

ИГРЫ НАРОДА «ХИНДУСТАНЦЫ»



Выполнили: 11 отряд

«Кхо-кхо»

Зачин: Игроки делятся на 2 команды.

Ход игры: Первая команда — преследователи. Они усаживаются на корточки в линию посередине поля. Каждый соседний сидящий должен смотреть в противоположном направлении. Из второй команды «защитников» выходят трое игроков. Они могут бегать в любом направлении по полю, а преследователи только в одном направлении. Но каждый преследователь может подбежать к любому сидящему, дотронуться до его спины, крикнув «кхо!», тем самым совершив замену. Замены производятся с тем расчетом, чтобы быстрее догнать защитников.



«Обезьянки на дереве»



Зачин: Для нее требуется молодое дерево с большим количеством веток небольшая палка.

Инструкция: Сначала определяется лидер и аутсайдер. Для этого каждый кидает палку из-под ноги как можно дальше. Победитель лидером, а аутсайдером. Остальные игроки забираются на дерево.

Ход игры: Около дерева круг. Из круга лидер кидает палку и начинает залезать на дерево. Аутсайдер приносят палку, кладет ее в круг. Теперь его добраться до сидящего на дереве и коснуться его. Задача других либо спрыгнуть и дотронуться до круга, либо перепрыгнуть на соседнее дерево как обезьянка. Тот игрок, которого коснулись, становится аутсайдером и игра начинается заново.



«Аист и Лягушка»

Зачин: могут играть 4 человека и более.

Инструкция: необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами. Игроки выбирают одного ведущего-"аиста", а остальные все игроки становятся "лягушками".

Ход игры: "Лягушки" сидят в "воде", не имея права выбраться на "сушу". "Аист" должен ходить по берегу и пытаться поймать "лягушку". "Аист" имеет право прыгать с "острова" на "остров", но не может заходить в "воду". Последняя пойманная "лягушка" - становится "аистом".



«Кабадди»

Зачин: количество человек неважно

Инструкция: Дети расходятся по разным сторонам поля, посередине которого находится разделительная черта. От команды, начинающей первой, выходит нападающий.

Ход игры: Он перебегает на половину поля другой команды и пытается дотронуться рукой или ногой до игрока-соперника. Сложность в том, что проделать это он должен успеть, пока хватает дыхания непрерывно произносить слова «кабадди, кабадди, кабадди». После этого он должен быстро вернуться на свою половину, пока не сделал вдох или не дотронулся рукой до земли. **Выигрываю те**, в чьей команде осталось больше игроков.



«Джилли-данда»

Зачин: количество человек неважно

Инструкция: Для игры требуется длинная палка (данда) и небольшой кусочек дерева овальной формы (джилли).

Ход игры: Джилли устанавливается на земле. Находясь в узком круге, игрок ударяет дандой по одному концу джилли, тем самым подбрасывая ее в воздух. После этого нужно ударить по джилли длинной палкой, отбросив как можно дальше. Пока соперник не поймает деревянный «мячик», игроку нужно успеть добежать до условленной точки. Играть можно командой или каждому за себя.



«Хутуто» («Чедугуду»)

Зачин: Играют десять и более человек. Делятся на две команды и выстраиваются с двух сторон от разделительной линии на расстоянии 7—10 м от нее. Разделительную линию обозначают камнями или песком.

Ход игры: Игра начинается с того, что игрок одной из команд приближается к разделительной линии и в подходящий момент перебегает на территорию другой команды. Пока он находится там, он непрерывно кричит: «Хутуто!» Но на территории противника он может пребывать лишь до тех пор, пока может кричать, не переводя дыхания. Задача его - пока он кричит - рукой или ногой дотронуться до игрока противника и убежать на свою территорию. Но дотронуться до кого-то он может лишь тогда, когда кричит. Если ему надо перевести дыхание, он должен бежать, так как команда, на площадке которой он находится, имеет право его схватить. Он сможет освободиться, если сумеет протянуть через разделительную линию руку или ногу. После того как игрок нападающих успешно вернется, игрок другой команды, до которого он дотронулся, выбывает из **игры**. А если его схватят, один из членов команды, на которую нападали, становится нападающим. Так идет игра, пока одна из команд не потеряет всех своих участников.



«Шакал охраняет дерево»

Зачин: количество человек неважно

Инструкция: Играют вокруг низкого дерева, на которое легко забраться. Вокруг дерева проводят круг радиусом четыре метра. Внутри его игроки, вне круга шакал, который их ловит. У игроков имеется короткая палка — данда.

Ход игры: Один из игроков бросает между ног данду назад, стараясь бросить подальше. Шакал бежит за ней. Пока его нет, игроки влезают на дерево. Шакал приносит назад палку и кладет у подножия дерева, а сам снова становится вне круга. Один из игроков, спрыгнув с дерева, хватается данду и так же бросает ее как можно дальше. Шакал должен поймать этого игрока или перед тем, как он бросит палку, или же быстро вернувшись с ней, он сумеет еще застать игрока на земле. Дерево — дом, там схватить игрока нельзя. Но вне дома можно схватить любого игрока, и он будет обязан поменяться местами с шакалом, и игра будет продолжаться.

