

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Мелітопольський державний педагогічний університет  
імені Богдана Хмельницького

Кафедра соціальної роботи, соціальної педагогіки та дошкільної освіти

**В. А. Ляпунова, В. А. Волкова, С. В. Городнича**

# “Ігри народів світу”

Збірник народних ігор з формування толерантного ставлення до різних  
національностей у старших дошкільників

Навчальний посібник до практичних занять для студентів  
спеціальності «Дошкільна освіта»



Мелітополь, 2019

УДК [373.2.015.31:316.647.5]:394.3(076)

I 27

Рекомендовано до друку Вченою радою Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького Протокол № 11 від 26.02.2019 р.

Ігри народів світу : збірник народних ігор з формування толерантного ставлення до різних національностей у старших дошкільників: навч. посіб. до практичних занять для студ. спец. “Дошкільна освіта” / авт.-упоряд. В. А. Ляпунова, В. А. Волкова, С. В. Городнича. – Мелітополь: ТОВ “Т.В.Однорог”, 2019. – 98 с.

Автори-упорядники :

**Ляпунова В. А.** – доктор педагогічних наук, доцент кафедри соціальної роботи, соціальної педагогіки та дошкільної освіти Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького.

**Волкова В. А.** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри соціальної роботи, соціальної педагогіки та дошкільної освіти Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького.

**Городнича С. В.** – здобувач вищої освіти Мелітопольського державного педагогічного університету імені Богдана Хмельницького

Рецензенти:

**Некрасова С.М.** – кандидат педагогічних наук, завідувач денного відділення ДВНЗ «Мелітопольський промислово-економічний коледж».

**Івах І. М.** – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри загальної педагогіки та дошкільної освіти Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка.

©МДПУ імені Богдана Хмельницького, 2019

# ЗМІСТ

Передмова.....	7
<b>Українські народні ігри :</b> .....	9
“Галя по садочку ходила...”.....	10
“Подоляночка”.....	11
“Гуси”.....	12
“Піжмурки”.....	13
“Панас”.....	13
<b>Російські народні ігри :</b> .....	15
“У ведмедя у бору”.....	16
“Гуси-лебеді”.....	16
“Ванька-встанька”.....	17
“Курочки”.....	18
“Хустина”.....	18
<b>Казахські народні ігри :</b> .....	21
“Тюбітейка-невидимка (Такия тастамак)”.....	22
“Яструби ластівки (Жапалактар жже Карлигаш)”.....	22
“Хустка з вузликом (Орамал)”.....	23
“Перетягування каната (Ар ан тартис)”.....	24
“Соккуртеке”.....	25
<b>Молдавські народні ігри :</b> .....	26
“Збий кушму (Де Жос кушма)”.....	27
“Баранчик (Мелуц)”.....	27
“Пастух і стадо (Чобанул ши турма)”.....	28
“Яблуко”.....	29
“Переступання через ноги”.....	30
<b>Японські народні ігри :</b> .....	31
“Рибалки і рибки”.....	32
“Калабаш”.....	32

“Японські салки” .....	33
“І жаба і риба” .....	34
“Чужоземці” .....	34
<b>Китайські народні ігри :</b> .....	36
“Дракон” .....	37
“Кульгавий курча” .....	37
“Так ЗРР” .....	38
“Черепаш’є гніздо” .....	39
“Змагання з чашами” .....	40
<b>Англійські народні ігри :</b> .....	42
“Риба-кит” .....	43
“Веселий рахунок” .....	43
“Червоний велосипед” .....	44
“Five Fat Peas” .....	45
“Keep away” .....	46
<b>Італійські народні ігри :</b> .....	47
“Гарбузики” .....	48
“Мері і Пеппі” .....	48
“Піца” .....	50
“Водоноси” .....	50
“Жаби” .....	51
<b>Естонські народні ігри :</b> .....	53
“Сторож (Рингу)” .....	54
“Птахи (Ліннумянг)” .....	54
“Гра в м’яч з фігурами (Куюпалль)” .....	55
“У річку – на берег (Йикке – калдале)” .....	56
“Гра в поїзд (Ронгімянг)” .....	57
<b>Швейцарські народні ігри :</b> .....	58
“Вишибали сніжками” .....	59
“Хельма” .....	59

“Щлагбаум” .....	60
“Фортеця” .....	61
“Остання пара, вперед!” .....	62
<b>Термінологічний словник</b> .....	63
<b>Розмальовка костюмів різних національностей</b> .....	66
Українці .....	67
Росіяни .....	68
Башкіри .....	69
Чеченці .....	70
Мордовці .....	71
Татари .....	72
Цигани .....	73
Калмики .....	74
Буряти .....	75
Чукчи .....	76
Мексиканці .....	77
Баварці (Німці) .....	78
Китайці .....	79
Араби .....	80
Індійці .....	81
Японці .....	82
Шотланці .....	83
Північноамериканці (Індійці) .....	84
Нігерійці .....	85
Киргизи .....	86
Латиші .....	87
Білоруси .....	88
Молдовани .....	89
Азербайджанці .....	90
Казахи .....	91

Таджики.....	92
Узбеки.....	93
<b>Список використаних джерел.....</b>	<b>94</b>
Для нотаток.....	96

## ПЕРЕДМОВА

“Гра – це величезне світле вікно, крізь яке в духовний світ дитини вливається живлючий потік уявлень, понять про навколишній світ.

Гра – це іскра, що засвічує вогник допитливості”

*В. О. Сухомлинський*

Сьогодні соціокультурна ситуація, яка назріла в умовах становлення інформаційного суспільства, свідчить про низький рівень моральності, гуманності, толерантного ставлення до різних національностей, терпимості до чужого способу життя, поведінки, звичаїв, почуттів, ідей, вірувань й вимагає від суспільства докорінних змін у освітньому процесі підростаючого покоління. Сучасна спільнота вважає проблему формування толерантності у дітей старшого дошкільного віку як одне з пріоритетних завдань XXI століття.

На важливість означеної проблеми вказують Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті, національна програма “Діти України”, Закони України “Про освіту”, “Про дошкільну освіту”, Базовий компонент дошкільної освіти в Україні.

Толерантність у сучасному світі розглядається як повага та ствердження рівності, відмова від домінування та насильства, визнання багатомірності й різноманіття людської культури, норм поведінки, сприйняття іншого таким, яким він є, терпимість до чужих думок, позицій, моральних цінностей, необхідність до взаємного порозуміння, пошуку компромісів у вирішенні будь-яких питань.

Нажаль, система дошкільної освіти не спроможна повністю розв’язати окреслену проблему, але вона може зробити істотний внесок у раннє формування багатокладного менталітету, виховання у підростаючого покоління поваги до культур різних народів, познайомити дітей із гуманістичними поняттями, моральними уявленнями, навчити

доброті, терпимості, примирення. Завдання педагога не лише дотримуватися самому і створювати умови для формування толерантності між дітьми, але й попередити прояв негативізму у стосунках всіх учасників освітнього процесу: різких емоційних проявів амбіційності, настороженості, роздратування, дратівливості, грубості у висловлюваннях, залякування. Всі ці прояви неприпустимі у стосунках із дітьми.

Одним із засобів формування толерантного ставлення у дітей старшого дошкільного віку, без перебільшень, є гра. Це незамінний атрибут дитячого життя, найулюбленіша діяльність дошкільників, що спрямована на відтворення і засвоєння дітьми суспільного досвіду, в якому уможливлене самокерування поведінкою.

Формуванню особистості, толерантної до різних національностей, найефективніше сприяють народні ігри. Не випадково у своїх доробках видатний педагог М. Стельмахович зазначив, що дитячі народні ігри належать до системи методів і засобів народної педагогіки, які забезпечують збереження національного характеру, звичок і психології людини.

Народні ігри – це історія народу, оскільки вони відображають соціальне життя кожної епохи. За допомогою народних ігор діти опановують перші елементи грамотності, вивчаючи напам'ять вірші, скоромовки, лічилки, знайомляться із традиціями різних народів і культур світу. Водночас, народні ігри мають широкий спектр виховної дії: вияву гуманних почуттів, уважності, чуйності, безкорисної турботи про інших, рівноправного та поступливого ставлення до оточуючих, здатність діяти свідомо, а не імпульсивно, оцінювати і враховувати позицію інших тощо.

Збірка адресована фахівцям дошкільної освіти, гувернерам, викладачам педагогічних коледжів та вищих навчальних закладів, студентам, які навчаються за напрямом підготовки 012 Дошкільна освіта, дітям старшого дошкільного віку та їх батькам.



# Українські народні ігри



## “Галя по садочку ходила...”



**Мета :** виховувати почуття доброзичливості, розвивати вміння працювати в колективі та поступатись іншому.

Посередині кімнати або майданчика поставлено два стільчика спинками один до одного. На одному стільчику квітка, це – “садок”. Діти стоять у колі, одна дитина (Галя) з хусточкою в руках стоїть біля квітки.

На слова :

Галя по садочку ходила,  
Хусточку біленьку загубила,  
Ходить по садочку, блукає,  
Хусточку біленьку шукає

діти йдуть по колу вліво. Галя ходить усередині кола біля квітки і на слово “згубила” залишає хустинку на стільчику, біля квітки, а сама переходить на іншу сторону, до сидіння стільчика, й ніби шукає хустинку. Потім сідає на стілець. На слова :

Не журися, Галю – серденько,  
Ми знайшли хустинку біленьку,  
У садочку, біля малини,  
Під зеленим листом тернини.

