

ИГРИ ОТ РАЗЛИЧНИ НАРОДИ

Подбор и превод

Гл. ас. д-р Ася Велева

Мелница

(белоруска игра)

Участници: 10-15 деца над 5 години.

Материали: топка.

Правила: Децата застават в кръг на разстояние не по-малко от два метра едно от друго. Един от играещите получава топка и я предава на следващия и т.н. Постепенно скоростта се увеличава. Детето, което изпусне топката или я хвърли неправилно, напуска играта. Побеждава този, който остане последен.

Източник: <http://www.karapuz.ru/igry-raznyx-narodov/azerbajdzhanskie-narodnye-igry/den-i-noch.html>

Колко е часът, господин Вълк? (Lupo delle ore)

(италианска игра)

Участници: 3-10 деца над 5 години.

Правила: С броилка се избира „вълк“. „Вълкът“ застава с лице към стена; останалите се нареждат един до друг в редица върху линия, начертана на известно разстояние от него. След това всички питат: „Колко е часът, мистър Вълк?“. „Вълкът“ отговаря, назовавайки число от 1 до 12. Ако каже например десет, играчите трябва да направят десет крачки. След това те питат отново: „Колко е часът, мистър Вълк?“. „Вълкът“ може да назове друго число, но ако каже „Гладен съм!“, играчите трябва да бягат и да се подслонят зад линията, за да не бъдат уловени. Ако някой играч е докоснат от „вълка“, той става „вълк“.

Източник: <http://www.estcomp.ro/~cfg/hungarian.html>

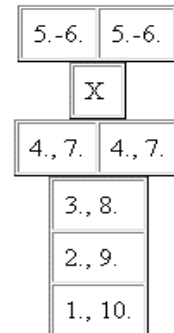
Дама (Ugroiskola)

(унгарски вариант I)

Играта на дама е световно известна. Нейната схема, очертана на земята с тебешир или парче тухла, може да се види на всички континенти.

Най-разпространената в Унгария схема е следната:

Chapel:



Участници: 2-5 деца над 6 години.

Материали: тебешир и камъче.

Правила: Детето, което е на ред, хвърля камъка в първото поле. После скача след него на един крак, вдига го, хвърля го извън дамата и се връща по обратния път. След това хвърля камъка във второто поле, скача на един крак към него през първото поле, изважда го от схемата и т.н. Полето, маркирано с X, е „адът”. В него не трябва нито да се хвърля, нито да се стъпва. В полета четири и пет играчът трябва да стъпи с два крака. В петото поле трябва да се завърти със скок. Тогава то се обозначава с номер шест. Сега играчът трябва да прескочи „ада” и да премине през останалите полета. За грешки се отчитат хвърлянето и стъпването върху линия или в неправилно поле. При грешка детето губи реда си и играе следващият участник.

Играта може да се усложни като:

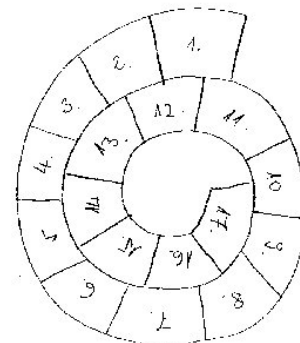
- Камъкът не се хвърля, а се рита;
- Хвърля се с по-слабата ръка;
- Скача се с кръстосани крака;
- Скача се без камък, със затворени очи, а останалите играчи насочват детето като казват „толпо” и „студено”;
- Скача се гърбом.

Източник: <http://www.estcomp.ro/~cfg/hungarian.html>

Дама (Ugroiskola)

(унгарски вариант II)

На земята се рисува голяма змия. Колкото по-голяма е змията, толкова по-дълго ще продължи играта.



Първият играч започва да скача от поле в поле като внимава да не настъпи линия. Ако стигне до центъра, може да стъпи на два крака и да си почине. След това се връща обратно и излиза от змията. Обръща се с гръб и хвърля камък. Негова „къща“ ще бъде полето, където е попаднал камъкът. Оттук нататък той е единственият, който има право да стъпва на това поле. Който сгреши, застава отстрани и дава право на игра на следващия. Победител е играчът, който накрая има най-много „къщи“.

Източник: <http://www.estcomp.ro/~cfg/hungarian.html>

Мълчанка

(руска игра)

Участници: неограничен брой деца над 5 години.

Материали: жетони или други дребни предмети.

Правила: Избира се водещ на играта (по желание или с броилка). Децата пеят песничка. След последната дума всички трябва да замълчат. Водещият се старее да разсмее играчите с движения, думи, шеги, смешки, но без да ги докосва. Ако някое дете се засмее или каже нещо, то дава на водещия жетон. В края на играта децата откупват жетоните си като по желание пеят песни, казват стихчета, танцуват или изпълняват интересни движения.

