

Японские подвижные игры



"Японские салки"

- **Цель:** упражнять в беге
- **Ход игры:** Играют все. Водящий преследует остальных играющих, и, если коснется кого-то, тот начинает водить. Но новому водящему труднее: он должен бежать, держась рукой той части тела, которой коснулся осаливший его, будь то рука, голова, плечо, поясница, колено или локоть. Так он должен догнать и осалить кого-либо. Если играющих много, выбирают двух или даже трех водящих.

«Ханетуки»

- **Цель:** развивать меткость и ловкость
- **Ход игры:** Игра девочек на Новый Год.
"Надоита" (ракеткой) отсылается "ханэ" (воланчик) партнеру. Партнер должен ударить его обратно. Ханэ сделан из перьев, надоита сделан из дерева, с одной стороны украшен красивой куклой. Ханэ отсылается той стороной, где нет рисунка.



Таке-ума (ходьба на ходулях)

- **Цель:** развивать ловкость
- **Ход игры:** Используются специальные ходули, два бамбуковых шеста. Дети конкурируют друг с другом, как акробаты, в ходьбе, в прыжках, в выполнении заданий.



Кэндама

- **Цель:** развивать ловкость и меткость
- **Ход игры:** Используется специальная игрушка, состоящая из трех расширяющихся стаканчиков, к которым привязан небольшой шарик, по диаметру подходящий диаметру чашечки. Игрок подбрасывает мяч, стараясь поймать его поочередно каждой чашкой игрушки. Можно выполнять разные задания.



Дарума-Сан – кукла упала

- **Цель:** развивать быстроту и ловкость
- **Ход игры:** Выбирается ведущий, дети встают от него на расстоянии. Ведущий закрывает глаза, поворачивается к игрокам спиной и проговаривает: «Дарума-Сан – кукла упала». В это время остальные игроки должны быстро двигаться навстречу водящему. Проговорив фразу, ведущий быстро поворачивается, игроки замирают. Если ведущий замечает ребенка, который двигался, тот возвращается на линию старта. Кто первый доберется до ведущего незамеченным и хлопнет его по спине, становится новым ведущим.