діти йдуть по колу вправо і зупиняються. Одна дитина, визначена вихователькою, підходить до стільчика з квіткою, бере хустинку і промовляє :

Ти, Галю, хустину не шукай,  
Хто знайшов, відгадай!

Якщо Галя, не оглядаючись, відгадає голос дитини, вони міняються місцями. Гра повторюється.

### “Подоляночка”

**Мета :** ознайомити дітей з народними звичаями, збагачувати словниковий запас дітей, виразність мови, розвивати кмітливість, швидкість та рішучість.

Діти водять хоровод, а один, що стоїть у колі, робить рухи, що відповідають змісту пісні :

Десь там, десь там подолянка  
була

Десь там молоденька була,  
Отут вона впала, до землі  
припала.

Устань, устань, подоляночко,  
Промий очки, як скляночки,  
Та візьмися в бочки, та  
поскачи скочки.

Скачи, скачи понад бродом,  
Як рибонька попід льодом.

Візьми собі панну, которую  
крайню,

Візьми собі паничка, которого  
крайничка.

Той, що посередині, вибирає  
когось з кола замість себе, і гра  
продовжується.

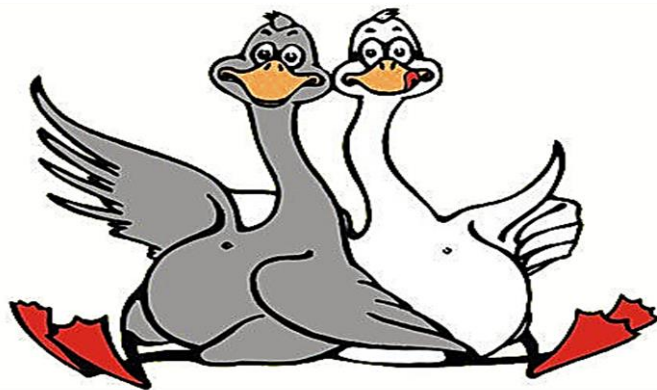


## “Гуси”

**Мета :** учити ходити по прямій; виховувати увагу; розвивати вміння орієнтуватися у просторі, вчити встановлювати стосунки на доброзичливій основі; виховувати чуйність, взаємоповагу, людяність, терпимість і небайдужість.

Діти вибирають з-поміж себе двох – матку і вовка. Матка жене всіх останніх учасників, своїх дітей, у поле, а потім, усівшись на певній віддалі, за лінією, яка називається городом, кличе своїх дітей:

- Гуси, додому!
- Задля чого?
- Вовк за горою,
- Що він робить?
- Гусей скубе.
- Яких?
- Сірих! Сірих!
- Гуси волохаті,
- Тікайте прямо до моєї хати!



Гуси біжать в город, а вовк перебігає їм дорогу і намагається когонебудь зловити. Коли вовк зловить за лінією, то його гуси б'ють крилами, і пійманого за лінією гусеняти він не бере до себе; пійманих же на шляху до городу забирає і садить їх усіх разом. Гра продовжується доти, поки вовк не переловить усіх гусей.

## “Піжмурки”

**Мета :** розвивати увагу, м’язи ніг, спритність, вміння аналізувати, приймати рішення, вибирати правильну позицію; виховувати спостережливість, уважність до інших людей.

Насамперед визначають, кому жмуритись, а кому ховатися; а це роблять так : сідає один із гравців на землю і виставляє коліно, на яке всі гравці кладуть по одному пальцю, і той, що сів, кладе свій палець і говорить :

Котилася торба  
З великого горба,  
А в тій торбі  
Хліб, паляниця,  
Кому доведеться,  
Тому і жмуриться.



На чий палець упаде останнє слово, той і повинен ховатись. Так проговорюють ці слова, аж поки не залишиться один гравець, який і повинен жмуритися. Останній у цій лічбі закриває очі та обличчя руками. Всі ховаються. Той, що жмуриться, запитує – “Чи вже?”. Коли ж не почує ні від кого відповіді, встає і починає шукати. Кого першого він знайде, той і жмуриться.

## “Панас”

**Мета :** привчати діяти за сигналом орієнтуватися у просторі; бігати, не наштовхуючись одне на одного, виховувати чуйність, взаємоповагу, людяність, терпимість і небайдужість; виховувати почуття взаємодопомоги.

## Варіант I

Діти грають у кімнаті. Одному з них зав'язують очі, ставлять біля порога і говорять :

- Панас, Панас!
- Не лови нас.
- На тобі коробочку груш
- Та мене не воруш.

Після цього діти тихенько ходять по кімнаті, а “Панас”, розкинувши руки, намагається піймати кого-небудь. Кого спіймає, той стає “Панасом”, і гра продовжується.



## Варіант II

Грають хлопці та дівчата. За бажанням хтось стає “Панасом”, йому зав'язують очі хустинкою, виводять на середину площадки і звертаються з такими словами:

- Панасе, Панасе! На чому стоїш?
- На камені!
- Що продаєш?
- Квас!
- Лови курей, та не нас.

“Панас” починає ловити, кого з гравців спіймає, той стає “Панасом”.

# Російські народні ігри



## У ведмедя у бору”



**Мета :** удосконалювати навички бігу; розвивати спритність і швидкість, сприяти формуванню ціннісних установок на толерантне спілкування та навичок толерантної поведінки, звичок.

Гравці вибирають ведмедя, визначають місце його барлогу. Діти йдуть до лісу за грибами, ягодами і наспівують пісеньку:

У ведмедя у бору  
Гриби, ягоди беру!  
А ведмідь не спить  
І на нас гарчить

Ведмідь прокидається, виходить з барлогу, повільно йде по галявині. Несподівано він швидко біжить за граючими і намагається когось упіймати. Спійманий вибуває з гри.

## “Гуси-лебеді”

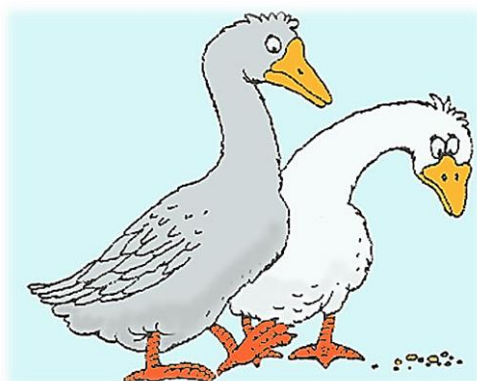
**Мета :** удосконалювати навички бігу та швидкості, виховувати витримку, кмітливість та орієнтування в просторі, поглибити знання дітей про такі моральні категорії, як доброта, вдячність.

Учасники гри вибирають вовка і господаря, всі інші діти – гуси-лебеді. На одному боку майданчика будинок, де живуть господар і гуси, на іншому – вовк під горою. Господар випускає гусей в поле погуляти,



зеленої травички пощипати. Гуси йдуть від будинку далеко. Через деякий час господар кличе гусей :

– Гуси-лебеді, додому!



Гуси відповідають :

- Старий вовк під горою!
- Що він там робить?
- Сиренький, біленьких рябчиків щипає
- Ну, біжіть ж додому!

Гуси біжать додому, а він їх ловить. Спійманий виходить з гри. Гра закінчується, коли всі гуси спіймані.

### “Ванька-встанька”

**Мета :** удосконалювати координацію мови та рухів, відчуття ритму, імітаційні руху, автоматизацію звуків, розвивати оцінні навички, вміння дітей оволодівати адекватними формами прояву своїх почуттів.



Діти піднімаються на носочки і опускаються.

Ванька, встань-но, *Повторюють вправу.*

Присідай-ка, присідай-ка, *Діти виконують 2 присяди, руки витягають вперед.*

Будь слухняний, бач який. *Руки на*

*поясі, повороти корпусу вправо і вліво.*

*Нам не впоратся з тобою. Руки на  
поясі, нахили корпусу вправо і вліво.*

## “Курочки”

**Мета :** вчити дітей виконувати рухи згідно зі словами; закріплювати вміння імітувати поведки птахів, вчити дітей бігати в різних напрямках, стрибати, кружляти навколо себе, виховувати дружні стосунки з однолітками.

Гравці вибирають господиню і півника. Всі інші – курочки. Півник веде курочок гуляти, зернятка клюнути. Виходить господиня і питає півника :

“Півник, півник, чи не бачив мою курочку?”

“А яка вона в тебе?” – запитує півник.

“Рябенька, а хвостик чорненький”.

“Ні не бачив”.

Господиня плескає в долоні і кричить: “КШШ! КШШ!”

