

Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества» муниципального образования  
«Лениногорский муниципальный район» Республики Татарстан

Рассмотрено

на методическом совете

МБУДО «ДДТ» «МО» «ЛМР» РТ

Протокол № 5 от «20» мая 2025 г.



Методическое пособие к дополнительным  
общеобразовательным общеразвивающим программам  
«Английский для каждого» и «Разговорный английский»

Сборник

# «Игры народов мира»



Авторы-составители:  
Макарычева Зульфия Ахсановна  
педагог дополнительного образования  
I квалификационной категории  
Пархоменко Екатерина Александровна  
педагог дополнительного образования  
I квалификационной категории

РТ, г. Лениногорск, 2025г.

## Содержание:

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Введение.....                  | 3  |
| Подвижные игры для детей ..... | 4  |
| Заключение .....               | 12 |
| Рекомендуемая литература.....  | 13 |

# Введение.

**Игра для детей – это жизнь.** Это способ развлечь, сплотить, развить, развеселить и научить. Это интересно, динамично и задорно. Посредством игры человек преобразует и изменяет мир. Подвижные игры с ребенком – это один из способов борьбы с гиподинамией.

## **Подвижные игры на переменах нужны для следующего:**

- Развитие физических качеств. В процессе игр совершенствуются сила, ловкость, быстрота, выносливость.
- Развитие морально-волевых качеств. Игры помогают развивать смелость, честность, коллективизм.
- Физическая разгрузка. Во время активных движений ускоряется циркуляция крови по всему организму, что является профилактикой застойных явлений и различных патологий.
- Повышение тонуса организма и восстановление работоспособности. На последующих занятиях игры способствуют более высокой сосредоточенности и усилению внимания к заданиям учителя, лучшему восприятию материала.
- Адаптация к новым условиям. Подвижные игры помогают ученикам адаптироваться к новым условиям.

## **Почему мы выбираем игры?**

Подвижная игра тренирует гибкость, ловкость, учит держать равновесие, концентрировать внимание, регулировать точность движения. В игре движение реализуется наиболее творчески. Игра снимает мышечную скованность, раскрывает способности к импровизации, тренирует активное реагирование и избавляет от стресса. В игре ребенок получает тактильное и эмоциональное общение.

## **Почему именно подвижные игры?**

Современный мир для ребенка с сидячей нагрузкой в школе, на кружках и дома, с гаджетами невероятно статичен. У детей внутри мощный запас сил и запрос на движение. Чтобы сосредоточиться на умственной работе, ребенку нужно набегаться и поиграться. Движение дает ребенку возможность чувствовать себя уверенно в своем теле. Это важно и в детстве, и в будущей жизни. Физическое воспитание детей любого возраста имеет огромное значение для будущего всего общества. Подвижная игра с правилами — это активная осознанная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами. Следование правилам игры формирует у детей организованность, внимание, умение управлять своими движениями и проявлять волевые усилия. Очень важна роль подвижных игр в увеличении двигательной активности детей в течение дня. Особое значение имеют они для увеличения физических нагрузок на организм ребенка. Игра также необходима для пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, смекалки, ловкости, сноровки, ценных морально-волевых качеств. Совместные действия детей создают условия для общих радостных переживаний, общей активной деятельности. В коллективных подвижных играх дети приучаются играть дружно, уступать и помогать друг другу. Игра помогает ребенку преодолеть робость, застенчивость. В процессе игры происходит не только закрепление уже имеющихся навыков, но и формирование новых качеств личности. Известный немецкий педагог Ф. Фребель отмечал разностороннее воздействие подвижных игр на психическое и физическое развитие ребенка.

## **Элемент страноведения.**

Знакомство с играми народов мира также является элементом страноведения, которое является неотъемлемой частью изучения иностранного языка. Страноведение играет большую роль в получении представления о стране и её народе и расширении кругозора.

Данное пособие рекомендовано учащимся младшего школьного возраста, занимающимся в объединении «Английский для каждого» и «Разговорный английский». Авторы – составители Макарычева Зульфия Ахсановна и Пархоменко Екатерина Александровна, педагоги дополнительного образования первой квалификационной категории.

