



ПОДОРОЖ ІГРАМИ КРАЇН СВІТУ

Міжкультурна подорож в
ігровій формі

Ця брошура також доступна вказаними нижче мовами.

Арабська

Англійська

Фарсі

Французька

Курдська

Польська

Румунська

Російська

Сербська

Турецька

Українська

Зміст

ПЕРЕДМОВА.....	5
АФГАНІСТАН.....	6
БЕРІ-БЕРІ (НАРЕЧЕНА-НАРЕЧЕНА).....	6
ДАНДАКЛІД.....	7
ТУШЛА БААЗІ.....	8
АРГЕНТИНА.....	9
ПАН І КЕСО (ХЛІБ І СИР).....	9
ЕЛЬ ХУЕГО ДЕЛЬ ПАКЕТЕ (ГРА В ПОСИЛКУ).....	10
ПІНЬЯТА – ТРАДИЦІЙНА ГРА НА ДЕНЬ НАРОДЖЕННЯ.....	11
ЧАНЧО ВА (СВИНЯ ЙДЕ ДАЛІ).....	12
КИТАЙ.....	13
НОСІННЯ ПАЛАНКІНУ.....	13
НІМЕЧЧИНА.....	14
ВИБИВНИЙ.....	14
ЧИТАННЯ ГАЗЕТИ.....	15
ВОГОНЬ, ЗЕМЛЯ, ВОДА, ПОВІТРЯ.....	16
ІРАК.....	17
ХААБ.....	17
ХАЛМАТЕН.....	18
КАМЕРУН.....	19
ЕСТАФЕТА З ПРЕДМЕТОМ.....	19
КАЗАХСТАН.....	20
ГУСИ, ГУСИ, ДОДОМУ.....	20
ВЕДМІДЬ, СКІЛЬКИ ТИ ЩЕ ЗБИРАЄШСЯ СПАТИ?.....	21

МАРОККО.....	22
ГРА «ЛОВИ КАМІНЦІ».....	22
ШРІТТА.....	23
РУМУНІЯ.....	24
ЛАПТЕ ГРОС – КИСЛЯК.....	24
БАМБІЛІЧІ.....	26
КІШКИ-МИШКИ.....	28
ЛАСТІВКО, ЗМІНИ СВОЄ ГНІЗДЕЧКО!.....	29
РОСІЯ.....	30
СКОВОРІДКА.....	30
ЛАПТА.....	31
СЕРБІЯ.....	33
СЕСТРИЧКО, СКІЛЬКИ КОШТУЄ МОЛОКО?.....	33
ЯЙЦЕ АБО КОЛІР.....	34
СИРІЯ.....	35
КУЛЬКИ.....	35
СІМ КАМІНЦІВ.....	36
ТУРЕЧЧИНА.....	37
ЗАМБАК ЗУМБАК.....	37
УКРАЇНА.....	38
КОЛЬОРИ.....	38
5 НАЗВ.....	39
ВОДЯНИЙ.....	40

ПЕРЕДМОВА

Шановні читачі!

Гра відіграє ключову роль у розвитку дітей. Вони можуть гратися будь-де: на вулиці, у школі чи в дитячому садку. Часто для початку гри достатньо мати звичайну мотузочку чи м'ячик.

Кожна гра відображає культуру певної країни й дає уявлення про неї. Є ігри, притаманні певній країні, і в них зазвичай грають лише в ній. Деякі ігри поширені по всьому світу, і вони видаються нам знайомими. Це свідчить про те, що дітям в усьому світі подобаються подібні ігри.

У цій брошурі зібрано ігри з усіх континентів, завдяки яким діти, відвідуючи дитячий садок, в ігровій формі зможуть познайомитися зі світовою культурою.

Представлені в ній ігри дають можливість дітям подумки мандрувати світом і їх можна за невеликих зусиль організувати в сімейному колі та на свіжому повітрі.

Добірка міжкультурних ігор стане підтримкою та опорою як у повсякденній педагогічній роботі дитячого садка, так і в повсякденному житті сім'ї.



АФГАНІСТАН

БЕРІ-БЕРІ (НАРЕЧЕНА-НАРЕЧЕНА)

Вік: із 6 років.

Інвентар: деревина, текстиль або залишкові матеріали.

Опис гри.

Бері-бері — це гра, під час якої діти роблять ляльок чи маріонеток, а потім розігрують весільну церемонію.

Підготовка гри передбачає велику творчу роботу.

Дівчатка роблять ляльок нареченої та нареченого зазвичай разом зі своїми старшими сестрами, матерями чи іншими родичками жіночої статі. Для цього вони використовують деревину, тканину та інший інвентар (наприклад, ґудзики у якості очей).

Хлопчики шукають місця для розміщення мініатюрних будиночків нареченого й нареченої неподалік один від одного і збирають камінчики для їх побудови.

Вони також виготовляють дерев'яного коня для переїзду нареченої до будинку нареченого.



Розповів Мохаммад Джабархайл з Афганістану



АФГАНІСТАН

ДАНДАКЛІД

Вік: із 5 років.

Інвентар: палички.

Опис гри.