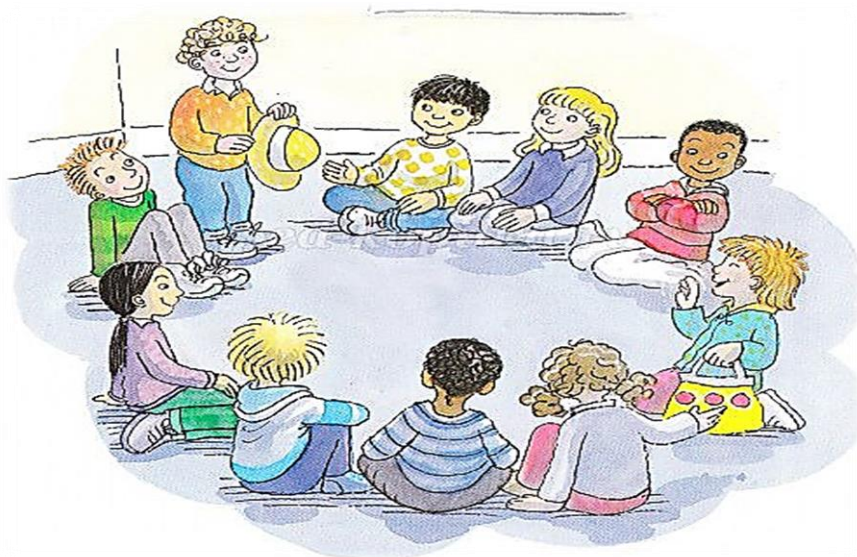


Курочки біжать до хати, а господиня ловить їх, півник курочок захищає, він широко розкривши крила, встає на шляху у господині. Всіх спійманих курочок господиня веде в будинок.

## “Хустина”

**Мета :** продовжувати ознайомлення з елементами національного одягу, розширити знання про характерні особливості хустки, про її

оберегову функцію, застосування і призначення, вчити послідовно і зв'язно будувати описові розповіді, використовуючи поширені речення, узгоджувати іменники з прикметниками, вправляти дітей у виборі елементів до візерунка та підборі кольорів, формувати почуття симетрії. Розвивати естетичний смак, творчість, виховувати почуття любові та пошани до національних оберегів.



Всі учасники гри стають в коло. Ведучий з хусточкою йде за колом, кладе його на плече одному з гравців і швидко біжить по колу, а той, кому поклали хустку, бере її в руки і біжить за ведучим. І той, і інший намагаються зайняти вільне місце в колі. Якщо гравець з хусткою наздожене ведучого і зможе покласти йому хустку на плече, перш ніж той займе вільне місце в колі, той знову стає ведучим, а гравець, який віддав хустку, займає вільне місце. Якщо ж той, хто тікає, першим встане в коло, то ведучим залишається гравець з хусткою. Він йде по колу, комусь кладе хустинку на плече, гра триває.

Матрешка. Ой, діти, щось я втомилася, давайте ми з вами відпочинемо, а я вам цікаві потішки розповім.

Грілась кішка біля діжки,  
Умивала свої ніжки,  
Раптом півник-перукар  
Кішку вмить поцілував.

Вихователь. Ні, такого не буває, – це несинітниця.

Матр'юшка. В хмарочках ведмідь літав,

Чай з вороной попивав.

На зустріч раптом крокодил,

В раз ведмедика втопив,

Вихователь і діти. Ні, такого не буває, – це несинітниця.

Матр'юшка. Вранці тітонька Варвара,

Комара несла з базару,

Бачить : близько дубу

Кіт танцює румбу.

Діти. Ні, такого не буває, – це несинітниця.

Петрушка. Хлопці, відгадайте загадку.

Я копитами стучу,

І скачу, скачу, скачу,

Грива в'ється на вітру

Бо це я до вас іду? (*Кінь.*)

А я знаю російську народну гру, яка називається “конячки”.

# Казахські народні ігри



## “Такия тастамак (тюбітейка-невидимка)”



**Мета :**розвивати швидкість, кмітливість та пам'ять, збагачувати внутрішній світ дитини позитивними емоціями, вправляти в умінні правильно виражати свої почуття.

У грі беруть участь кілька дітей. Спочатку всім потрібно сісти, утворюючи коло. Обходячи це коло з зовнішнього боку, ведучий непомітно залишає тюбітейку ззаду кого-небудь з дітей і тікає. Якщо гравець, за спиною якого залишили тюбітейку, помітив це – він повинен наздогнати ведучого, а ведучий повинен постаратися зайняти місце гравця в колі. Якщо гравцеві так і не вдається наздогнати ведучого, то він повинен буде показати своє мистецтво, наприклад, заспівати пісню, розповісти вірш або станцювати.

## “Жапалактар жже Карлигаш (Яструби ластівки)”

**Мета :**учити позитивно ставитися до спільної рухової діяльності об'єднаної за інтересами, пов'язаною з розвитком логічного мислення.

У грі бере участь необмежена кількість гравців. Гравці діляться на дві групи, стають у два ряди спиною один до одного. В одному ряду будуть яструби, в другому – ластівки. Одного гравця вибирають ведучим. Він ходить між гравцями і промовляє слова частинами : лас – пауза – тівка, або закінчення слова не промовляє. Тоді група, чия назва вимовлена

повністю, розбігається в різні боки, а гравці неназваної групи наздоганяють їх. Спіймані гравці вважаються членами групи.



Розбігатися і ловити можна тільки за відповідним сигналом. Перемагає та команда, в якій до кінця гри виявиться більше гравців.

### “Хустка з вузликом (Орамал)”

**Мета :** розвивати швидкість, точність та співпрацю в колективі, формувати позитивне, доброзичливе ставлення до оточуючих людей, виховувати потребу в нових враженнях.



Ведучий дає одному з учасників зав’язану у вузол хустку. Учасники стають в коло навколо ведучого. За командою ведучого “Раз, два, три!” всі учасники розбігаються. Ведучий повинен наздогнати гравця з хусткою, торкнутися його плеча і взяти хустку. У період переслідування гравець з хусткою може передати її товаришеві, той – наступному і т. д. Якщо ведучий зловить гравця з хусткою, той повинен виконати будь-яке його бажання : заспівати пісню, прочитати вірш і т. д. Після цього він стає ведучим.

Гра починається за сигналом ведучого. Віддавати і передавати хустку треба швидко, в бігу. Не можна відмовлятися від виконання бажання.

### “Ар ан тартис (Перетягування каната)”



**Мета :** розвивати силу та витримку, підтримувати бажання виконувати рухи та рухливі вправи правильно й чітко, учити отримувати задоволення від рухової активності.

Гравці діляться на 2 команди. Посередині майданчика кладеться канат. Середина каната відзначається стрічкою, під серединою каната проводиться поперек риса. Гравці беруться за канат і піднімають його з підлоги. За сигналом гравці намагаються перетягнути канат на свою сторону. Перетягувати канат можна тільки після сигналу. Гру проводять кілька разів. Виграє команда, яка перетягне канат на свою сторону більше всіх.

У грі беруть участь дві підгрупи дітей, кожна з яких утворює коло по кутах майданчика. У центрі кожного кола лежить купол юрти. На мелодію без слів діти змінним кроком переміщуються навколо купола юрти. Після закінчення музики вони швидко піднімають купол над головою, виходить юрта. Виграє група дітей, яка перша побудувала юрту.



## “Соккуртеке”

**Мета :** розвивати координацію, чуття, увагу та концентрацію, вміння аналізувати та порівнювати факти, соціальні емоції та мотиви, навчати орієнтуватися у реальних соціальних умовах життя, викликати бажання збагачувати свій світогляд.



Діти вибирають ведучого, якому зав'язують очі. 4-5 дітей стають біля нього в коло і торкаються дитини, у якої зав'язані очі.

“Сліпий” гравець повинен вгадати, хто це зробив, і забрати його. Той, кого вдалось зловити, займає місце ведучого.

# Молдавські народні ігри



## “Збий кушму (Де Жос кушма)”

**Мета :** розвивати логічне мислення, координацію рухів та співпрацю в парах, формувати морально-етичні уявлення та адекватні форми поведінки, переконання про те, що добре жити з добрими людьми.

Двоє гравців, обв’язавшись поясами (широкий пояс), стають один проти одного. Лівою рукою беруться за пояс суперника, роблячи обманні рухи правою рукою, намагаються зняти кушму (шапку) з голови супротивника. Перемагає той, хто зробить це першим.

Ліва рука повинна знаходитись на поясі суперника протягом всього часу гри. Знімати кушму з голови супротивника можна тільки правою рукою. У грі беруть участь дві – чотири пари.

## “Баранчик (Мелуц)”

**Мета :** розвинути швидкість, охайність та кмітливість, збагачувати внутрішній світ дитини позитивними емоціями, формувати основи толерантної культури особистості дошкільника.

Гравці стоять в колі, а баранчик – всередині кола. Діти йдуть по колу і вимовляють слова :

Ти баранчик сіренький.  
З хвостиком біленьким!  
Ми тебе поїли,  
Ми тебе годували.  
Ти нас не бодай!  
З нами ти пограй!  
Швидше догоняй!

Після закінчення слів діти біжать врозтіч, а баранчик їх ловить. Розбігатися можна тільки після закінчення слів.



## “Пастух і стадо (Чобанул ши турма)”

**Мета :** повторювати лічилки, розвивати ціннісно-орієнтаційну єдність колективу, сформувати вміння оцінювати літературних героїв, авторську позицію.

На одній стороні майданчика за допомогою лавки або рейок, покладених на тумби, відгороджується місце, де живуть вівці, – кошара. З числа гравців вибирають пастуха лічилкою :



Йшов баран  
За крутими горами.  
Вирвав травку,  
Поклав на лавку,  
Хто травичку візьме.  
Той геть піде!