# Подвижные игры для детей.

## СНЕЖНЫЙ КОМ (МЕЖДУНАРОДНАЯ)

*Играют 10-30 человек, незнакомых друг другу.*

Первый человек называет свое имя. Второй человек называет имя первого, затем свое. Третий - имя первого, второго, свое. И так до последнего человека (он должен обладать хорошей памятью!) Игру можно сделать интересней, если к каждому имени добавлять прилагательное на первую букву имени. Например: артистичная Аня, таинственная Таня, ленивый Леша и т.д.



## АФРИКАНСКИЕ САЛКИ ПО КРУГУ (ТАНЗАНИЯ)

*Играют 10 и более человек.*

Нужен лист от дерева. Игроки встают в круг лицом к центру. За их спинами ходит водящий и дотрагивается до ладоней игроков листом. Затем он кладет 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.



## КАНАТОХОДЦЫ (УЗБЕКИСТАН)

*Играют 5 и более человек.*

Ход игры: на площадке ребята чертят прямую линию длиной 6 – 10 м. Надо передвигаться по ней, как по канату. Разрешается держать руки в стороны. Проигрывают те ребята, которые сойдут с черты – «слетят с каната». Правила следующие:

1. Один из игроков следит за «канатоходцами».
2. Тот, кто сошел с «каната», становится наблюдателем.



## ПОЕЗД (АРГЕНТИНА)

*Играют 7 и более человек.*

Нужен свисток. Каждый игрок строит себе депо: очерчивает небольшой круг. В середине площадки стоит водящий – паровоз. У него нет своего депо. Водящий идет 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.



## ШАРИК В ЛАДОНИ (БИРМА)

Играют не менее 6 человек.

Нужен шарик или камешек. Ход игры: 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 (или осалить) 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 игра продолжается. Если его схватят, он меняется местами с ведущим.



## НАЙДИ ПЛАТОК! (АВСТРИЯ)

Играют четверо и более человек.

Нужен платок.

Ход игры: игроки выбирают водящего, который прячет платок, а остальные в это время зажимаются. Платок прячут на небольшой территории, которую заранее отмечают. Спрятав платок, игрок говорит: «Платок отдыхает». Все начинают искать, поиски направляет спрятавший. Если говорит «тепло», идущий знает, что он близко от места, где находится платок, «горячо» – в непосредственной близости от него, «огонь» – тогда надо брать платок. Когда ищущий удаляется от того места, где спрятан платок,

то водящий предупреждает его словами «прохладно», «холодно». Тот, кто найдет платок, не говорит об этом, а незаметно подкрадывается к игроку, который к нему ближе всего, и мает его платком. В следующем туре он и будет прятать платок



## ЛОВИ МЕШОК! (ИГРА ИНДЕЙЦЕВ)

Играют 8 и более человек.

Нужен мешочек, наполненный песком (весом 200 г для 5-6-летних, 400 г – для старших детей).

Ход игры: игроки встают в круг и бросают друг другу мешочек. Кто не поймает мешочек, тот выходит из игры. Выигрывает тот, кто остался в кругу. Вариант: при бросании мешочка можно назвать первый слог какого-нибудь слова, и ловящий должен закончить это слово. Например: вес – на, цве – ток и т.п.



## ПОЖАРНАЯ КОМАНДА (ГЕРМАНИЯ)

Играют 10 и более человек.

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





## КРАСОЧКИ (РОССИЯ)



Эта старинная русская народная игра имеет несколько названий, одно из которых – «Светофор». Выбирается «монах» (водящий) и «продавец». Остальные участники игры договариваются и загадывают цвета красок так, чтобы не было повторов (у каждого участника будет свой цвет). Монах приходит к продавцу и просит дать ему красочку. «Продавец» говорит: «Красок у меня много, а тебе какая нужна?» Монах называет какой-нибудь цвет, к примеру, синий.

## БЕЛАЯ ПАЛОЧКА (ТАДЖИКИСТАН)



*Играют 10 и более человек.*

Участники должны выбрать по считалке ведущего,делиться 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.