Дандаклід — це гра для двох осіб. У неї грають двома палицями. Більшою палицею (данда) б'ють по меншій (клід). Менша палиця звужена з обох кінців, тому, коли вона лежить на землі, її кінці злегка здіймаються над нею. По одному з припіднятих кінців ударяють більшою палицею, щоб вона дещо підскочила в повітря, а потім б'ють ще раз, щоб вона відлетіла якнайдалі. Зазвичай майданчик для гри являє собою два кола — внутрішнє (основне) і зовнішнє.

Перший гравець стає у внутрішнє коло й намагається якомога далі відбити меншу палицю — якнайдалі від обох кіл. Другий гравець (приймаючий) бере меншу палицю і намагається закинути її в зовнішнє коло. У разі успіху, він заробляє одне очко. Якщо йому це не вдається, перший гравець отримує очко й може повторно вдарити палицю з місця, де вона опинилася, тим самим ускладнюючи приймаючому гравцеві можливість закинути меншу палицю назад у коло. Гравці самі вирішують, скільки очок їм потрібно набрати для перемоги в грі.



Розповів Мохаммад Джабархайл з Афганістану



АФГАНІСТАН

ТУШЛА БААЗІ

Вік: із 4 років.

Інвентар: невеликі камінці.

Опис гри.

Тушла баазі — одна з тих ігор, які мають багато варіацій.

Популярна версія гри виглядає наступним чином.

На підлозі малюється невелике коло з прямою лінією, що проходить через його центр.

Обидва гравці кладуть на лінію однакову кількість кульок. Кожен гравець намагається вибити кульки іншого гравця, влучивши по ним однією зі своїх кульок.

Якщо йому це вдається, він забирає вибиті кульки інших гравців.

Гравець, який збере найбільше кульок, перемагає в грі.



Розповідь Мохаммад Джабархайл з Афганістану



АРГЕНТИНА

ПАН І КЕСО (ХЛІБ І СИР)

Вік: із 4 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

У грі «Хліб і сир» двоє дітей, стоячи на певній відстані один навпроти одного, по черзі говорять:

«ПАН-КЕСО»

«ХЛІБ-СИР»

і йдуть назустріч один одному по намальованій або уявній лінії, щоразу ставлячи одну ногу перед іншою.

Коли перша дитина каже «ПАН», вона робить крок уперед на одну ногу, а інша дитина — на «КЕСО».

Хто перший наступить на іншого, той і виграє.



Розповіла Корінн Асеа з Аргентини



АРГЕНТИНА

ЕЛЬ ХУЕГО ДЕЛЬ ПАКЕТЕ (ГРА В ПОСИЛКУ)

Вік: із 6 років.

Інвентар: картонна коробка, пакувальний папір.

Опис гри.

Діти сідають у коло й поки грає музика, передають по колу загорнутий у кілька шарів паперу пакунок. У кожному шарі знаходиться аркуш із завданням.

Коли музика зупиняється, дитина, яка тримає пакунок, повинна розгорнути один шар паперу і виконати вказане на аркуші завдання.

Так повторюється кілька разів.

Гра закінчується тоді, коли хтось розкриває останній шар паперу й отримує подарунок.



Розповіла Корінн Асеа з Аргентини



АРГЕНТИНА

ПІНЬЯТА – ТРАДИЦІЙНА ГРА НА ДЕНЬ НАРОДЖЕННЯ

Вік: із 4 років.

Інвентар: повітряні кульки, солодоці, інші предмети.

Опис гри.

В Аргентині піньяту зазвичай роблять із великої гумової повітряної кульки (близько 50 сантиметрів у надутому стані) із широким отвором, через який її наповнюють різними предметами, котрі потім роздаватимуть (солодоці та інші дрібнички).

Піньяту тримають на висоті, до якої може дотягнутися іменинник та його гості, і проколюють гострим предметом.

Повітряна кулька лопається, з неї випадають предмети, і діти їх збирають.



Розповіла Корінн Асеа з Аргентини



АРГЕНТИНА

ЧАНЧО ВА (СВИНЯ ЙДЕ ДАЛІ)

Вік: із 6 років.

Інвентар: картки різних кольорів.

Опис гри.

У цю гру грають із використанням спеціальних карток.

Наприклад, якщо грають четверо дітей, використовують чотири картки певного кольору із цифрами від одного до чотирьох. Кожна дитина отримує по чотири картки. У кожному раунді відбувається передача однієї картки.

Мета гри полягає в тому, щоб якомога швидше скласти комбінацію із чотирьох карток одного кольору або з однаковим номером.

Коли в когось із гравців є чотири однакові картки, він вигукує «Чанчо» (свиня) і кладе руку на центр столу.

Усі інші роблять те саме. Останній гравець, який залишився, програє і мусить виконати завдання.



Розповіла Корінн Асеа з Аргентини



КИТАЙ

НОСІННЯ ПАЛАНКІНУ

Вік: із 3 років.

Інвентар: паланкін.

Опис гри.

Мета гри – покращити силу рук та координацію кінцівок.

Учасники розподіляються на команди по три особи. Двоє учасників з однієї команди несуть паланкін, на якому сидить третій учасник.