Решта гравців – вівці. Пастухові зав’язують очі. Він стоїть недалеко від кошари і каже : “Овечки, овечки, ось і я прийшов!”. Вівці по черзі перестрибують через огорожу, підходять до пастуха і запитують : “Пастух, пастух, скільки мені зробити кроків?”. Щоразу пастух називає будь-яке число в межах десяти. Вівці відраховують відповідну кількість кроків і зупиняються. Коли всі вівці розійдуться, пастух запитує : “Де моє стадо?”. Всі вівці відгукуються : “Бе, бе, бе”. Потім затихають. Пастух починає шукати овець – йде на їх голоси, а вівці стоять на своїх місцях нерухомо. Коли пастух доторкається до кого-небудь рукою, він говорить : “Овечка, овечка, хто ти?”. Вівця відповідає : “Бе, бе, бе”.

Пастух повинен відгадати, хто це. Якщо він помилився, всі вівці починають мекати і хтось з них відводить пастуха до кошари, а сам повертається на своє місце.

Пастух знову питає : “Де моє стадо?”. Гра триває до тих пір, поки він не вгадає спійману овечку. Після цього він стає вівцею, а овечка – пастухом.

Відраховувати треба стільки кроків, скільки сказав пастух. Під час пошуку овець гравцям не можна сходити з місця.

### “Яблуко”



**Мета :** вдосконалювати вміння працювати у колективі, поступатися іншому та вміння аналізувати, обирати переможця.

Грають одночасно до п’ятнадцяти дітей. Взятись за руки, вони утворюють коло. За бажанням вибирається ведучий. Він встає в центр кола і говорить :

– Яблуко, червиве яблуко. Вітер дме, воно падає.

Коли ведучий починає вимовляти ці слова, гравці біжать по колу. Із закінченням фрази всі повинні швидко сісти навпочіпки. Той, хто не зуміє це виконати, зробить хоча б один крок або впаде, вибуває з гри. Гра триває до тих пір, поки в колі не залишиться троє гравців. Вони оголошуються переможцями.

Біжучи по колу, гравцям не дозволяється роз’єднувати руки. З двох гравців, які порушили правило, виходить з гри один – той, у кого виявиться вільна права рука. Однак за домовленістю можна виводити з гри

і того, у кого виявиться вільна ліва рука. За дотриманням правил під час гри стежить ведучий.

### **“Переступання через ноги”**

**Мета :** привчати дітей під час ходьби не човгати ногами, піднімати їх вище, розвивати вміння переступати через предмети, дотримувати бажання виконувати рухи та рухливі вправи правильно й чітко, учити отримувати задоволення від рухової активності.

Для проведення гри по колу встановлюються кілька стільців. Вибирається ведучий. Він уважно дивиться, намагаючись запам'ятати, хто з гравців де сидить. Потім йому зав'язують очі. Сидячі на стільчиках, витягають ноги вперед і трохи їх піднімають (на висоту 10-20 см від підлоги). Ведучий повинен пройти по колу, переступаючи через витягнуті ноги і намагаючись не зачепитися за них.

Ведучий може витягнути вперед руки, щоб не натрапити на граючих, що сидять на стільцях, але він не має права руками намацувати витягнуті вперед ноги граючих. Учасникам не дозволяється, піднімати ноги вище означеної висоти. Зрідка граючі можуть жартувати над ведучим : вони опускають і згинають ноги, спостерігають, як він намагається крокувати через відсутні перешкоди.

Перемагає той, кому вдається переступити через ноги всіх граючих, жодного разу за них не зачепившись.

# Японські народні ігри



## “Рибалки і рибки”



**Мета :** формувати узгодженість рухів, біг врозтіч з ловінням, виховувати витримку, увагу, пам'ять, формувати позитивне, доброзичливе ставлення до оточуючих.

Мало не кожен японець любить ловити рибу. Та це й не диво, бо Японія – морська країна. Рибу в Японії ловлять не тільки дорослі та підлітки, але й зовсім маленькі діти. А все починається в них із веселої гри в рибалок.

До прутиків малята прив'язують довгу барвисту стрічку, до стрічки – пір'їнку чи трісочку. Пір'інка – це “рибка”. “Рибаки” тягнуть по землі. Кожен прагне наступити на рибку сусіда, а свою від цього вберегти. Кому на рибку наступили – з гри вибуває.

## “Калабаш”

**Мета :** удосконалювати навички бігу; виховувати спостережливість та витримку, прихильність до друзів, розвивати емоційну чутливість малят; виховувати любов до рідних, чемність та толерантність до людей.

Країна Гана розташована в Африці. У Гані прості люди живуть дуже бідно. Вони навіть посуд роблять із висушених гарбузів. З гарбузів у них і



кухлики, й полумиски, й макітерки, й бочечки та барилка. З гарбузяним барилком, яке по-їхньому – “кала-баш”, діти виграли цікаву гру.



Спочатку вони діляться на два гуртки. Від одного й від другого гуртка виходить по двоє учасників. Кожна пара затискує лобами по калабашеві й біжить з ним до умовленого місця. Потім назад. Підтримувати калабаш руками не можна. Виграє той гурток, усі діти з якого подолають визначену відстань швидше.

### “Японські салки”

**Мета :** удосконалювати навички бігу; виховувати спостережливість, витримку, розвиток рухових, комунікативних здібностей, спритності та формувати доброзичливе ставлення до інших.



Гравців може бути скільки завгодно, але мінімум – четверо. Той, що водить, переслідує інших гравців; якщо він торкнеться когонебудь, той починає водити. Проте, новому водити важче, оскільки він повинен бігти, однією рукою постійно тримаючись за ту частину тіла, якої торкнулися, будь-то рука, плече, голова, попереk, коліно,

лікоть. Так він повинен наздогнати і засалити кого-небудь. Тільки в цьому випадку, він звільняється. Якщо грає велика група людей, вибирають декількох ведучих.

### “І жаба, і риба”

**Мета :** ознайомити дітей із рибами та жабами, розвивати розповідне мовлення, розширювати досвід пізнання толерантного ставлення до природного довкілля, виховувати інтерес до фауни водойм.

Гравці стоять обличчям один до одного. Один з них рибак, а інший – риба (мачча) і жаба (бхягудо). Риба – вказівний палець спрямований вгору, а жаба – спрямований вгору великий палець. *Кількість гравців: 2*

Гравець зображує рибу і швидко водить вказівним пальцем перед рибалкою, повторюючи : “Мачча, мачча...”.



Рибак намагається зловити рибу, вхопити ворога за вказівний палець, а риба – вислизнути від рибака (для цього гравець виставляє великий палець, зображуючи жабу). Коли риба спіймана, гравці міняються ролями.

### “Чужоземці”

**Мета :** розвинути образне мислення, навчити дітей використовувати міміку і жести, виховувати лідерські якості, бажання бути приємними людьми, бажання творити добро, добрі вчинки, бути доброзичливими, щирими, проявляти співчуття, доброту, піклування.

Це японський варіант поширеної у світі гри. У різних країнах вона називається по-різному. У грі зазвичай бере участь багато народу.

Гравці діляться на дві рівні групи і на відстані 6-8 м один від одного вишиковуються в лінію. Та команда, яка починає, – чужоземці.



Чужоземці наближаються на півтори метри до команди супротивника і говорять: “Ми тут”. – “Звідки прибули”? – запитує інша команда. “З Індії” (чи Америки, Австралії, Італії і т. д.), – відповідає капітан чужоземців. Капітан супротивника: “А яка у вас професія”? Тут уся команда чужоземців – без слів – тільки мімікою і жестами – показує, чим вони займаються. Якщо, наприклад, вони пекарі, то дехто з команди пов’язує фартух, інші просіюють борошно, треті місять тісто, четверті затоплюють піч і т. д., як вони заздалегідь вже домовилися між собою. У кожній професії є характерні рухи і моменти.

Команда супротивника намагається відгадати, і, якщо хтось вгадає професію, уся команда чужоземців пускається бігти до своєї лінії. Супротивник переслідує їх. Кого упіймають, перш ніж він дістанеться до своєї лінії, стає полоненим. Потім ролі міняються, чужоземцями стає інша команда.

# Китайські народні ігри



“Дракон”

**Мета :** розвивати відчуття єдності, зміцнення довірливих стосунків між учасниками гри.

У багатьох китайських казках та легендах розповідається про драконів. Дракони там добрі й кумедні. Вони не чинять нікому ніякого лиха. Китайські діти люблять гулятися в дракона.

Перед тим як почати гру, всі шикуються один за одним. Чим більше дітей, тим краще. Кожен з учасників гри кладе праву руку на плече сусідові, який стоїть попереду.



Жива вервечка – то і є “дракон”.

Хто веде у вервечці перед –  
драконова голова.

Хто пасе задніх – його хвіст.

Голова мотилає на всі боки, прагне вхопити себе за хвіст. А хвіст не дається, весь час прагне відхилитися вбік. Драконове тіло звивається, щоб допомогти хвостові. Та коли вже хвіст не вберігся і його вхопили, то сам стає головою.

### “Кудрявий курча”

**Мета :** вчити дарувати свою любов іншим, зміцнення довірливих стосунків між учасниками гри.

Учасники діляться на 2 команди, кожній з яких видається по 10 паличок довжиною 20-25 см. Один з членів команди драбинкою розкладає палички на відстані в 40 см один від одного (для гри потрібні 2 такі драбинки).

Гравці стають один за одним і по черзі починають “стрибати” по драбинці на одній нозі. Завдання кожного з учасників – перестрибнути по черзі всі палички, не зачіпаючи їх. Якщо гравець проходить весь шлях без помилок, він, не встаючи на другу ногу, забирає останню паличку, стрибає назад і укладає паличку недалеко від початку драбинки. Після цього учасник знову починає “підйом” по сходах забирає вже дев’яту знизу паличку. Так повторюється до тих пір, поки гравець не збере всі “сходишки”.



