

Ориол Риполл

# Играй!



Самые  
интересные  
детские  
игры  
со всего  
мира



Москва  
«Манн, Иванов и Фербер»  
2016

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

# СОДЕРЖАНИЕ

Кто первый? .....	6	Игры с волчком .....	76
Угадай не глядя .....	10	Игры с мячом .....	78
Алькерк и его вариации .....	12	Все в ряд .....	80
Нарды .....	14	За линией .....	82
Игры для одного .....	18	Игры с карточками, спичечными коробками, сотками .....	84
Внезапная погоня .....	20	Игры с прыжками .....	88
Все без остатка .....	22	Игры с пятью косточками .....	92
Салки .....	24	Манкала .....	96
Толчи нори .....	26	Го .....	102
Игры на проверку силы .....	28	Игры на меткость .....	104
Шашки .....	30	Пуговичный футбол .....	106
Скелли .....	34	Туда и обратно .....	108
Блокирующие игры .....	36	Алфавитный указатель игр по частям света .....	112
Классики .....	42	Что нужно для игр .....	114
Игры с балеро .....	48	Доски для игр .....	118
Игры на удачу .....	50		
Добраться до финиша .....	54		
Игры с шариками .....	56		
Спрячь и отыщи .....	60		
Кубб .....	64		
Командные игры .....	66		
Игры на руках .....	72		





[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

**И**гры объединяют людей, помогают им общаться, рассказывать о себе и своей культуре. В игре мы узнаем новое о пространстве, времени, поле и других идеях, важных для человечества. Чтобы узнать, как играют дети в других странах, понять, как они видят мир, и нужна эта книга!

Мы разделили игры на группы по общим признакам (тип игры, ее цель, нужные для нее предметы), чтобы было удобнее искать ту, которая интересна тебе именно сейчас. Названия игр написаны разными цветами – так ты можешь понять, из какой они части света (сверься с указателем на с. 112!). Список предметов, которые могут понадобиться, и игральные доски ищи на с. 114.

Читайте книгу и играйте всей семьей!





# КТО ПЕРВЫЙ?

Игрокам часто приходится выбирать ведущего и решать, кто за кем будет ходить. Иногда это даже становится отдельной игрой!