Източник: <http://www.karapuz.ru/igry-raznyh-narodov/azerbajdzhanskie-narodnye-igry/den-i-noch.html>

Октопод (Piovra)

(италианска игра)

Участници: 5-12 деца над 5 години.

Правила: Едно дете се избира за „октопод“. То застава в средата на правоъгълна площадка. Останалите се нареждат срещу него по продължение на едната страна на площадката. „Октоподът“ има право да се движи само хоризонтално, успоредно на редицата деца. Те трябва да отидат на отсрещната страна като минат покрай „октопода“, без той да успее да ги докосне. Когато някое дете бъде пипнато от „октопода“, то се превръща в „бебе-октопод“. То не може да се движи по друг начин, освен да се люлее на едно място. Когато всички деца бъдат превърнати в „октоподчета“, този, който първи е бил докоснат, става „октопод“ и играта започва отначало.

Източник: <http://www.estcomp.ro/~cfg/italianhome.html>

От гърба на коня

(азербейджанска игра)

Участници: 5-12 деца над 5 години.

Материали: шапки за всички участници.

Правила: Избира се дете, което ляга на килима с лице върху протегнатите си напред ръце. На гърба му се слага шапка. Всички по ред прескачат лежащия, предварително слагайки своите шапки върху неговата. Ако при скока шапката на детето падне, то трябва да замени лежащия на пода; ако не – след скока взема шапката си и скача следващото дете. Детето, чиято шапка падне, напуска играта.

Източник: <http://www.karapuz.ru/igry-raznyx-narodov/azerbajdzhanskie-narodnye-igry/den-i-noch.html>

Мексиканска лотария (Mexican Loteria)

Участници: 4 деца над 5 години.

Материали: тесте с 20 карти, на които са изобразени мексикански птици (фламинго, орел и др.); три лото-картона с по девет квадрата, във всеки от които има по 1 птица.

Правила: Едно дете се избира за водещ. То има тесте от 20 отделни карти – по една за всяка птица. Останалите имат по един лото-картон. Без да гледа картоните им, водещият казва последователно имената на птиците от своето тесте. Играчът, който има назованата птица, слага зърно боб в съответния квадрат. Детето, което запълни всичките си полета, казва „Лото” и се обявява за победител.

Източник: <http://www.estcomp.ro/~cfg/mexicang.html>

Флаг (Bandiera)

(италианска игра)

Участници: 15 деца над 5 години.

Материали: една носна кърпичка.

Правила: Избира се водещ и децата се разделят на два отбора. Играчите от всеки тим получават номера от 1 до 14. След това двата отбора се нареждат един срещу друг в две редици. Срещу всяко дете има играч със същия номер от противниковия тим. Водещият застава по средата между двете редици. Той държи високо в ръката си носна кърпичка („флагът”). Детето пуска кърпичката, назовавайки число (не по-голямо от 14). Всеки от двамата участници с този номер се опитва пръв да вземе кърпичката. Детето, което успее да вземе кърпичката и да заеме мястото си, печели точка за своя отбор. Отборът с повече точки печели играта.

Източник: <http://www.estcomp.ro/~cfg/italianhome.html>

Черното чудовище (Omul negru)

(румънска игра)

Участници: до 15 деца над 7 години.

Правила: Подходящо е тази игра да се провежда в навечерието на Хелуин. Играе се след залез слънце. Избират се „Черно чудовище“ и „майка“; останалите играчи са „деца“. „Майката“ и „Черното чудовище“ уговарят (тайно от „децата“) час, в който чудовището ще дойде. „Черното чудовище“ стои настрана, а „майка“ вика „децата“:

-Деца, деца, елате на вечеря!

-Страх ни е от Черното чудовище.

„Черното чудовище“ се показва отдалеч и „децата“ питат:

-Кой си ти?

-Черното чудовище.

-Какво ядеш?

-Човешко месо.

-Какво пиеш?

-Човешка кръв.

-Каква е твоята възглавница?

-Човешки череп.

„Децата“ започват да пеят, като гледат дали „Черното чудовище“ ще се приближи: „Стана един часа, Черното чудовище го няма. Стана два часа, Черното чудовище го няма. Стана X часа и Черното чудовище дойде.“ Всички бягат, а „Черното чудовище“ ги гони. Който бъде хванат, става „Черно чудовище“ и играта започва отначало.

Източник: <http://www.estcomp.ro/~cfg/romanianhome.html>

Патица, патица, гъска (Duck, Duck, Goose)

(американска игра)

Участници: 10-20 деца над 4 години.