Тоді в справу вступає наступний учасник. Він заново розкладає палички і починає їх перестрибувати. Гра продовжується до тих пір, поки естафету не пройдуть всі гравці однієї з команд.

### **“Так ЗРР”**

**Мета :** розвивати спритність та вміння розраховувати силу кидка, формувати у дітей почуття доброти, людяності, співчуття, взаємодопомоги, ввічливості, толерантності і т. д., прищеплювати дітям бажання робити добрі справи.

Ця рухлива гра проводиться на вулиці. Вам знадобляться дві палички. Одна повинна бути на обох кінцях загостреною і мати довжину близько 10 см, а інша повинна бути довжиною приблизно 70 см. Це

“кийок” або біта. Можна навіть скористатися ручкою від щітки, адже вона досить міцна і товста.

На землі слід накреслити квадратне поле. Кожна зі сторін повинна бути півтора метра. У цю гру грають удвох, проте можна грати і командами. Палка повинна знаходитися в квадраті, а кийок – у гравця, який починає першим. Він нею б’є по одному з кінців палиці, і та злітає. Коли вона летить в повітрі, він б’є по ній таким чином, щоб вона якомога далі впала. Мета іншого гравця – з того місця, куди паличка впала, постаратися кинути її назад в квадрат. У разі якщо у нього це вийде, йому записують одне очко, і він стає гравцем, продовжує гру.

Якщо гравців багато, вони повинні розділитися на рівні команди. Гравці команд роблять по черзі початкові удари, а також зворотні кидки. Початківець-гравець якнайдалі відкидає паличку з квадрата. Перший гравець іншої команди назад б’є в напрямку квадрата. У разі якщо паличка потрапить не туди, його товариш по команді б’є її далі ще в повітрі.

Бали отримують тільки гравці відбиваючої команди. Виграє та команда, яка набрала більше очок в десяти турах.

### **“Черепаш’є гніздо”**

**Мета :** розвивати увагу, вміння співпрацювати у команді, формувати комунікативні вміння та навички; тактовно, з повагою звертатися один до одного, уважно вислуховувати однолітків.

Один з гравців – черепаха. Він охороняє своє гніздо. Решта – розбійники. На землі малюють коло діаметром в півтора метра – це гніздо. У гніздо кладуть 4-5 каменів – черепашачі яйця. Черепаха стоїть у колі, інші розташовуються поза колом і намагаються вкрасти яйця. Для цього вони вибирають момент, коли можна підкрастися до каменів. Але треба стежити, як би черепаха їх не спіймала. Кого вона схопить, той змінюється з нею місцями і починає вартувати решту яєць. Гра триває, поки всі яйця

не вкрадуть. Тоді камені ховають, і черепаха (поки їх ховають, вона заплющує очі), потім повинна їх відшукати.

Гравців може бути скільки завгодно, але мінімум – четверо. Якщо грає велика група людей, вибирають кількох ведучих.



Ведучий переслідує інших гравців; якщо він торкнеться когось, той починає водити. Однак новому ведучому важче, тому що він повинен бігти, однією рукою постійно тримаючись за ту частину тіла, якою торкнулися, будь то рука, плече, голова, поперек, коліно, лікоть. Так він повинен наздогнати і осалить когонебудь. Тільки в цьому випадку, він звільняється.

### “Змагання з чашами”

**Мета :** розвивати влучність, спритність, швидкісні якості, координацію руху, вміння дітей оволодівати адекватними формами прояву своїх почуттів у спілкуванні.

Команди грають один проти одного. У кожного гравця дерев’яні щипці або затиск, чаша або кубок. Ці чаші ставлять на стільці один біля одного на відстані 3 м. В іншому кутку майданчика ставлять велику чашу або блюдо, в яку кладуть стільки кульок, щоб на кожного гравця було не менше чотирьох-п’яти. Іноді беруть горіхи і ними замінюють кульки.





За сигналом гравець йде до великої чаші і намагається щипцями підняти кульку. Потім несе її до своєї чаші і кладе туди. Хто першим віднесе всі чотири або п'ять кульок в свою чашу, той виграв.

Гравець може нести лише по одній кульці. Доторкатися до кульок рукою не можна. Якщо гравець упустисть кульку, він повинен знову щипцями підняти її, віднести в загальну чашу, а звідти знову підняти і віднести до себе.

# Англійські народні ігри



## “Риба – кит”

**Мета :** розвивати просторове уявлення, знання про тварин водойм, швидкість та витривалість.



Ви, мабуть, знаєте, що Англія – морська країна і що її з усіх боків обступає вода. Англіїці люблять і добре знають море. Тим-то і складають про нього різні казки, легенди, примовки, пісеньки. Багато їхніх ігор пов’язано з морем. От хоч би і гуртова гра “Риба-кит”. Тут і набігаєшся досхочу, й нарегочешся.

Спробуйте лишень. У просторій кімнаті поставте в коло стільці, сядьте на них і грайтеся. Кімната – це “море”. А кожен, хто сидить на стільці, – яка-небудь морська “рибка”: оселедець, пікша, окунь, тріска... Тільки бідолаха “кит” без місьця. Плаває кит між рибок і одну по одній за собою кличе. Невдовзі вже цілий табунець за ним увивається. Аж тут кит гукає: “На морі буря!”. Всі бігцем до своїх стільців. А хто прогавив місце, – за кита стає.

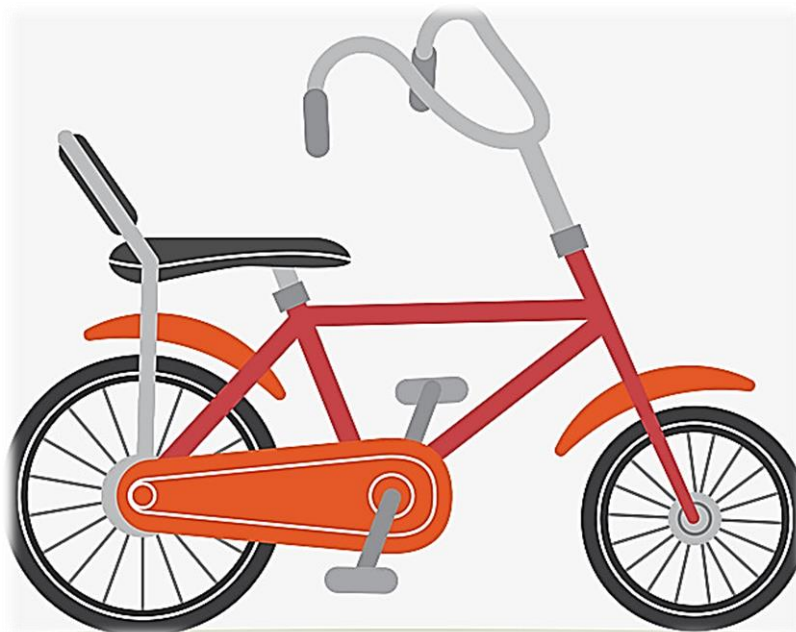
## “Веселий рахунок”

**Мета :** повторювати рахунок на англійській мові та розвивати витривалість, бажання навчитись новому та вдосконалювати набуті знання, уміння та навички.



М'яч передається по колу на рахунок : One! Two! Three! Four! Five! Good-bye! Вибуває той, у кого м'яч опинився у руках на "Good-bye". Гра триває до тих пір, поки з усіх гравців залишиться один, який і стане переможцем.

### “Червоний велосипед”



**Мета :** розвивати швидкість реакції, спритність, силу і витривалість, зібрати в команді якомога більше учасників, формувати навички співпраці в колективі.

Гра проводиться між двома лініями гравців (зазвичай це називається команда “Схід” або “Захід”, хоча це не відноситься до фактичного відносного розташування команд), зазвичай розташованих приблизно на відстані тридцяти футів один від одного. Гра починається, коли перша команда, в цьому прикладі команда “Схід”, викликається гравцем, вимовляючи або співаючи такі як слова : “Redover”, “Redover”, вибравши гравця в протилежну команду прямо або “Red rover”, нехай гравець в протилежній команді прийде”.

Найближчою метою для людини називається втеча на іншу лінію і розрив ланцюга команди “Схід” (утвореної зв’язуванням рук). Якщо

викликаний гравець не може зламати ланцюжок, вони приєднуються до команди “Схід”. Однак, якщо гравець успішно розриває ланцюжок, вони можуть вибрати одне з двох “посилань”, зламаних успішним прогоном, і прийняти їх, щоб приєднатися до команди “Захід”. Потім команда “Захід” називає “Redrover” для гравця в “Східній” команді, і гра триває.

Коли в команді залишається тільки один гравець, вони також повинні спробувати прорватися по посилянню. Якщо їм це не вдасться, перемагає протилежна команда. В іншому випадку вони можуть повернути гравця для своєї команди.

### “FiveFatPeas”

**Мета :** удосконалювати рухи руками, послідовність та розучування нових рухів.

Мила пісенька про горошинки. Рухи, на перший погляд, нескладні – малюкові потрібно тільки розтискати пальчики по одному. Але це не так-то просто насправді. Спочатку варто допомогти дитині і розтискати пальчики своєю рукою, потім він навчитися сам це робити під певні слова : Five fat peas in a pea pod pressed (пальці сжаті в кулачки). One grew, two grew, so did all the rest (показуємо по одному пальчику, починаючи з великого). They grew and grew (підіймаємо руки вгору дуже повільно). And did not stop, The pod went POP! (плескаємо в ладоні).