Двоє дітей утворюють своерідний паланкін, беручись лівою рукою за зап'ястя своєї правої руки, а правою рукою – за зап'ястя лівої руки другого учасника, формуючи знак «#».

Третій учасник команди просовує ноги в кільце, утворюване руками носіїв паланкіна, і присідає на перехрещені у формі знаку «#» руки.

Кожна команда стрибає боком, перемагає та, яка була найшвидшою.



Розповіла родина Ян із Китаю



НІМЕЧЧИНА

ВИБИВНИЙ

Вік: із 4 років.

Інвентар: софтбольний м'яч.

Опис гри.

Вибивний – популярна дитяча гра в Німеччині.

У неї грають софтбольним м'ячем.

Гра ведеться на полі, поділеному центральною лінією на дві однакові за розміром частини. Із кожної команди один гравець виходить за базову лінію поля команди-суперника (так звана зона «небо»).

Кожна команда намагається «вибити» софтбольним м'ячем гравця команди-суперника зі свого ігрового поля.

Учасник, у якого влучили м'ячем, повинен перейти за ігрове поле команди-суперника (в так звану зону «небо»), і звідти намагатися влучити м'ячем у гравців команди-суперника. Той, хто зловить м'яч, отримує додаткове життя.

Команда, у якої першою закінчаться гравці на полі, програє.



Розповідь Лучано Мураньї з Німеччини



НІМЕЧЧИНА

ЧИТАННЯ ГАЗЕТИ

Вік: із 5 років.

Інвентар: газети.

Опис гри.

Читання газети — це дитяча гра, у якій учасникам потрібно багато місця для вільного пересування. Тому в неї найкраще грати надворі. Обирається одна дитина, якій дається газета. Решта дітей стає півколом на відстані 15–20 метрів перед читачем газети.

Гра починається, тільки-но читач починає читати газету. Газета повинна займати все поле зору читача так, щоб він не міг бачити інших гравців. Тим часом інші діти крок за кроком намагаються підкрастися до читача. Якщо читач опускає газету, всі інші учасники повинні негайно зупинитися і не рухатися. Той, хто зробив хоч один рух, повинен повернутися у вихідну точку.

Читач може підходити до інших гравців і намагатися розсмішити їх, кривляючись або ставлячи запитання, аби вони повернулися на вихідну позицію. Перший гравець, який торкнеться газети читача, виграє і стає новим читачем газети.



Розповідла Леоні М. із Німеччини



НІМЕЧЧИНА

ВОГОНЬ, ЗЕМЛЯ, ВОДА, ПОВІТРЯ

Вік: із 5 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Вогонь, земля, вода, повітря – це гра для великої групи дітей, у яку найкраще грати там, де багато місця, наприклад, у спортзалі.

Ведучий гри спочатку визначає, що діти повинні робити, коли чують слова «вогонь», «земля», «вода», «повітря» (наприклад, бігти до лавки, стрибати тощо).

По початку гри всі діти бігають по залу, а потім повинні якомога швидше зреагувати, почувши одне із цих слів.

Останній, хто зреагує, вибуває. Той, хто залишиться останнім, виграє в грі та стає ведучим наступної гри.



Розповіла Симона М. із Німеччини



ІРАК

ХААБ

Вік: із 5 років.

Інвентар: камінці, палиці

Опис гри.

Кожен гравець має певну кількість камінців, які він назбирав на вулиці. Для гри камінці мають бути пофарбовані в певний колір. Кожен гравець обирає собі палицю, яка називається битка. Палиця має бути достатньо важкою та міцною.

Існує кілька різновидів і способів гри в хааб, і кожен із різновидів має свою назву та особливості, а також свої правила та принципи гри. Одним із таких різновидів є так званий «Манаш», «Хізі», «Доукі» або «Сірі». Кількість гравців може бути довільною. Група учасників малює на землі коло, у центр якого кожен гравець кладе узгоджену кількість хаабів (камінців), та приблизно за три метри від нього проводить пряму лінію, де буде стояти гравець, який кидатиме палицю. Перший гравець кидає свою палицю в коло так, щоб вибити хааби за межі кола. Він продовжує кидати палицю допоки не припуститься помилки, після чого хід переходить до іншого гравця, і так далі, доки всі хааби не опиняться за межами кола. Перемагає гравець, у якого буде найбільше хаабів.



Розповів Усама К. Ахмед Аль Шауката з Іраку



АВТОНОМНИЙ РЕГІОН КУРДИСТАН, ІРАК

ХАЛМАТЕН

Вік: із 4 років.

Інвентар: 5 невеликих камінців.

Опис гри.

Халматен — одна з найдавніших курдських ігор.

Спочатку всі п'ять камінців кидають на землю. Потім одна дитина піднімає камінець і підкидає його вгору. Поки камінець не впав на землю, дитина повинна якнайшвидше підняти один камінець із землі та одразу ж зловити камінець, що падає. Виконавши це, дитина кидає зібрані камінці назад до інших трьох камінців.

Далі ця ж дитина повинна знову підкинути камінець угору. Цього разу, поки камінець летить униз, дитина повинна підняти два камінця із землі і зловити один у повітрі.

