BOCVANSKA IGRA – LOV NA GAZELO OSNOVNA PRAVILA

Vsi sodelujoči naredijo krog in izberejo enega lovca in eno gazelo. Obema je treba prekriti oči in ju zavrteti. Ob začetnem znaku se lov začne. Lovec poskuša ujeti gazelo, medtem ko se ga ta želi izogniti. Ostali igralci ves čas stojijo v krogu in se držijo za roke, lahko so tiho ali pa ustvarjajo živalski hrup, da motijo lovca in gazelo. Prepovedano pa jim je kakršno koli dotikanje lovca in gazele. Igre je konec po določenem času, če lovec ne ulovi gazele, če je ulovljena, pa že prej. Nato lahko zamenjamo oba ali samo enega – slabega lovca ali ulovljeno gazelo.

EGIPČANSKA IGRA – EGYPTIAN STICK GAME (Egipčanska igra s palico)

Udeleženci se postavijo v krog približno dva metra drug od drugega in gledajo v središče. V predročenju pokončno držijo štafetno palico, ki jo na znak ''hop'' spustijo in hitro tečejo k naslednji na desno in poskušajo, da nova palica na desni ne pade na tla. Igralci so izločeni, če palica pade na tla, preden jo ujamejo, ali pa so izločeni, ko jim večkrat ne uspe

ETIOPISKA IGRA – SPEARING THE DISK (Ciljanje tarče)

Vsak udeleženec stoji za osnovno linijo in v roki drži palico ali žogico za metanje. Pred igralci pa ob strani stoji vodja z obročem. Ko vodja zakotali obroč, skuša vsak igralec vreči palico skozi obroč, ko gre ta mimo njega. Kdor zgreši, izpade. Igra se nato ponavlja, vse dokler ne ostane samo en metalec.

GANSKA IGRA – COLDBLOODED REPTILE (Hladnokrvni plazilec)

Izbrati je treba eno osebo, ki bo kača, in za njo je treba zgraditi ali označiti prostor doma, ki je dovolj velik za vse sodelujoče. Ob zvoku piščalke pride kača iz njenega doma in poskuša uloviti ostale. Ulovljeni otroci se pridružijo kači, tako da se je oprimejo in skupaj poskušajo ujeti ostale. Prvi v kači je od samega začetka glava in vodja kače, ki določa, koga bodo ulovili. Dela kače, ki lahko ulovita nekoga, sta le glava in rep. Če se kačino telo slučajno pretrga, se mora celotna kača vrniti domov, ponovno sestaviti in začeti znova. Bežeči lahko poskušajo kačo prekiniti, da bi jo prisilili vrniti domov. Igra se konča, ko so vsi ujeti.

AVSTRALSKA IGRA – TARNABI

To je štafetna igra, pri kateri se igralci razdelijo v dve ali več skupin, ki se postavijo v kolono za začetno linijo. Poleg začetne linije imamo označeno še končno linijo, ki je oddaljena od 12 do 18 metrov. Vsaka skupina ima eno teniško žogico. Naloga je takšna, da prvi zakotali žogico proti končni liniji in se umakne na rep svoje kolone. Drugi v koloni pa mora to žogico ujeti in jo čim prej prinesti nazaj do naslednjega v koloni. Ampak tekmovalec, ki lovi žogico, lahko začne šele takrat, ko žogica prečka končno linijo. Igre je konec, ko so vsi igralci imeli možnost metanja ali lovljenja žogice. In kdor je prej zaključil, je zmagovalec.

JAPONSKA IGRA – MUKADE KYOSO (Stonoga)

Igralci se razdelijo v skupine, ki obsegajo približno 6 do 8 igralcev. Postavijo se v vrsto na začetno linijo, tako da naslednji v skupini gleda v drugo stran (prvi je postavljen naprej, drugi vzvratno, tretji naprej …). Igralci vsake skupine tako stojijo z ramo ob rami in imajo z vsakim sosedom zvezano nogo. Cilj je, da ob znaku »zdaj« čim hitreje pridejo na drugo stran čez cilj.

KITAJSKA IGRA – CHOPSTICK CHALLENGE (Izziv s palčkama)

To je štafetna igra, katere namen je, da igralec, ki je na vrsti, z dvema (kitajskima) palčkama v eni roki prime eno bombažno kroglico (vato), ki je na začetku v posodi, in jo čim hitreje prenese v drugo končno posodo, ki je oddaljena nekaj metrov. Nato se čim hitreje vrne in preda palčki naslednjemu v koloni. Zmaga ekipa, ki prva prenese vse kroglice.

RUSKA IGRA – RING (prstan)

Za igro so potrebni vsaj trije igralci (lahko pa jih je več) in en majhen pripomoček, da ga lahko vsak skrije v dlan (prstan). Vsi igralci oziroma podložniki – razen enega oziroma kralja – se postavijo ali usedejo v vrsto drug ob drugega in razprejo dlani navzgor. Kralj pride do vsakega igralca in zaigra, da mu je dal v roko prstan. Kralj se sam odloči, komu ga bo zares dal in se spreneveda vse do zadnjega igralca Ko je obšel celotno vrsto, reče: ''Ring ring, gremo na verando.'' In igralec, ki ima prstan, mora zbežati ven iz vrste, saj ga morajo drugi igralci zadržati. Če mu uspe zbežati, postane novi kralj in prvotni kralj se postavi v vrsto med podložnike.

BELGIJSKA IGRA – LOVCI IN ZAJČKI

Pred začetkom igre je treba določiti lovca. To lahko storimo s pomočjo izštevanke. Ko imamo lovca, ta dobi žogo in s pomočjo žoge lovi ostale, ki so zajčki. Lovec lahko cilja zajčke samo od pasu navzdol, drugi deli telesa ne veljajo. Ko ulovi kakšnega zajčka, se mu ta pridruži na lovu. Lovci si tako med seboj podajajo žogo in lovijo zajčke. Igre je konec, ko so vsi zajčki polovljeni.