## “Keepaway”

**Мета :** удосконалювати вміння передавати м'яч та не дати супротивнику заволодіти м'ячем, виховувати любов до рідних, прихильність до друзів, чемність та толерантність стосовно малознайомих та незнайомих людей; учити малят цінувати тих, хто любить їх та піклується про них.

Два або більше гравці повинні передавати м'яч один одному, а гравець у середині намагається перехопити його. Гра може розглядатися як зворотна форма Dodgeball, тому що замість того, щоб намагатися вдарити по центру людей з м'ячем, гравці намагаються утримувати м'яч від них.

Продовжуйте грати, формуючи коло на землі близько десяти футів в діаметрі. Одна людина стоїть у центрі (і це називається поросся або мариноване дерево), а решта стоїть поза колом. Гравець за межами кола повинен потім кинути м'яч по колу іншій людині за межами кола з метою запобігти попаданню м'яча в коло. Це триває до тих пір, поки людина, яка його ловить, не потрапить у руки через невдале приймаття, відхилення тощо. Призначений одержувач, який не зможе ловити м'яч, замінює людину в середині, якщо їй не вдалось до того, як м'яч торкнеться будь-якої частини їх тіла. М'яч не може бути вилучений з рук будь-якого гравця.



# Італійські народні ігри



## “Гарбузики”

**Мета :** розвивати увагу, спостережливість, навички розповідного мовлення, поповнювати словниковий запас антонімами, учити малят виражати своє ставлення до інших людей.

У грі беруть участь 6-8 осіб. З них вибирають продавця і покупця, інші діти сідають в коло навпочіпки і охоплюють коліна руками. Покупець підходить до продавця, і між ними відбувається такий діалог :



- Є у продажу гарбузик?
- Звичайно є!
- Можна подивитися?
- Ось будь ласка.

Продавець обводить покупця по колу, щоб той оглянув гарбузики. Покупець коментує кожний гарбузик: “цей занадто худий”, “це дуже маленький”, “у цього немає хвостика”. Потім він все ж вибирає одну з тиковок і каже: “Ось цей я куплю, тільки його треба гарненько розглянути”.

Всі гравці відходять від обраного гарбузика і покупець починає пильний огляд. Він може доторкнутися до голови, рук, ніг, головне – не лоскотати гравця. І каже, наприклад, так :

– Ой, який цей гарбуз надутий... Ось-ось лопне. Дивіться, он вже й тріщина пішла по обличчю, по животу. Завдання покупця – розсмішити гравця-гарбуза, тоді він вибуває з гри.

## “Мері і Пеппі”

**Мета :** вивчення пісень та розвиток ходьби один за одним, підтримувати і розвивати прояви гуманності в поведінці дітей.



Діти стають в шеренгу з початку площі або широкої дороги, серед них вибирають ведучого (він може стояти як на початку, так в середині або кінці шеренги – це неважливо).

Ведучий призначає кожній нозі ім'я: права – Пеппі, ліва – Мері. Потім він оголошує з якої ноги (Пеппі або Мері) всі починають йти. Ведучий командує:

– Пеппі-Мері-Пеппі-Мері.

Потім несподівано збиває з такту і замість, наприклад, домовленої “Мері” називає “Пеппі”. Той, хто не встиг зорієнтуватися і настав не на ту ногу, вибуває з гри.

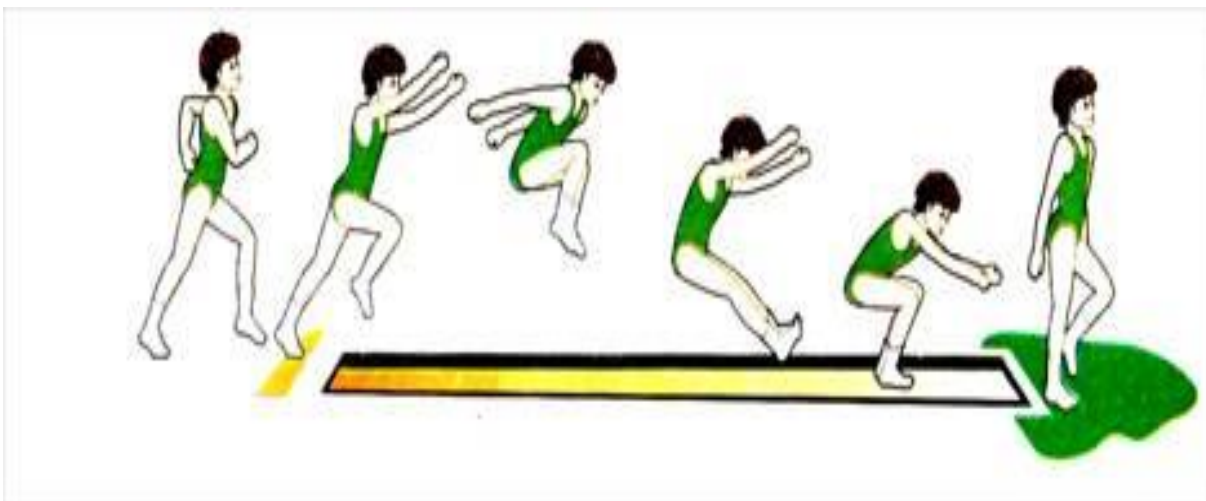
Інший різновид цієї гри. Діти крокують і в такт відомої пісеньки голосно кричать: Пеппі-Мері-Мері-Мері-Пеппе-Пеппі. Вони самі заздалегідь вибирають пісеньку і перекладають на неї слова “Мері-Пеппі”. Тут вже все знають, коли і якою ногою крокувати. Але від того, що всі йдуть дружно в ногу і голосно кричать, гра також виходить дуже веселою.





працює в Італії й водогін. Ну, а в дітей навіть деякі ігри не обходяться без води. От хоч би й “Водоноси”. Станьте парами. Перед кожною парою поставте відерце з водою та ківшик, а кроків за двадцять від них – по пляшці.

Щойно пролунає сигнал починати гру, ті, хто стоять у вервечках першими, зачерпують кіухликами воду і мчать кожен до своєї пляшки. Вилив воду у пляшку – і якнайшвидше вертайся назад, щоб передати кухлик товаришеві. Котрий гурток наповнить свою пляшку раніше, той і переміг. Ще веселіше проходить гра, як воду до пляшок носити не кухликами, а в блюдцях.



На майданчику креслять лінію старту. Спочатку до неї підходить перший гравець. Він сідає навпочіпки, просовує руки під колінами і захоплює себе за щиколотки– виходить поза жаби. У цій позі від лінії старту він робить три стрибка. Останнє місце приземлення відзначають (тільки потрібно відразу домовитися, що відзначають, наприклад, де стояла п’ята).

### “Жаби”

**Мета :** розвивати рухи, швидкість та спритність, формувати морально-етичні уявлення та адекватні форми поведінки.

На майданчику креслять лінію старту. Спочатку до неї підходить перший гравець. Він сідає навпочіпки, просовує руки під колінами і

захоплює себе за щиколотки – виходить поза жаби. У цій позі від лінії старту він робить три стрибка. Останнє місце приземлення відзначають (тільки потрібно відразу домовитися, що відзначають, наприклад, де стояла п'ята).



Теж саме повторює другий, третій гравці. Виграє той, хто далі інших стрибнув “жаб'ячим стрибком”.

# Естонські народні ігри



## “Сторож (Рингу)”



**Мета :** удосконалювати навички швидкості та спритності; виховувати увагу та кмітливість, формувати вміння працювати за командою, розвивати навички підстрибувати на місці і перестрибувати на обох ногах через доріжку (мотузку або іншу перешкоду).

Гравці лягають на килим і вдають, що сплять. Сторож бігає між лежачими, торкається всіх підряд паличкою і говорить: “Вставай за мною!” Ті діти, до яких доторкнулася паличка, виконують команду. Коли всі встали, сторож несподівано кричить: “Ніч!” Усі гравці повинні якомога швидше лягти, а сторож стежить за ними. Команди слід виконувати швидко і беззастережно. Того, хто ліг останнім, стає сторожем.

## “Птахи (Ліннумянг)”

**Мета :** вчити дітей назвам птахів, привчати їх швидко діяти за сигналом вихователя, допомагати один одному та іншим.

Гравці по лічилки вибирають господиню і яструба, інші – пtiці. Господиня потайки від яструба дає назву кожному птахові : зозуля,

ластівка і т. д. Прилітає яструб. У нього з господинею починається перекличка :

– За чим прийшов?

– За птахом.

– За яким?

Дитина називає, наприклад, зозулю. Вона вибігає, яструб її ловить. Якщо названої яструбом птиці немає, господиня проганяє яструба. Гра продовжується до тих пір, поки яструб не зловить усіх птахів. Вибігати і ловити можна тільки вгадану птицю.



### “Гра в м’яч з фігурами (Куюпалль)”

**Мета :** удосконалювати навички грати за правилами, розвивати вміння ловити м’яч двома руками та швидкість реакції, увагу, спритність.