Гра триває до того моменту, поки із землі не буде піднято чотири камінці за час, коли один камінець летить згори, і не буде спіймано останній. Нарешті, коли в дитини в руках опиняється п'ять камінців, вона підкидає їх усі одночасно вгору, а потім повинна зловити всі п'ять камінців. Якщо жоден камінчик не впаде на землю, дитина виграє.

Тільки-но камінчик падає на землю, настає черга наступної дитини.



Розповів Рахім Ніян з
автономного регіону Курдистан



КАМЕРУН

ЕСТАФЕТА З ПРЕДМЕТОМ

Вік: із 5 років.

Інвентар: 2 палички або 2 невеликі предмети, наприклад, м'ячі для софтболу.

Опис гри.

Діти діляться на дві рівні команди, бажано, щоб у кожній із них було по чотири або більше учасників. Команди вишиковуються за розміткою на підлозі, стаючи в шеренгу на відстані витягнутої руки одна від одної. Той, хто стоїть позаду, отримує естафетну паличку.

Усі інші учасники стоять прямо, дивлячись перед собою і піднімаючи руку позаду себе, щоб прийняти естафету.

Почувши команду «Почали», діти якнайшвидше починають передавати естафетну паличку. Коли естафета дістається учасника, який стоїть першим у шерензі, він повинен швидко підняти її над головою, щоб показати, що команда закінчила.

Команда, яка першою впорається з естафетою, виграє раунд.

Правила. Учасник, який отримує естафету, повинен дивитися вперед. Рука, що приймає естафету, утримується нерухомо. Учасник, який приймає естафету, міцно тримає палицю в руці. Діти по черзі руками передають паличку.

ПОРАДА. Коли естафетна паличка дістається початку шеренги, учасники розвертаються і дивляться в іншому напрямку. Тепер вона знаходиться в іншому кінці шеренги, і гру можна повторити.



Розповіла Жозефіна Форгаб із Камеруну



КАЗАХСТАН

ГУСИ, ГУСИ, ДОДОМУ

Вік: із 3 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Метою цієї гри у квача є втеча від гравця, який виступає в ролі квача, у безпечну зону.

Власне «полюванню» передує наступний діалог.

Одна дитина (квач), що стоїть у стороні, звертається до інших гравців:

- Гуси, гуси, додому.
- Ми боїмося. — Кого?
- Вовка за горою.
- Що він робить?
- Гуску скубе.
- Яку?
- Сіру, білу, волохату.
- Тікайте, гусоньки, у хату!

Після цих слів усі діти, які грають роль гусей, біжать у бік того, хто їх кличе.

Тим часом завдання квача — спіймати одного з гусей.



Розповіла Єлена Роллманн із Казахстану



КАЗАХСТАН

ВЕДМІДЬ, СКІЛЬКИ ТИ ЩЕ ЗБИРАЄШСЯ СПАТИ?

Вік: із 4 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Діти стають у коло. Одна дитина (ведмідь) сідає в центр кола й «засинає».

Діти беруться за руки й ходять по колу, запитуючи ведмедя: «Ведмідь, скільки ти ще збираєшся спати?» Ведмідь мовчить.

Діти знову запитують: «Ведмідь, скільки ти ще збираєшся спати?»

Ведмідь невдоволено бурчить.

Діти ставлять те саме запитання втретє. На цей раз ведмідь у відповідь називає число від одного до десяти, наприклад, каже «П'ять». Тоді діти починають рахувати до п'яти. На «п'ять» ведмідь встає, а всі діти розбігаються, щоб ведмідь їх не спіймав.

Той, кого ведмідь спіймав, сам стає «ведмедем», і гра починається спочатку.



Розповіла Єлена Роллманн із Казахстану



МАРОККО

ГРА «ЛОВИ КАМІНЦІ»

Вік: із 4 років.

Інвентар: невеликі камінці (наприклад, галька), додатково: маленькі кульки.

Опис гри.

Гра «Лови камінці» — це гра, у яку грають у Марокко, а також по всій Африці. Гра дуже проста, і в неї можна грати з невеликою кількістю інвентарю. Для гри потрібні лише невеликі камінці з округлими краями.

Спочатку на долоні кладуть від шести до одинадцяти камінців, а потім підкидають їх угору. Під час польоту камінців руки повертають долонями вниз і в такому їх положенні ловлять камінці. Це повторюється двічі. В останній раз камінці підкидають у повітря і більше не ловлять.

Гра складається з наступних рівнів.

1. Суперник вказує на камінець, який потрібно взяти останнім. Учасник бере камінець і підкидає його в повітря однією рукою. Поки камінець знаходиться в повітрі, камінці, що лежать на землі, потрібно зібрати за якомога меншу кількість ходів.

2. Суперник вказує на камінець, який не можна зачіпати або пересувати. Він створює пальцями «ворота». Тепер гравець повинен підкинути камінь у повітря і закинути камінці, що лежать на підлозі, у ворота, не пересуваючи й не зачіпаючи камінь, до якого не можна торкатися.



Розповів Ханане Уамар із Марокко



МАРОККО

ШРІТТА

Вік: із 3 років.

Інвентар: невеликі камінці.

Опис гри.