Правила: Децата сядат в кръг. Едно дете е „То”. „То” обикаля кръга и докосва всеки по главата, говорейки: „Патица, патица, патица...”. Когато „То” каже „Гъска!”, докоснатото дете напуска кръга и започва да го гони. Детето, което първо достигне освободеното място, сядва в кръга. Ако докоснатото дете улови „То”, последното сядва във „вонящото гърне” (в средата на кръга). „То” седи там, докато друго „То” бъде заловено и застане в гърнето.

Източник: <http://www.estcomp.ro/~cfg/americanhome.html>

Ден и нощ

(азербейджанска игра)

Участници: 8-12 деца над 3 години.

Правила: Избира се водещ. На известно разстояние една от друга се чертаят две линии. На едната линия застават момчетата, а на другата – момичетата. Водещият е между тях. Командата за момчетата е „Нощ”, а за момичетата – „Ден”. При команда „Нощ!” момчетата ловят момичетата, при команда „Ден!” момичетата ловят момчетата.

Източник: <http://www.karapuz.ru/igry-raznyx-narodov/azerbajdzhanskie-narodnye-igry/den-i-noch.html>

Домино с ръце (Händedruck-Domino)

(немска игра)

Участници: 10-20 деца над 4 години.

Правила: Играчите застават в кръг и се хващат за ръце. Едно дете започва играта, като стиска с дясната си ръка своя съсед няколко пъти (до пет). Второто дете предава сигнала нататък и така докато се стигне отново до първия играч. Проверява се дали броят съответства на първоначалния.

Източник:

<http://www.labbe.de/spielotti/index.asp?spielid=543&spielkategorienid=1520&spielartid=1302>

Инелусул (Inelusul)

(румънска игра)

Участници: 10-15 деца над 5 години.

Правила: Избира се водещ. Децата застават в кръг. Едно дете стои със затворени или завързани очи в центъра на кръга заедно с водещия. Останалите протягат ръце към него. Водещият завърта пръста си около играчите, хваща един от тях за ръката и докосва с нея детето със завързаните очи, като казва: „Инелусул, Инелусул, познай чий пръст те докосва?“ Позволено е играчът със затворените очи да пипа детето, за го разпознае. Ако го познае, си разменят ролите. Ако не – играта продължава по същия начин.

Източник: <http://www.estcomp.ro/~cfg/romanianhome.html>

Поща
(руска игра)

Участници: 5-20 деца над 5 години.

Правила: Избира се водещ. Играта започва с диалог на водещия с останалите:

-Зън, зън, зън!

– Кой е там?

– Пощата!

– Откъде?

– От града.

– А какво правят в града?

Водещият може да каже, че в града танцуват, пеят, скачат и т.н. Всички трябва да правят това, което е казал водещият. Който не изпълнява добре заданието, дава жетон. Играта свършва, когато водещият събере пет жетона. Играчите трябва да си ги откупят. Водещият измисля за тях интересни задачи: да кажат стихотворение, смешна история, да имитират движения на животни. След това се избира друг водещ и играта се повтаря.

Източник: <http://www.karapuz.ru/igry-raznyx-narodov/azerbajdzhanske-narodnye-igry/den-i-noch.html>

Забоди опашката на магарето (Pin the Tail on the Donkey)

(американска игра)

Участници: 3-10 деца над 3 години.

Материали: плакат на магарето Йори; изрязани от хартия опашки за магарето (различни за всяко дете); кабърчета; коркова дъска.

Правила: Плакатът се закрепя на корковата дъска. На него магарето няма опашка. Децата се редуват да му поставят опашка. След това упражнение, играчите, когато са на ред, се опитват със завързани очи да забодат опашката на правилното място. Всички се смеят! Смешно е да видиш магаре с опашка на носа, гърба или ушите. Печели детето, чиято опашка се намира най-близо до правилното място.

Източник: <http://www.estcomp.ro/~cfg/americanhome.html>

Земя, вода, огън, въздух

(арменска игра)

Участници: 5-20 деца над 5 години.

Материали: топка.

Правила: Избира се водещ. Децата се нареждат в кръг около него. Водещият хвърля топката към някой от играещите, и произнася една от четирите думи: земя, вода, въздух, огън. Ако каже „Земя!”, този, който поема топката, трябва бързо да назове домашно или диво животно; при думата „Вода!” трябва да се каже риба или друго животно, което живее във водата; при думата „Въздух!” –птица. Когато водещият каже „Огън!” всички трябва няколко пъти бързо да се завъртят, махайки с ръце. След това топката се връща на водещия. Сгрешилите напускат играта.

Източник: <http://www.karapuz.ru/igry-raznyh-narodov/azerbajdzhanskije-narodnye-igry/den-i-noch.html>