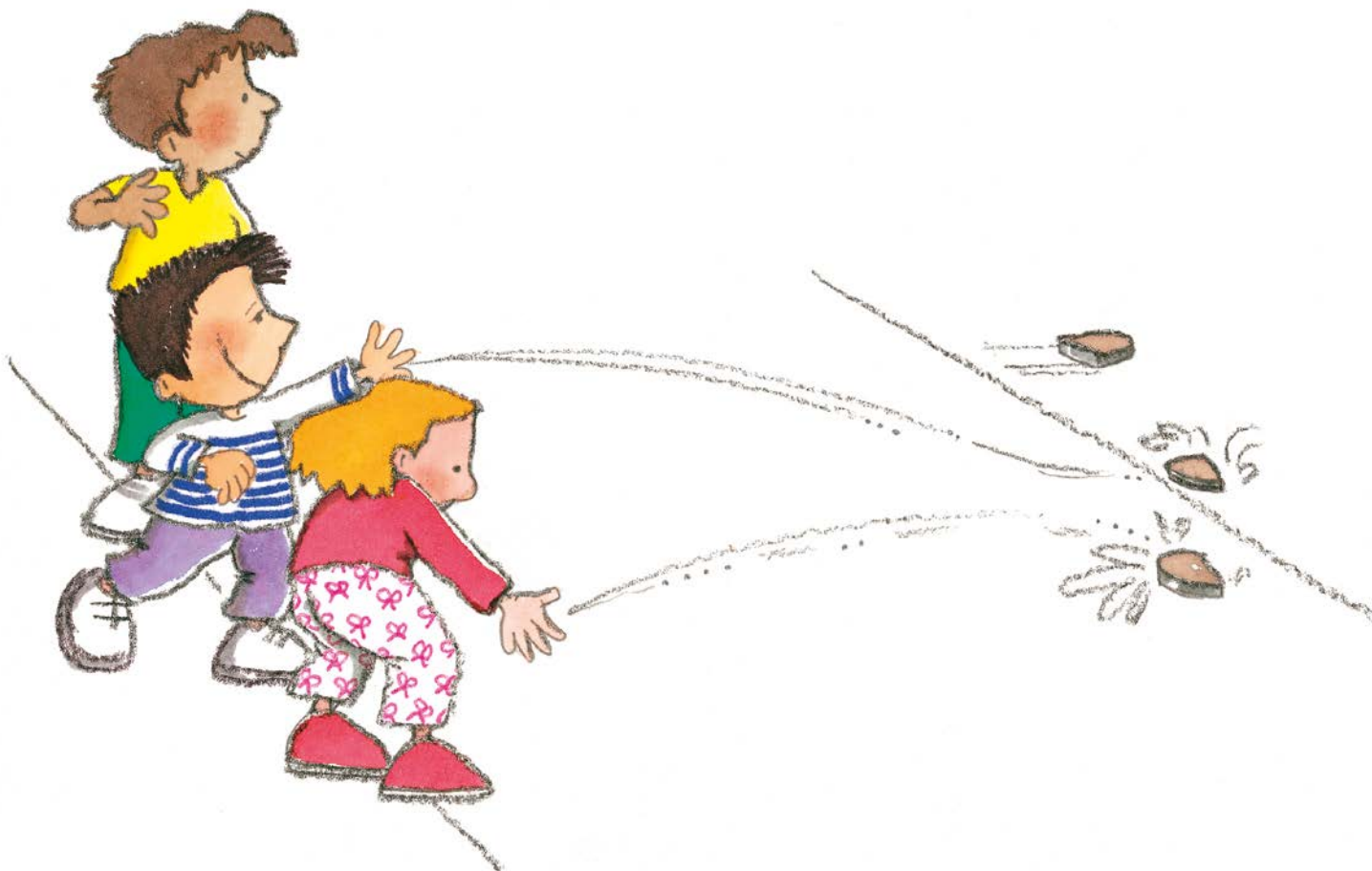
## МАНУХАН

Филиппины

Количество игроков: от 3 до 8

Что нужно для игры: плоские предметы, например монетки или галька, по 1 на игрока

1. Нарисуй на земле две параллельные линии где-то в четырех метрах друг от друга (расстояние обсудите заранее).
2. Все игроки встают на одну линию.
3. Все по очереди кидают свой плоский предмет к другой линии.
4. Тот, чей предмет окажется ближе всего к линии, ходит первым. Порядок остальных участников определяется тем, насколько близко к линии упали их «снаряды». Последним ходит тот, чей предмет упал дальше всего от линии.

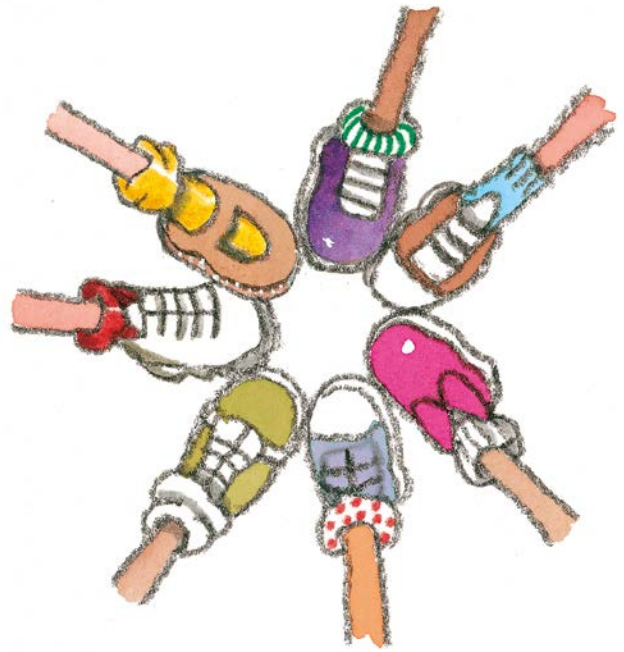


# ЗИК, ЗАК, ЗУК

Андорра, Испания, Франция, Италия

Количество игроков: больше 6

1. Все игроки встают в круг и выставляют вперед правую ногу так, чтобы соседи касались друг друга носками ботинок.
2. Все хором произносят: «Раз, два, три, зик, зак, зук, раз, два, три».
3. Затем каждый игрок либо убирает ногу из круга, либо оставляет ее на месте.
4. Получаются две группы: те, кто оставил ноги, и те, кто убрал. Продолжают игру только те, кого меньше. Остальные выбывают. Игроки повторяют: «Раз, два, три, зик, зак, зук, раз, два, три» и снова убирают или оставляют ноги.
5. Побеждает последний оставшийся игрок.



## А ты знаешь?

В Касабланке (Марокко) есть похожая игра, но с руками: участники выставляют их ладонями вверх или вниз. Прежде чем перевернуть руку, игроки говорят: «А ла ме сет!»

# БАШМАЧНИК

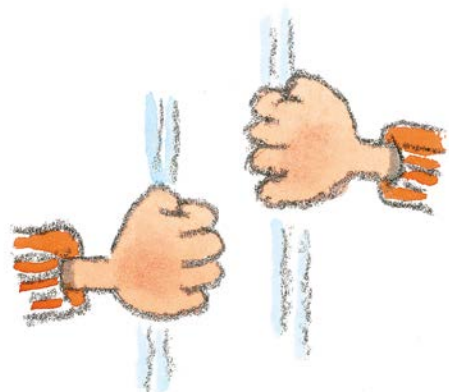
Мексика

Количество игроков: 2

Что нужно для игры: камешек

1. Игрок прячет камешек в одной руке и сжимает кулаки.
2. После этого он поднимает и опускает кулаки со словами: «Где живет башмачник? Наверху или внизу?»
3. Задав вопрос, он ставит один кулак на другой.
4. Второй игрок должен угадать, в каком кулаке спрятан камешек, и ответить, наверху или внизу.