На землі малюється прямокутник, розділений на чотири однакові квадрати. Кожен квадрат позначається цифрою від одного до чотирьох. Необхідно перемістити камінець із першого квадрата в четвертий.

У перший квадрат камінець кидається рукою. Якщо гравець влучив у відповідний квадрат, він починає стрибати на одній нозі. Камінець повинен приземлитися в квадрат, а не на лінію або за його межами, інакше гравець вибуває. Тільки-но камінчик приземлився в першому квадраті, гравець стрибає до першого квадрата й ногою штовхає камінчик до квадрата під номером два. З другого квадрата камінчик штовхають ногою в третій квадрат і так до завершення раунду. Із четвертого квадрата камінець виштовхується назовні, при цьому гравець повинен стрибнути і приземлитися обома ногами на камінь за межами намальованого прямокутника. Це був перший раунд. Якщо дитина успішно завершила цей раунд, гра продовжується. Дитина знову стає перед намальованими квадратами й тепер повинна кинути камінець прямо у квадрат під номером два й дострибати до нього. Тільки-но дитина досягне другого квадрата, камінчик знову потрібно штовхати ногою в третій квадрат і так само завершити раунд.

Гра закінчується, коли дитина пройде всі чотири раунди.



Розповіла Нежа Адді з Марокко



РУМУНІЯ

ЛАПТЕ ГРОС – КИСЛЯК

Вік: із 5 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Кисляк – це командна гра для щонайменше п'яти учасників. Якщо бажаючих узяти участь у грі більше, загальна кількість учасників завжди повинна бути непарною.

Розподіл ролей та займання позицій. Один гравець призначається суддею, а решта учасників діляться на дві рівні команди. Після того, як порядок гравців визначено, одна з команд розташовується наступним чином. Перший гравець нахиляється вперед і кладе голову на руки судді. Наступний гравець, також нахилившись, стає позаду першого гравця розташовуючи голову між його ногами. І так далі, поки всі в команді не стануть один за одним.

Гравці з іншої команди повинні по черзі застрибувати на учасників команди, що стоять нахилившись. Щоразу, коли хтось стрибає, він повинен виголосити «Кисляк!». Гравці, які застрибнули, повинні залишатися в тому ж положенні, у якому вони приземлилися (не рухаючись ані вперед, ані назад).

Після того, як усі гравці другої команди застрибнули на першу команду, вони повинні залишатися на місці, а перший стрибун повинен показати судді пальцями цифру від одного до п'яти. Перша команда повинна вгадати показане число.

Команди міняються ролями, і гра закінчується, коли:

- команда, що стоїть нахилившись, вгадає показане число;
- один з учасників, який застрибнув (і знаходиться на спині суперника), торкнеться ногою землі;
- хтось перед стрибком забув крикнути «Кисляк!»;
- залишилися гравці, які повинні були стрибати, але для них немає місця через неправильне розташування тих, хто стрибнув перед ними.



Розповів Валеріу Дрегуц із Румунії



РУМУНІЯ

БАМБІЛІЧІ

Вік: із 5 років.

Інвентар: м'ячі.

Опис гри.

Бамбілічі — це гра на свіжому повітрі з м'ячем за участю чотирьох осіб. Гра є різновидом футболу, але на значно меншому майданчику.

Перед початком гри ігрове поле розмічається наступним чином. Великий квадрат ділиться на чотири менші квадрати, пронумеровані від одного до чотирьох.

Після визначення місця кожного учасника гра починається з подачі гравця, який знаходиться в квадраті за номером один.

ПРАВИЛА

- М'яч завжди розігрується в штрафному квадраті по діагоналі (із першого квадрату — у третій, з другого — у четвертий і з третього — у перший).
- Якщо гравець вибиває м'яч за межі ігрового майданчика, зараховується промах.
- Якщо м'яч принаймні двічі торкнеться землі у квадраті гравця перш ніж він його вдарить, фіксується фол.
- Якщо гравець припустився промаху, він міняється місцями з учасником, який стоїть у квадраті з меншим номером (четвертий міняється з третім, третій — із другим, другий — із першим).

- Гравцеві у квадраті за номером один немає з ким помінятися місцями в разі промаху, тому його промахи накопичуються. Після трьох промахів цей гравець вибуває з гри.
 - Якщо гравець переходить із квадрату під номером один до квадрату під номером два, то кількість його промахів обнуляється.
 - Якщо м'яч падає на одну з ліній, що розділяють квадрати, і лише один із квадратів зайнятий гравцем, то влучання зараховується. Але якщо лінія, на яку впав м'яч, розділяє двох гравців, гра переривається і продовжується тим, хто влучив по м'ячу останнім.
- Виграє останній гравець, який залишився в грі.



Розповів Валеріу Дрегуц із Румунії



РУМУНІЯ

КІШКИ-МИШКИ

Вік: із 4 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Діти формують своєрідну нірку у формі кола, стаючи обличчям всередину й беручись за руки.

У двох місцях по колу діти не тримаються за руки. Це місця, де «кішка» може входити до кола і виходити з нього.

Одна дитина, «мишка», знаходиться у центрі кола, а інша дитина, «кішка», — поза колом.