## БИЛЯША (РЕСПУБЛИКА МАРИЙ ЭЛ)



*Играют 8 и более человек.*

В книгах прошлого века эта игра упоминается как одна из оригинальных черемисских (марийских) или тюркских игр. В нее и сейчас играют подростки, а также молодежь. Чертятся две параллельные линии на расстоянии 4 м одна от другой. Игроки делятся на две команды и становятся шеренгами лицом друг к другу за параллельными линиями. Вызвавшийся по собственному желанию игрок от одной из команд с криком «Бияш!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший, схватив кого-нибудь за руку, старается перетянуть

соперника через площадку за свою линию. Если он перетянет его, то делает своим «пленником», ставя позади себя. Если не перетянет, а сам окажется за чертой другой команды, то становится (как «пленник») за спиной своего победителя. Затем игрока высылает другая команда. Он тоже хватает за руку соперника, которого надеется перетянуть за свою линию. Особенно стремятся перетягивать того, у кого есть «пленник», чтобы в случае победы освободить его. Так команды по очереди высылают своих игроков. Игра кончается тем, что одна команда постепенно перетягивает к себе всех соперников. Во время игры команды подбадривают своих игроков, скандируя их имена. Правила. 1). для перетягивания можно выбирать любого игрока противоположной команды! никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку. 2). Перетягивать можно лишь одной рукой, не помогая второй. 3). Освобожденный «пленник» возвращается на свое место в команде.

## СТАТУЯ(АРМЕНИЯ)

Играют 5 - 20 человек



Игроки делятся на ловцов и убегающих. На каждые 5 человек назначают одного ловца, на 20 человек – четверых ловцов. По указанию 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.

Правило 1. Осаливать игрока можно, коснувшись ладонью любого места тела, кроме головы.

Правило 2. Убегающий, по инерции выбежавший за пределы поля, считается выбывшим из игры.

## СОКОЛИНЫЙ БОЙ (ЯКУТСКАЯ)

Играют 5 - 20 человек



Играют парами. Играющие становятся на правую ногу друг против друга, левая нога согнута. Руки скрещены перед грудью. Игроки прыгают на правой ноге и стараются правым плечом оттолкнуть один другого так, чтобы другой встал на обе ноги. Когда устают прыгать на правой ноге, меняют ее на левую. И тогда соответственно меняются толчки плеча. Если при грубом толчке один из играющих упадет, толкнувший выходит из игры. Правила игры: Победившим считается тот, кто заставит встать другого на обе ноги. Отталкивать партнера можно только плечом. Смену ног производить одновременно в паре.

## БУЙВОЛЫ В ЗАГОНЕ (СУДАН)

Играют 10 и более человек.



Игроки встают в круг и берутся за руки. Два-три игрока стоят в центре. Это буйволы. Их задача – вырваться из круга. Они с разбегу пытаются прорвать круг, подняв вверх руки. Грубые приёмы не разрешаются. Если не удалось прорваться в одном месте, они пытаются делать это в другом. Если это им удаётся, буйволами становятся те игроки, которые не сумели сдержать их.

## СОБАКА (БРАЗИЛИЯ)

Играют более пяти человек.



Один игрок – это «Собака», которая старается поймать всех остальных. Каждый игрок, которого запятнали, должен положить руку точно на то место, где его запятнали. Он становится тоже собакой, но больной и помогает здоровой собаке при ловле. Больная собака может пятнать только здоровой рукой. Игрок, которого не запятнали, побеждает. Он становится здоровой собакой на следующий круг.

## ГНЕЗДО ЧЕРЕПАХИ (МАЛАЙЗИЯ)



"Черепаха" (водящий) кладет "яйца" - камешки в центр круга, образованного игроками и зрителями. Игроки пытаются украсть "яйца" и при этом не попасться "черепахе". Пойманный становится "черепахой" и занимает место водящего.

## РУЧЕЕК (РОССИЯ)



веселее игра.