Гравці утворюють коло. У центрі його стає ведучий (за вибором). Він кидає їм м’яч. Один з гравців повинен зловити м’яч і кинути гравцю. Якщо гравець не зловить м’яч, то

завмирає в тій позі, в якій намагався його спіймати.



Гра продовжується до тих пір, поки всі учасники не стануть “статуями”. Ведучий вибирає найцікавішу, на його погляд, “статую”, і гравець, який зображає її, стає ведучим. Гра починається спочатку. Гравцям, які не зловили м’яч і стали “статуями”, не дозволяється змінювати позу, інакше вони вибувають з гри.

### “У річку – на берег (Йикке – калдале)”

**Мета :** удосконалювати виконувати елементи гри за сигналом, розвивати вміння, уточнити та розширити знання про особливості гірських і рівнинних річок.

Для гри проводять на землі або на підлозі дві паралельні лінії. Ці дві лінії утворюють “річку”. Відстань між ними і їх довжина залежать від віку і кількості гравців. Всі учасники стають на “берег” (за лінію) або на обидва “берега річки”. Ведучий швидко наказує : “У річку! На берег! У річку!”. Гравці повинні точно стрибати за наказом ведучого : на територію, обмежену лініями, і назад. Хто помилиться, виходить з гри і повинен буде після проскакати на одній нозі вздовж (кругом) “річки”. Виграє останній, який не вибув з гри. Він може стати новим ведучим.

Ведучий може, подаючи команди, виконувати обманні рухи. Наприклад, віддавши команду “На берег!”, Стрибнути в “річку”. Наступивший на межу вибуває з гри.



## “Гра в поїзд (Ронгімянг)”



**Мета :** учити дітей ходити та бігати в колоні по одному, прискорювати й уповільнювати рухи, робити зупинки за сигналом; привчати дітей знаходити своє місце в колоні, не штовхати товаришів, бути уважними.

Гравці стають у ширенгу, поклавши руки на плечі попереду стоячого. Перший в колоні – “паровоз” – пихкає, свистить і починає рухатися вперед, то збільшуючи, то зменшуючи швидкість. Домовляються, що “поїзд” йде, наприклад, з Талліна в Тарту або в інше місто. По дорозі “поїзд” часто повертає в сторони, обходячи перешкоди, піднімається на горби, гальмує і знову набирає швидкість. Ті, що йдуть за “паровозом”, не повинні відчіплюватися від нього, інакше відбувається “катастрофа” і доводиться складати “поїзд” заново. Виконуючий роль поїзду може оголосити, що “колесо розбите”. Тоді всі розбігаються в сторони. Для продовження гри вибирають новий “поїзд”.

“Поїзд” не повинен рухатися, якщо відчепився хоча б один з гравців. Тоді всі повинні зупинитися і скласти “поїзд” заново. Але можна домовитися, що відчепившийся гравець вибуває з подальшої гри.

# Швейцарські народні ігри



## “Вишибали сніжками”

**Мета :** удосконалювати вміння метати сніжки на дальність, атакувати і вивести з ладу всіх гравців команди супротивника, формувати вольові якості особистості у дітей, навчити бігати врозтіч, розвинути навички просторової орієнтації, швидкість і спритність.

Гравці діляться на дві команди і по черзі намагаються потрапити сніжками в противника. Якщо не поцілив, хід переходить до іншої команди, якщо потрапив в супротивника, право кидка залишається у команди. Іноді для цієї гри можуть будуватися цілі фортеці зі снігу, і тоді гра стає схожа на поле битви. Хто швидше цього доб’ється, той виграв.



## “Хельма”

**Мета :** поглибити знання дітей про такі моральні категорії, як повага, вдячність та вміння програвати.

Гра на дошці. У грі беруть участь двоє. На картонній дошці шестикутна зірка, розділена перехресними лініями на численні маленькі поля. У кожного гравця по десять шашок різного кольору. Шашки кожен гравець розставляє в одному з кутів зірки, його противник – в протилежному. На кожній точці по блокам.

Гравці намагаються провести свої шашки в протилежний кут. Ходять по черзі, один хід – одне поле. Однак можна перестрибувати через свої і чужі шашки, якщо за ними є порожня точка. Одночасно можна зробити

стільки стрибків, скільки для цього є можливостей, за один хід можна перетнути всю дошку. Гравці намагаються створити на дошці такий стан, щоб можна було перескочити більше шашок. Іноді одна шашка, якщо випаде нагода, проходить таким чином всю дошку.

## “Шлагбаум”

**Мета :** дати дітям знання про дорожній об’єкті, активізувати пам’ять, увагу, мову, розвивати вміння колективізму, спритність, орієнтування у просторі.

Чим більше гравців бере участь, тим гра цікавіше. Учасники шикуються так, щоб в ряду було стільки гравців, скільки рядів. Виходить квадрат. Ті, хто стоїть шеренгою, беруться за руки, і між шеренгами утворюються вулиці.



По цих вулицях рухаються переслідуваний і переслідувач. Вони вбігають в одну вуличку, вибігають з іншої. Команди, які на стороні переслідуваного, намагаються допомогти йому. Коли він потрапляє в критичне становище, за знаком ведучого гравці опускають руки, повертаються ліворуч і знову беруться за руки. Тепер виникають зовсім інші вулички, перпендикулярні колишнім. І, зрозуміло, змінюється ситуація. Переслідувач, який мало не зловив переслідуваного, може виявитися від нього за дві вулички. Якщо він знову майже наздожене

переслідуваного, всі знову повернуться наліво, і так буде тривати до тих пір, поки переслідувач все-таки не виявиться спритнішим гравцем. Тоді вибирають нового переслідувача і нового переслідуваного.

## “Фортеця”



**Мета :** розвиток влучності, спритності, швидкісних якостей, координації руху, збагачування внутрішнього світу дітей позитивними емоціями.

Варіант гри в м'яч, відомої в усьому світі. Одна команда стоїть в колі, вона захищається. Інша зовні – нападаюча команда.

Діти грають сніжками. Кожна команда запасає велику кількість сніжок. Але кидати їх вона може тоді, коли всі команди готові до гри. Команда, яка вибила гравця противника, отримує право на новий кидок. Якщо вона не влучила, кидок робить інша команда.

Іноді будують справжню снігову фортецю. Стіни висотою до пояса (за кілька днів вони ґрунтовно промерзають). Така фортеця дає обороні велику перевагу, в цьому випадку нападників буває вдвічі більше, ніж захисників.

Треба стежити, щоб гравці не травмували один одного. Тому заборонено в сніжки заковувати камені або інші важкі предмети. Команда, яка першою втратила всіх гравців, програє.

## “Остання пара, вперед!”



**Мета :** вчити дітей ходити і бігати ланцюжком, тримаючись за руки, не нашттовхуючись один на одного; привчати їх швидко діяти за сигналом вихователя, розвинути фізичну силу і витривалість.

Грає завжди непарна кількість гравців. Гравці діляться на пари, беруться за руки. Той, хто залишився один, ведучий. Пари стоять один за одним. Попереду на 3 м від першої пари стоїть ведучий, спиною до гравців. Несподівано він кричить : “Остання пара, вперед!”, і остання пара біжить вперед.

Вони повинні, обійшовши ведучого, взятися перед ним за руки. Ведучий не може озиратися і повертати голову, він бачить гравців лише тоді, коли вони опиняються перед ним. Тепер він кидається до одного з них і намагається зловити, перш ніж вони візьмуться за руки. Якщо йому це вдається, то спійманий гравець стає ведучим, а колишній ведучий утворює пару з рештою гравцем. Вони стають в ряд першою парою, і гра триває.

## Термінологічний словник

### 1. Психологічний аспект :

**Визнання** – усвідомлення права іншого бути собою, мати свою точку зору на події, явища, ситуації.

**Витримка** – уміння володіти собою в будь-яких обставинах.

**Воля** – свідоме управління своєю психікою і вчинками в процесі прийняття рішень для досягнення поставлених цілей

**Гнучкість** – властивість продуктивного мислення, що виявляється в перебудові наявних способів вирішення задачі, в зміні способу, що перестає бути ефективним, на оптимальний.

**Доброзичливість** – ставлення до іншої людини або групи людей, що припускає позитивне налаштування або настрої.

**Емпатія** – розуміння відносин, почуттів, психічних станів іншої особи у формі співпереживання.

**Критичне ставлення до себе** – об'єктивна позиція особистості стосовно себе.

**Повага** – високий ступінь авторитету, довіри, визнання.

**Прийняття** – позитивне ставлення до людини незалежно від того, задоволені її вчинками в даний момент чи ні.

**Розуміння** – уміння проникнути у внутрішній світ іншого, адекватно відобразити його стани, якості, наміри, потреби, бажання.

**Самовладання** – вольова характеристика, яка включає в себе витримку, сміливість і частково рішучість, тобто ті вольові якості, які пов'язані з придушенням негативних емоцій, що викликають небажані для людини спонукання. Самовладання пов'язано з самоконтролем і саморегуляцією емоційної поведінки, з самообмеженням емоційного реагування і залежить від співвідношення між афектом і інтелектом.

**Сумісність** – властивість суб'єкта вступати у взаємодію з іншими суб'єктами, при цьому об'єкти не повною мірою виключають прояв один одного (види сумісності – психофізіологічна (взаємодія темпераментів,

потреб індивідів, фізичних особливостей), психологічна (взаємодія характерів, інтелектів, мотивів поведінки), соціальна (узгодженість соціальних ролей, інтересів, цінностей), ідеологічна (ідеологічні цінності, соціальні установки)).