5. Тогда первый игрок разжимает указанный кулак. Если из него выпадает камешек, выиграл второй игрок. Если нет – победил первый.

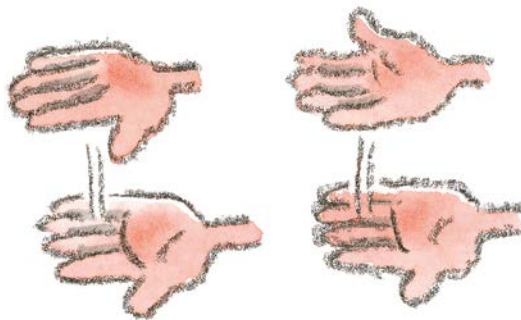


# ВВЕРХ ИЛИ ВНИЗ

Пакистан

Количество игроков: 3

1. Все игроки вытягивают вперед левую руку ладонью вверх.
2. По сигналу все кладут правую руку на левую (ладонью вверх или вниз — по желанию).



3. Выигрывает тот, кто положил ладонь не так, как другие два игрока.

# ЧЁТ-НЕЧЕТ

Аргентина

Количество игроков: 2

Что нужно для игры: **несколько мелких предметов**

1. Один игрок прячет в руке несколько мелких предметов и спрашивает у другого: «Чёт или нечет?» Тот должен угадать.
2. Затем первый игрок разжимает кулак, и все вместе считают предметы. Если второй игрок угадал, он выиграл.



## А ты знаешь?

Есть другой вариант этой игры: оба участника одновременно растопыривают пальцы и говорят «Чёт!» или «Нечет!». Потом считают, сколько всего пальцев. Кто угадал, тот и выиграл.

# РАМ РАМ РИП

Малайзия

Количество игроков: **от 4 до 12**

1. Один из игроков протягивает руку ладонью вверх.
2. Остальные касаются его ладони указательными пальцами, произнося: «Рам, рам, рип!»
3. Как только они смолкают, игрок сжимает руку, пытаясь поймать чей-нибудь палец.

4. Тот, кого поймали, становится водой.
5. Если игроку удалось поймать несколько пальцев, он повторяет игру заново, но только с теми, кого поймал.

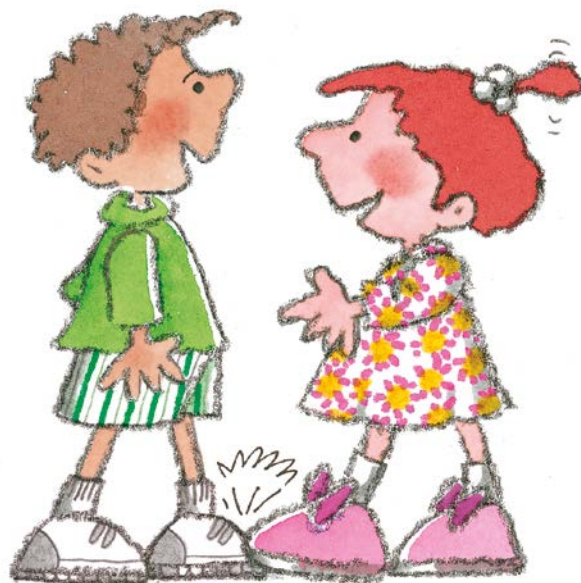


# ТИК ТАК

Шотландия

Количество игроков: 2

1. Игроки становятся друг к другу лицом на расстоянии около пяти метров.
2. Оба одновременно начинают идти навстречу друг другу, переставляя ноги так, чтобы пяткой одной касаться носка другой.
3. Побеждает тот, кто при встрече наступает на ногу противника.



# НАВА КУДЖИ

Япония

Количество игроков: от 4 до 8

Что нужно для игры: длинная веревка

1. Один игрок складывает веревку так, чтобы получились петли – сколько участников, столько и петелек.
2. Он сжимает веревку в кулак так, чтобы сверху были видны только петли, а длинный конец веревки болтался сбоку.
3. Нужно держать веревку так, чтобы никто не догадался, где первая петелька, а где последняя.
4. Все остальные игроки просовывают указательный палец правой руки в одну из петелек.
5. Ведущий тянет за торчащий конец веревки. Первая петелька затягивает палец того, кто будет ходить первым.
6. Ведущий продолжает тянуть за веревку, и так становится понятно, кто в каком порядке ходит.