Игру эту знали и любили еще наши прабабушки, и дошла она до нас почти в неизменном виде. Здесь нет необходимости быть сильным, ловким или быстрым, эта игра иного рода - эмоционального, она создает веселое и жизнерадостное настроение. Правила просты. Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к истоку «ручейка» и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка"... И, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так "ручеек" движется долго, непрерывно - чем больше участников, тем

## КАЛАБАСА (ПЕРУ)



Игроки чертят себе домики-круги, а водящий остается "бездомным". Все хором кричат "Калабаса!" (По домам!) и разбегаются по своим кругам. "Бездомный" обращается к одному из игроков: "Ты продаешь яйца?" Тот отвечает: "Я - нет, а он, может быть, продает" и указывает на товарища, к которому и направляется "бездомный". Тем временем игроки должны поменяться местами. Если водящий успевает занять чужой дом, то он становится его хозяином, а оставшийся вне круга водит.



## КАБАДДИ (ИНДИЯ)



Популярная командная игра и древнейшая игра в Азии. Правила кабадди: Дети расходятся по разным сторонам поля, посередине которого находится разделительная черта. От команды, начинающей первой, выходит нападающий. Он перебегает на половину поля другой команды и пытается дотронуться рукой или ногой до игрока-соперника. Сложность в том, что проделать это он должен успеть, пока непрерывно произносит слова «кабадди, кабадди, кабадди». После этого он должен быстро вернуться на свою половину, пока не сделал вдох или не дотронулся рукой до земли. Выигрывают те, в чьей команде осталось больше игроков.

## УГАДАЙ И ДОГОНИ(РЕСПУБЛИКА ТАТАРСТАН)



Ребята садятся в ряд. Впереди – водящий, которому завязывают глаза. По очереди дети подходят к нему и называют по имени. Если водящий узнал голос, то участник стучит его по плечу и убегает. Задача водящего – догнать игрока, тогда водящим станет он...

## МОРЕ-ЗЕМЛЯ(АНГЛИЯ)



Начерченный круг – это море. Вокруг него – земля. По команде водящего «Sea!» дети быстро должны заскочить в круг. По команде: «Ground!» – выскочить на сушу. Тот, кто сделал это последним – выбывает...

## МАРИ И ПЕППЕ(ИТАЛИЯ)



Дети встают в шеренгу в начале площади или широкой дороги, среди них выбирают ведущего (он может стоять как в начале, так в середине или конце шеренги – это неважно).

Ведущий присваивает каждой ноге имя: правая – Пеппе, левая – Мари. Затем он объявляет с которой ноги (Пеппе или Мари) все начинают идти. Ведущий командует:

- Пеппе-Мари-Пеппе-Мари...

Потом неожиданно сбивает с такта и вместо, например, условленной «Мари» называет «Пеппе». Тот, кто не успел сориентироваться и наступил не на ту ногу, выбывает из игры.

## ПИЦЦА(ИТАЛИЯ)



Каждому игроку присваивается название какого-нибудь ингредиента в пицце: тесто, томат, сыр, колбаса, перец, лук и обязательно несколько «несъедобных» ингредиентов (грязь, камень, песок...)

По счету ведущего: "раз-два-три" дети должны быстро встать друг за дружкой, чтобы образовать пиццу. При этом нужно, чтобы тесто оказалось обязательно "внизу" (посередине круга), а остальные съедобные ингредиенты должны вставать так плотно друг к другу, чтобы не пропустить несъедобные.

## НОС(АМЕРИКА)



Можно играть вдвоем с третьим - ведущим, но лучше собрать группу. Все садятся кружком. Ведущий произносит: Нос, НОС, НОС И берется рукой за нос, а при четвертом слове рот он рукой не дотрагивается до рта, а дотрагивается, например, до уха. Сидящие должны делать все так, как говорит ведущий, а не повторять его движений. Кто ошибается, выбывает из игры. Выигрывает последний игрок, самый внимательный.

## ЦВЕТА (ИНДИЯ)



Количество игроков 5-10 человек. Для начала с помощью жеребьевки выбирают игрока, который будет водить. Остальные дети стоят перед ведущим и хором кричат: «Типпи типпи тип тап! Цвет любой выбирай!» Ведущий выбирает случайный цвет на свое усмотрение, а дети спешат найти предмет названного цвета, чтобы как можно быстрее прикоснуться к нему. Ведущий пытается поймать тех, кто не успел справиться с заданием. Пойманный участник выбывает из игры.