Гра починається за командою ведучого й «кішка» намагається зловити «мишку».

Гравці в колі полегшують «мишці» втечу і, піднімаючи руки, дають їй змогу забігати в коло та вибігати з нього.

«Кішці» не дозволяють пройти. До кола можна потрапити лише через два входи.

Якщо «кішка» зловить «мишку», ведучий обирає на ці ролі інших дітей.

Те ж саме відбувається, якщо «кішка» не встигає зловити «мишку» протягом певного часу.



Розповіла Лавінія Боц-Юрка з Румунії



РУМУНІЯ

ЛАСТІВКО, ЗМІНИ СВОЄ ГНІЗДЕЧКО!

Вік: із 5 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Усі гравці розподіляються по парах, стають обличчям один до одного й беруться за руки. Маємо декілька таких пар, які являють собою гнізда. У середині знаходиться третя дитина, яка грає роль ластівки (ластівка залишається в гнізді, утвореному двома іншими учасниками).

Коли хтось вигукує: «Ластівко, зміни своє гніздечко», усі, хто знаходиться в гніздах, повинні його залишити. Гравці не можуть повертатися до того самого гнізда, яке щойно залишили.

Один гравець (одна з ластівок) залишається без гнізда й рухається поруч із гніздами, поки ведучий гри не вигукне: «Ластівко, зміни своє гніздечко!». У цей момент усі «ластівки» повинні залишити свої гнізда і знайти нове.

Це дає можливість ластівці без гнізда знайти собі його. Тепер без гнізда залишається інша ластівка, якій не пощастило, і за наступною командою вона матиме можливість знайти нове гніздо.



Розповіла Лавінія Боц-Юрка з Румунії



РОСІЯ

СКОВОРІДКА

Вік: із 4 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

У грі беруть участь щонайменше вісім-десять дітей. Що більше дітей грає, то краще. Спочатку діти діляться на дві команди. Кожна з них стає в коло, береться за руки і промовляє: «Сковорідка, сковорідка, йди сюди якнайшвидше!».

Після цього дві команди стають одна навпроти одної, взявшись за руки.

Команда сковорідок починає першою і вигукує: «Чию душу ти хочеш?».

Команда-суперник обирає гравця з команди-суперника й називає його ім'я.

Цей гравець повинен із розбігу в одну спробу розірвати зчеплення рук будь-яких двох гравців з іншої команди. Якщо йому це вдається, він забирає одного із цих двох гравців до своєї команди; якщо ні, то приєднується до команди суперника. Гра продовжується до тих пір, поки одна з команд повністю не «розпадеться». Зазвичай гра проходить досить швидко й дуже жваво.



Розповіла Наталія Карась із Росії



РОСІЯ

ЛАПТА

Вік: із 6 років.

Інвентар: бити, м'ячі

Опис гри.

Лапта — це російський різновид спортивної гри з м'ячем, схожий на німецький шлагбал.

Слово «лапта» перекладається як «бита». Бити плоскі та широкі (близько 120 сантиметрів завдовжки та чотири сантиметри завширшки). М'яч маленький, легкий, розміром із тенісний.

Гра проводиться між двома командами, кожна з яких складається принаймні з п'яти осіб. Ігрове поле має прямокутну форму й може бути різних розмірів. На ньому є лінія для подачі м'яча та дві зони.

Після того, як суддя шляхом жеребкування визначить, хто буде бити першим, гравці займають свої позиції. Команда, що захищається, виходить на поле, а відбиваючий стоїть у передній зоні. Один із гравців команди кидає м'яч відбиваючому, а той повинен сильно й точно відбити його. Тільки-но м'яч буде відбито, гравці команди, що нападає, несуться вперед із метою досягти центральної лінії і повернутися назад до домашньої бази, поки м'яч усе ще знаходиться в грі.

У разі успіху кожен гравець приносить своїй команді два очки. Приймаючі гравці можуть тікати від своїх суперників, вибиваючи їх м'ячем. Після влучання в суперника, гравець, який влучив у нього, повинен вибігти за контрольну лінію або на домашню базу, не зазнавши удару. Обидві команди можуть продовжувати кидати одна одній м'ячі доти, доки хоча б один із гравців залишатиметься за межами контрольної лінії або домашньої бази. Якщо приймаючий гравець ловить м'яч у повітрі, команді можна буде просто перебігти назад. Мета лапти – набрати якомога більше очок.



Розповіді Інна Шмідт із Росії



СЕРБІЯ

СЕСТРИЧКО, СКІЛЬКИ КОШТУЄ МОЛОКО?

Вік: із 3 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Довільна кількість дітей стають парами в коло. Одна дитина виступає в ролі «продавця», інша дитина стає на коліна й зображує «горщик із молоком», а третя дитина грає роль «покупця». Тоді «покупець» вирушає на пошуки «продавця з горщиком», щоб купити молоко в «продавця».

Однак «продавець» передумує і більше не хоче продавати «молоко». Тоді двоє дітей починають бігти наввипередки, аби вирішити, кому дістанеться «молоко».

Дитина, яка першою спіймала «горщик із молоком», тепер грає роль «продавця», а та, яка програла, стає «покупцем».



