**Предлагаемые варианты игр народов мира на тематическую вечеринку в ДОЦ «Ново-Юдино»**

1. **Аксак - таук («хромая курица») Туркменская игра:**  
   Играющие делятся на команды по три человека и становятся вдоль линии старта. Стоящие с краю в каждой тройке берутся за руки, а стоящий между ними закидывает левую ногу на их соединенные руки и свои руки кладет им на плечи.  
   По сигналу каждая тройка на пяти ногах направляется к финишной черте, которая находится на расстоянии 20-30 м от старта.  
   Побеждает тройка, пришедшая к финишу первой
2. **«День и ночь» (Грузия)**  
   Цель: развивать двигательную активность.  
   Ход игры. На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии 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. Тот, кого поймали, переходит в команду противников.
3. **«БОРЬБА ЗА ФЛАЖКИ». ОСЕТИНСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА**  
   Инвентарь - два флажка. Условия игры: В игре участвует две команды. Количество участников может быть любым, но равным в обеих командах. У каждой команды имеется флажок, который устанавливается на видном месте и охраняется одним из игроков. Остальные члены команды делятся на защитников и нападающих.  
   Цель игры – завладеть флажком противника, сохранив свой флажок. В процессе игры разрешается передавать флажок другому играющему, убегать с флажком. Правила игры. Начинать игру надо по сигналу; в борьбе за флажок нельзя допускать грубых действий.
4. **«БОЛЬШОЙ МЯЧ» (РОССИЯ)**  
   Цель: развивать ловкость движений, быстроту.  
   Ход игры. Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водящий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, становится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.  
   Правила игры. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами
5. **«КРУГОВОЙ». МОРДОВСКАЯ НАРОДНАЯ ИГРА**Цель: развивать меткость, быстроту реакций.  
   Ход игры. Играющие делятся на две команды, чертят большой круг и договариваются, кто будет в кругу, а кто за кругом. Те, кто остается за кругом, распределившись равномерно, стараются попасть мячом в детей, находящихся в кругу. Если кому-либо в кругу удается поймать мяч, он старается им попасть в любого другого ребенка за кругом. Если ему это удается, то у него в запасе очко, если нет, то он выходит из круга. Когда мяч запятнает всех детей, играющие меняются местами. Правила игры. Мяч можно ловить лишь с воздуха, пойманный от земли не считается. Ребенок, поймавший мяч и попавший в игрока за кругом, остается в кругу. Если в него попадут, он остается в кругу, так как у него есть запасное очко.
6. **ПОЖАРНАЯ КОМАНДА. ( ГЕРМАНИЯ)**

Играют 10 и более человек.

Инвентарь: Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь.

Ход игры:

Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, 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.

1. **АФРИКАНСКИЕ САЛКИ ПО КРУГУ. (ТАНЗАНИЯ)**

Играют 10 и более человек. Инвентарь: лист от дерева.

Ход игры:

Игроки встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней игроков листом. Затем он кладёт 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.

1. **ПОЕЗДА. (АРГЕНТИНА)**

Играют 7 и более человек.

Инвентарь: свисток.

Ход игры:

Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего депо. Водящий идёт от одного вагона 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.

1. **ТЯНИ ЗА ГОЛОВУ!(КАНАДА)**

Играют два человека.Инвентарь: длинный шарф.

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.

1. **(АЗЕРБАЙДЖАН)**

Играют 10 и более человек. Инвентарь: платки.

Ход игры: 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 вперёд (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. Побеждает та команда, которая захватит большее число платков.