**Тактовність** – вміння вести себе відповідно до прийнятого етикету і етичних норм, уміння розуміти співрозмовника і не допускати неприємних для інших ситуацій.

**Терпимість** – здатність не протидіяти, не скаржитись, покірливо переносити, зносити щось тяжке, важке, неприємне.

**Ухвалення** – здатність погодитися з існуванням особливостей, які не властиві певній людині, групі, спільності і т. п.

**Чуйність** – якість особистості, яка дозволяє людині тонко відчувати інших, їх переживання, емоції, почуття.

## **2. Комунікаційно-діяльнісний аспект :**

**Взаємодія** – сумісна дія кількох об'єктів або суб'єктів, при якій результат дії одного з них впливає на інші.

**Взаємодоповнення** – процес вибудовування відносин, при якому єдине ціле формується шляхом складання різних елементів, властивих різним партнерам.

**Вміння слухати** – готовність віддати свою увагу співрозмовнику, створення відповідних необхідних умов для бесіди, надання співрозмовнику можливості говорити.

**Діалог** – двосторонній обмін інформацією (розмова, спілкування) між двома людьми у вигляді питань та відповідей.

**Дискусія** – обговорення певної проблеми з висловлюванням різних думок для вироблення спільного рішення або згоди з певних питань.

**Консенсус** – спосіб прийняття рішень на основі загальної згоди і відсутності принципових заперечень у більшості.

**Компроміс** – спосіб досягнення згоди, завершення конфлікту шляхом взаємних поступок та часткового задоволення інтересів сторін.



При цьому кожна сторона повинна визначити нижні межі поступок, на які вона готова йти при визначенні компромісної угоди.

**Саморегуляція** – вища форма нормативної детермінації поведінки, яка забезпечує самостійне і добровільне дотримання норм моралі за відсутності зовнішнього контролю і спонукання.

**Солідарність** – єднання, згуртованість людей, різних груп, класів, народів на основі спільності цілей і цінностей.

**Співпраця** – вироблення спільного рішення шляхом переговорів, участь великої кількості людей в одному або різних, але пов'язаних між собою напрямках діяльності.

**Спілкування** – передача інформації у будь-якій формі від однієї особи до іншої безпосередньо або за допомогою засобів зв'язку будь-якого типу.

### **3. Ціннісний аспект :**

**Гуманність** – система установок особистості стосовно людини, групи людей, живої істоти, обумовлена моральними нормами і цінностями, представлена у свідомості переживаннями жалю і реалізована у спілкуванні і діяльності в актах сприяння чи допомоги.

**Різноманіття** – наявність різних відповідей на одні й ті ж поставлені питання, культурних особливостей окремих груп, що складають соціум.

**Рівноправність** – користування однаковими, рівними з ким-, чим-небудь правами; рівність розподілу влади, що включає можливість для кожного громадянина формувати і вступати в політичні організації; свободу вираження власної думки, право голосу, право на обрання до органів державної влади.

**Свобода** – можливість індивіда самому визначати свої життєві цілі, цінності і нести особистісну відповідальність за результати своєї діяльності.

# Розмальовка для дітей дошкільного віку: «Різні національності»





















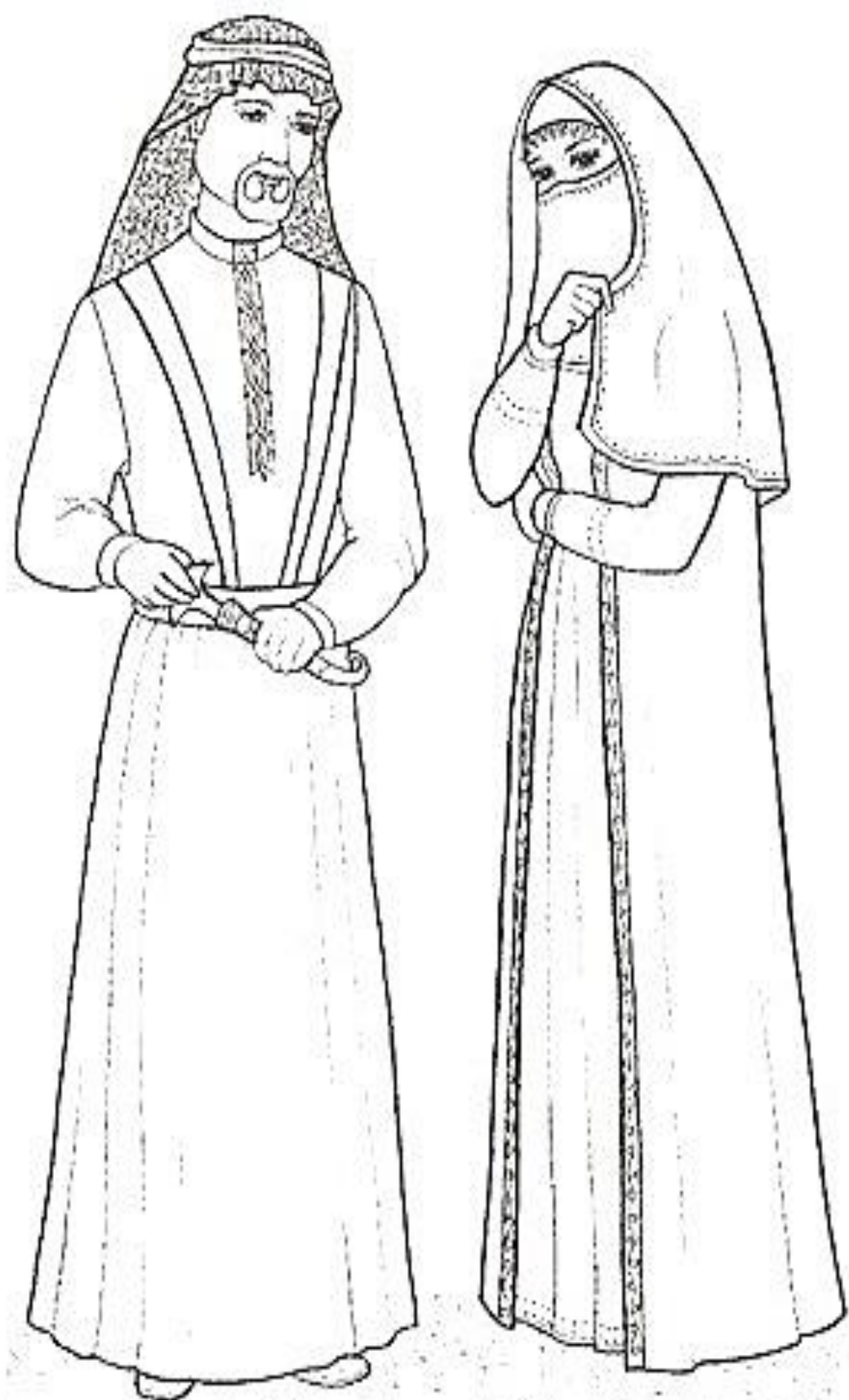






























1988 8- 10/15

1988 8- 10/15













## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Грива О. А. Толерантність молоді в полікультурному середовищі : [монографія] / Грива Ольга Анатоліївна. – К. : Видавництво Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова, 2007. – 275 с.
2. Зарівна О. Толерантність як елемент світогляду і культури / О. Зарівна // Рідна школа. – 2008. – № 6. – С. 21-23.
3. Луцан Н. І. Народні гри дітям / Н. І. Луцан. – Івано-Франківськ, 1992. – 124 с.
4. Кенеман А. В. Детские подвижные игры народов СССР. Пособие для воспитателя дет. сада / Сост. А. В. Кенеман; Под.ред. Т. И. Осокиной. – М. : Просвещение, 1989. – 239 с.
5. Ляпунова В. А. Підготовка вихователів до формування толерантності у дітей дошкільного віку : монографія / В. А. Ляпунова. – Мелітополь : Видавництво МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2016. – 364 с.
6. Народні ігри. Для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку / Упоряд. Ю. Є. Бардакова – Х. : Вид. група “Основа”, 2007. – 96 с.
7. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навч.-метод. посібник / За ред. Г. С. Тарасенко. – К. : Видавничий Дім “Слово”, 2010. – 320 с.
8. Поніманська Т. І. Виховання людяності / Т. Поніманська, О. Козлюк, Г. Марчук. – Рівне : Волинські обереги, 2012. – 160 с.
9. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка : Навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Т. І. Поніманська. – К. : “Академвидав”, 2004. – 456 с.
10. Соловйова Є. В. Виховання інтересу і поваги до культур різних країн у дітей 5-7 років в дитячому саду : метод. посіб. для вихователів / Є. В. Соловйова, Л. В. Редько. – М. : Просвещение, 2014. – 80 с.
11. Скрипник Н. Виховання толерантних взаємостосунків дітей старшого дошкільного віку / Н. Скрипник. – Умань : ПП Жовтий, 2011. – 182 с.

12. Стельмахович М. Г. Народне дитинознавство / М. Г. Стельмахович. – К. : Знання України, 1991. – 48 с.
13. Сухомлинський В. А. Сердце отдаю детям / В. А. Сухомлинський. – К. : Рад.школа, 1982. – 244 с.
14. Щербакова Е. И. Формирование взаимоотношений детей 3-5 лет в игре / Е. И. Щербакова. – М. : Просвещение, 1984. – 78 с.