Розповіла Емілія Читанова із Сербії



СЕРБІЯ

ЯЙЦЕ АБО КОЛІР

Вік: із 4 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Один учасник грає роль продавця, інший — демона з небес, а решта дітей — яйця. Діти, які грають роль яєць, стають близько один до одного, а продавець шепоче їм на вухо, якого вони кольору, але так, щоб ніхто не чув. Приходить демон і стукає.

Демон. Тук-тук.

Продавець. Хто там?

Демон. Демон із неба.

Продавець. Що ти хочеш?

Демон. Яйце.

Продавець. Якого кольору?

Демон називає колір, продавець каже, чи є в нього таке яйце, і якщо є, то яйце цього кольору починає тикати.

Якщо демон його спіймає, то яйце стає демоном, а демон — яйцем.

Продавець призначає йому новий колір.



Розповіла Емілія Читанова із Сербії



СИРІЯ

КУЛЬКИ

Вік: із 3 років.

Інвентар: багато різнокольорових кульок / маленькі різнокольорові м'ячики.

Опис гри.

Діти часто грають у гру в кульки. Вона стала однією з найвідоміших дитячих ігор у Сирії ще до ери технологій.

Черговість ходів визначається віддаленістю. Для цього на землі малюють лінію. Гравці цілять у лінію з відстані трьох метрів. Починає той, хто поцілив найближче до лінії. Малюють коло (зазвичай діаметром від 1,5 до 3 метрів) і кладуть у нього 13 кульок. Кульки викладаються у формі хреста на відстані 7,5 сантиметрів одна від одної. Кожен учасник, перебуваючи за межами кола, по черзі намагається вибити мармуровою кулькою іншу кульку з кола, при цьому його мармурова кулька повинна залишитися в колі. Якщо учасник промахується, хід закінчується, і він забирає із собою свою мармурову кульку. Якщо стрілок влучив, але при цьому мармурова кулька викотилася з кола, він залишає собі кульки, що викотилися, і хід закінчується. Якщо стрілок влучив у ціль і мармурова кулька залишилася в колі, то він повторно стріляє з того місця, де зупинилася мармурова кулька. У кожному новому раунді один гравець стріляє з будь-якого місця з-за меж кола. Той, хто збере найбільше кульок, стає переможцем.



Розповів Алі Аль-Хаджі Хміді із Сирії



СИРІЯ

СІМ КАМІНЦІВ

Вік: із 5 років.

Інвентар: 7 камінців, м'ячі для софтболу

Опис гри.

Для гри в цю гру вам знадобиться софтбольний м'яч, сім камінців, які можна поставити один на одного, і принаймні два-чотири гравці в кожній команді.

Визначають межі ігрового поля і в його центрі ставлять один на одного сім камінців.

Перша команда починає з того, що з певної відстані намагається перекинути камені м'ячем. Щоб розвалити виставлені камінці три гравці цієї команди мають по одній спробі. Якщо їм не вдається перекинути купу камінців за три спроби, хід переходить до іншої команди.

Якщо гірка з каміння перекинулася, команда повинна спільними зусиллями звести нову до того, як по її учасникам команда-суперник влучить софтбольним м'ячем.

Якщо в якогось гравця влучать софтбольним м'ячем, він повинен вийти з гри до кінця раунду.

За нову виставлену гірку нараховується сім очок.

Якщо до кінця раунду вибули всі гравці, то кількість складених камінців дорівнює кількості очок, які отримує команда.

Грається стільки раундів, скільки дозволяє час. Перемагає команда, яка набере найбільшу кількість очок.



Розповів Алі Аль-Хаджі Хміді із Сирії



ТУРЕЧЧИНА

ЗАМБАК ЗУМБАК

Вік: із 3 років.

Інвентар: хустка.

Опис гри.

Принаймні четверо дітей сідають у коло. Одна дитина бере в руку хустку й обходить позаду дітей, що сидять колом. Вони співають пісню гри до того моменту, поки дитина не кине хустку за спиною однієї з них.

«yağ satarım bal satarım ustam ölmüş ben satarım ustamın kürkü sarıdır satsam on beş liradır zambak zumbak dön arkana iyi bak»

«Продається олія, продається мед. Мій господар помер. Я продаю піджак свого господаря. Він жовтий, коштує 15 лір. Замбак зумбак, обернись, озирнись навколо».

Тільки-но дитина кинула хустку, вона тікає і повинна оббігти коло один раз. Дитина, що сиділа, бере хустку й повинна зловити дитину, що тікає. Якщо дитина, що тікає, добігає до місця, де сиділа дитина з хусткою, вона виграла й може сісти. Тепер черга дитини з хусткою ходити по колу.



Розповіла Сімай Фурунчі з Туреччини



УКРАЇНА

КОЛЬОРИ

Вік: із 3 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Одна дитина стоїть спиною до гравців. Зненацька вона має вигукнути назву кольору (червоний, синій, жовтий тощо).

Гравці швидко шукають цей колір на своєму одязі і тримаються за нього так, щоб дитина могла його побачити.

Той, у кого на одязі немає названого кольору, починає тікати.

