

1. «Найди афикоман» - Еврейская народная игра

В эту игру еврейские дети играют в Пасхальный вечер. В начале вечера отец, глава семьи, берет один листок мацы и разламывает его на две Части. Меньший кусок называется афикоман. Отец говорит детям, что он сейчас спрячет афикоман, а они должны будут его искать, нашедший получит приз. После этого афикоман прячется так, чтобы его можно было найти. Дети ищут афикоман в течение вечера.

Правила игры. Если Пасхальный вечер проводится дома, играют дети, живущие в этой семье. Если вечер проводится в общественном месте, То в игре принимают участие все присутствующие дети. Нашедший афикоман получает приз в конце вечера.

2. «Нос, нос, нос, рот» - японская игра

Игроки сидят кружком, посередине ведущий. Он говорит: нос, нос, нос, рот. Произнося первые три слова, он берет за нос, а при четвертом вместо рта дотрагивается до другой части головы. Сидящие кружком должны делать все, как говорит, а не как делает ведущий, и не дать себя сбить. Кто ошибется, выбывает из игры. Выигрывает самый внимательный.

3. «Поймай оленя» - игра народов севера.

Играющие делятся на две команды. Все становятся за чертой, проведенной на расстоянии 1,5 м от оленьих рогов* (их количество зависит от числа детей в команде). В руках у каждого ребенка аркан (кольцо). Он старается заарканить (поймать) оленя. Правила игры. Выигрывает тот, кто больше поймал оленей. Прежде чем принять участие в этой игре, надо научиться правильным приемам броска аркана (кольца). Набрасывать петлю на рога оленя следует по сигналу. Нельзя подходить к оленю ближе места, обозначенного чертой.

В условиях школы рога оленя заменяются гимнастической палкой или другим предметом, закрепленным вертикально, можно использовать несколько колец и игра представляет вариант игры «Набрось кольцо».

4. «Пустое место» - русская народная игра.

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добежит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.