Ответ исправлять нельзя. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

### **МЯЧИК К ВЕРХУ**

Участники игры встают в круг, водящий идёт в середину круга и бросает мяч со словами: "Мячик кверху!" Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: "Стой!" Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остаётся вновь водящим: идёт в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

**Правила игры.** Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: "Стой!" - продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.

Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающимися на пути предметами.

### **ИГРОВАЯ**

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона

Было семеро детей,

Семеро сыновей:

Они не пили, не ели,

Друг на друга смотрели.

Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять его жесты. Тот, кто повторил движения лучше всех, становится ведущим.

**Правила игр.** При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

### **МОЛЧАНКА**

Перед началом игры все играющие произносят певалку:

Первенчики, червенчики,

Летали голубенчики

По свежей росе,

По чужой полосе,

Там чашки, орешки,

Медок, сахарок -

Молчок!

Как скажут последнее слово, все должны замолчать. Ведущий старается рассмешить играющих движениями, смешными словами и потешками, шуточными стихотворениями. Если кто-то засмеётся или скажет слово, он отдаёт ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песенки, читают стихи, танцуют, выполняют различные движения. Разыгрывать фант можно и сразу, как проштрафился.

**Правила игры.** Ведущему не разрешается дотрагиваться руками до играющих. Фанты у всех играющих должны быть разные.