## ЧАЙ-ЧАЙ-ВЫРУЧАЙ(РУССКАЯ)



Выбирается водящий, игроки разбегаются, в случае, если водящий осалит кого-то, игрок должен замереть, расставив руки в стороны и кричать: «Чай-чай-выручай!» Другой игрок может подбежать к «заколдованному» и дотронувшись «освободить» его. «Расколдованный» игрок вновь в игре. Игра заканчивается, когда все игроки заколдованы. Водящим становится тот, кого осалили первым (если это удастся вспомнить), или вновь выбирается считалочкой.

### КОШКИ-МЫШКИ(РУССКАЯ)



Выбираются двое водящих — «кошка» и «мышка». Все дети становятся в круг и берутся за руки, как в хороводе, а потом поднимают руки, образуя «ворота». Расстояние между игроками при этом должно быть достаточно большим, чтобы между ними можно было пробежать. Мышка располагается в кругу, а кошка — за кругом. По сигналу погоня кошки за мышкой начинается. Задача «кошки» — прорваться внутрь круга и догнать «мышку». Для этого она может подлезать под руками, перепрыгивать через них или даже разрывать цепь. Остальные игроки должны помогать «мышке» и мешать «кошке»: в нужный момент опускать руки, задерживая «кошку» и вновь поднимать их, пропуская «мышку». Запрещается лишь подставлять подножки и смыкаться плечами. Если кошка прорвалась внутрь круга, мышка может выбежать за его

пределы (но не слишком далеко). Если «кошка» всё-таки догнала «мышку», то «мышка» становится «кошкой». «Кошка» встаёт в круг отдыхать, а игроки выбирают новую «мышку» и игра продолжается.

### ЗВОНАРЬ(УКРАИНСКАЯ)



Одному игроку на шею вешается бубенчик или колокольчик. Остальные участники завязывают глаза. Они пытаются поймать «звонаря», который тихонечко, чтобы не звякнуть колокольчиком, старается пробраться между игроками. Очень весело проводить эту игру в небольшом помещении.

### ВЫТАЩИ ПЛАТОК(КАНАДА)



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 дети двигаются вперед (водящие стоят на месте), переходят черту, и тут взрослый 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.

## Заключение:

**Игры для детей имеют большое значение**, так как влияют на физическое, умственное и нравственное развитие ребёнка.

Некоторые аспекты значения игр:

- **Познавательное развитие.** Занятия расширяют кругозор и представления об окружающем мире. Играя, дети сравнивают предметы по размеру и форме, назначению и цвету, учатся определять свойства их материалов.
- **Улучшение физического состояния.** Удовлетворяется детская потребность в движениях, дети становятся более точными и уверенными.
- **Развитие речи.** Практически каждый сюжет и роль требуют общения, что улучшает речь и обогащает их словарный запас.
- **Развитие эстетических чувств.** Следование правилам и выразительные считалки, сопровождающие игры, учат детей понимать красоту и замечать симметрию.
- **Развитие нравственных качеств.** Игра формирует у детей смелость, доброжелательность, искренность и честность, решительность и другие качества.
- **Формирование навыков общения.** Большая часть игр требует работы в команде, что развивает коммуникативные навыки.
- **Развитие воображения и креативности.** В играх часто присутствует элемент творчества: дети могут создавать свои собственные правила или вносить изменения в уже существующие.

## Рекомендуемая литература.

1. Бойко Е.А. Лучшие подвижные и логические игры для детей от 5 до 10 лет / Е.А. Бойко. - М.: Книга по Требованию, 2008. - 256 с.
2. Власенко Н. Э. 300 подвижных игр для дошкольников / Н.Э. Власенко. - М.: Айрис- пресс, 2011. - 160 с.
3. Гусева Т. А. Картотека сюжетных картинок. Выпуск 14. Подвижные игры / Т.А. Гусева, Т.О. Иванова. М.: Детство-Пресс, 2011. - 466 с.
4. Детские подвижные игры народов России, стран СНГ и Балтии. - М.: Диалог культур, 2013. - 240 с.