Після того, як дитину без названого кольору зловлять, настає її черга називати колір.



Розповіла Наталія Карась з України



УКРАЇНА

5 НАЗВ

Вік: із 3 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Перший гравець, б'ючи м'яч об підлогу рукою, каже: «Я знаю п'ять імен дівчат: Катерина — раз, Тетяна — два, Світлана — три, Ольга — чотири, Юлія — п'ять». Імена потрібно вимовляти швидко й ритмічно. На кожне слово потрібно бити по м'ячу однією рукою.

Після того, як гравець втримав ритм і правильно вимовив імена, він переходить до іншої категорії, наприклад, імен хлопчиків («Я знаю п'ять імен хлопчиків: Іван — раз, Микола — два, Петро — три, Олександр — чотири, Михайло — п'ять»).

Потім таким же чином дитина може назвати ще п'ять назв усього, що спадає на думку: наприклад, назви міст, річок, тварин, дерев, птахів або марок автомобілів. Виграє той, хто першим ритмічно вдаряючи по м'ячу, правильно назве по п'ять слів із десяти категорій.

Якщо хтось втрачає м'яч, помиляється або занадто довго підбирає слово, м'яч переходить до другого гравця, який починає все спочатку: «Я знаю п'ять імен дівчат». Повторювати одні й ті ж самі імена та назви не дозволяється.

Якщо після закінчення раунду м'яч повертається до першого гравця, дитина починає з тієї категорії, у якій вона програла.



Розповіла Наталія Карась з України



УКРАЇНА

ВОДЯНИЙ

Вік: із 4 років.

Інвентар: нічого не потрібно.

Опис гри.

Гравці обирають водяного. Він присідає навпочіпки, закриває очі й ховає обличчя в коліна. Решта гравців кладуть руки йому/їй на голову й ходять навколо нього/неї зі словами:

«Водяний, водяний, чому сидиш ти під водою? Виходь скоріш сюди погратися зі мною!»

Закінчивши співати пісеньку, усі розбігаються в різні боки, а водяний встає і кричить «Стій!».

Гравці залишаються на тому місці, де були, коли пролунала команда, і не мають права зрушити з нього. Тоді водяний починає ловити дітей із заплющеними очима і відгадувати, кого він спіймав. Аби ухилитися від рук водяного, інші можуть присідати, відхилитися в різні боки і ставати на одну ногу. Впіймавши гравця, водяний повинен впізнати його на дотик і назвати його ім'я.

Наступну гру веде той, кого спіймали. Водяний із заплющеними очима шукає гравців, прислухаючись до звуків. Тому вони намагаються поводитися якомога тихіше, не сопіти й не сміятися.



Розповів Євген Оладко з України

Джерело іконок — flaticon.com

Афганістан

[Иконки Афганістану](https://www.flaticon.com/free-icons/afghanistan "afghanistan icons") створені Freerik на Flaticon

Аргентина

[Иконки Аргентини](https://www.flaticon.com/free-icons/argentina "argentina icons") створені Freerik на Flaticon

Китай

[Иконки Китаю](https://www.flaticon.com/free-icons/china "china icons") створені Freerik на Flaticon

Німеччина

[Иконки Німеччини](https://www.flaticon.com/free-icons/germany "germany icons") створені Freerik на Flaticon

Ірак

[Иконки Іраку](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/irak "irak lcons") створені Freerik на Flaticon

Іран

[Иконки Ірану](https://www.flaticon.com/free-icons/iran "iran icons") створені Freerik на Flaticon

Камерун

[Иконки Камеруну](https://www.flaticon.com/free-icons/cameroon "cameroon icons") створені Freerik на Flaticon

Казахстан

[Иконки Казахстану](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/kasachstan "kasachstan lcons") створені Freerik на Flaticon

Марокко

[Иконки Марокко](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/marokko "marokko lcons") створені Freerik на Flaticon

Румунія

[Иконки Румунії](https://www.flaticon.com/free-icons/romania "romania icons") створені Freerik на Flaticon

Росія

[Иконки Росії](https://www.flaticon.com/free-icons/russia "russia icons") створені Freerik на Flaticon

Письменник

[Иконки авторського пера](https://www.flaticon.com/de/kostenlose-icons/schriftsteller "schriftsteller lcons") створені Iconic Panda на Flaticon

Сербія

[Иконки Сербії](https://www.flaticon.com/free-icons/serbia "serbia icons") створені Freerik на Flaticon

Сирія

[Иконки Сирії](https://www.flaticon.com/free-icons/syria "syria icons") створені Freerik на Flaticon

Туреччина

[Иконки Туреччини](https://www.flaticon.com/free-icons/turkey "turkey icons") створені Freerik на Flaticon

Україна

[Иконки України](https://www.flaticon.com/free-icons/ukraine "ukraine icons") створені Freerik на Flaticon

Kreis Viersen

Sozialamt – Kommunales Integrationszentrum

Rathausmarkt 3 | 41747 Viersen

www.kreis-viersen.de



Gefördert durch:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Impressum

Herausgeber: Kreis Viersen – Der Landrat

Stand: Februar 2024

Fotos: © Kreis Viersen, sofern nicht anders vermerkt