ŠVEDSKA IGRA – KUBB (Stožec)

Igralci se razdelijo v dve skupini po približno 6 igralcev. Površina igre je približno 6 x 4 m oziroma odvisno od pogojev. Označena je z osnovno linijo na vsaki strani, kjer so po liniji razporejeni »kubbi« (leseni stožci), in sicer po 5 na vsaki strani. Na samem središču igralne površine pa stoji največji »kubb«, ki mu pravimo kralj. Vsak igralec dobi po eno palico za metanje. Določanje, na kateri strani igralnega polja bo določena ekipa in katera ekipa bo začela igro, je lahko prepuščeno dogovoru, lahko pa tudi iz vsake ekipe en tekmovalec z enega konca osnovne linije vrže metalno palico proti kralju. Ekipa tistega, ki je vrgel palico bližje kralju (ne da bi ga ponesreči podrl), izbere stran in začne igro. Palico, s katero podiramo stožce, se lahko vrže le tako, da se jo najprej drži v roki vzporedno s telesom in se jo potem vrže pod roko navzgor (met 'jajčka'), ostali načini metanja pa niso dovoljeni. Cilj igre je podreti vse stožce in na koncu še kralja. 20 Ekipa A, ki začne igro, se postavi na svojo osnovno štartno linijo in poskuša podreti stožce, ki stojijo na osnovni liniji nasprotne ekipe B. Če jim ni uspelo podreti nobenega, je na vrsti ekipa B. Če je ekipa A podrla kakšen stožec, mora nasprotna ekipa B pobrati vse podrte in jih s svoje osnovne linije vreči v polje ekipe A, ki jih postavi pokončno na mesto, kamor so padli. Osnovna ideja je vreči stožce čim bližje svoji lastni polovici, da bi jih lažje podrli, ob čemer se ne sme podreti kralja, saj bi tako izgubili igro. Če se stožci, ki jih ekipa meče na nasprotnikovo polovico, dotaknejo ali odbijejo, jih lahko postavimo skupaj in si tako olajšamo igro. Če ekipa B vrže stožec izven igralne polovice ekipe A, se ga pobere in vrže še enkrat. V kolikor ta že drugič zaporedoma pristane izven igralne polovice ekipe A, ga lahko ekipa A postavi kamor koli želi, (kazenski stožec); če ga postavijo h kralju, mora biti vmes dovolj prostora vsaj za eno dolžino stožca. Ko je ekipa A zmetala vse palice, je na vrsti ekipa B. Najprej mora podreti vse stožce, ki so jih prej zmetali čez svojo polovico, nato šele stožce, ki stojijo na osnovni liniji ekipe A, in šele potem kralja. Če pri metanju ponesreči podrejo stožec, ki stoji na osnovni črti ekipe A, preden so podrli vse stožce, ki so jih prej zmetali čez svojo polovico, se podrti stožec enostavno postavi nazaj, kjer je bil. Če ekipi B ni uspelo podreti vseh stožcev in kralja ter tako zmagati, je na vrsti spet ekipa A, ki pobere vse stožce, ki so padli in jih s svoje osnovne linije zmeče v nasprotnikovo polovico. Spet morajo podreti najprej stožce, ki so jih zmetali, šele nato ostale na osnovni liniji ekipe B in potem kralja. V kolikor ekipi A ni uspelo zmagati, je na vrsti ekipa B. Zmaga tista ekipa, ki prva podre vse stožce in nato še kralja. Pomembno: Kralj ne sme biti napaden ob prvem metu ekipe. Če ekipa v prvi rundi podre vseh 5 stožcev, ne sme ciljati in podreti kralja, saj v nasprotnem izgubi.

ŠVICARSKA IGRA – HALLIHALLO

Vsi igralci sedijo v koloni drug za drugim. Prvi v vrsti je vodja in ima žogo. Vodja izbere in pove na glas neko temo (npr. barva) in prvo črko besede (npr.: r), ki si jo je izbral glede na temo. Nato poda žogo naslednjemu v vrsti, ki mora uganiti besedo. Če je ta v prvo ne ugane, poda žogo naslednjemu in ko nekdo ugotovi iskano besedo, zamenja vodjo, stari vodja pa se usede na rep kolone. In igra se ponovi od začetka.

BRAZILSKA IGRA – PETECA (Badminton žogica)

Od 5 do 10 igralcev naredi krog. Prvi igralec vrže žogico v zrak in jo udari z dlanjo. Vsi igralci nadaljujejo z udarci te žogice in si jo naključno podajajo med seboj, da jo obdržijo v zraku. Igralci morajo ob vsakem udarcu izgovoriti naslednjo črko abecede ali številko. Če žogica pade na tla, se igra ponovi od začetka, in sicer pri igralcu, ki mu je žogica padla na tla.

KOLONIALNA AMERIŠKA IGRA – POTATO SACK RACE (Skakanje v krompirjevih vrečah)

Skakanje v vrečah je štafetna igra in cilj vsakega igralca je premagati poligon, ko ima na nogah oblečeno vrečo krompirja, kar mu otežuje premikanje. Na začetni pisk se prvi v koloni obleče v vrečo in odskaklja do konca poligona in nazaj ter nato preda vrečo naslednjemu tekmovalcu. Zmaga najhitrejša ekipa.

HAVAJSKA IGRA – ULU MAIKA

Igralna površina je dolga 9 m, na njeni sredini sta dva stožca, ki sta med seboj oddaljena okrog 15 cm. Udeleženci se razdelijo v dve skupini in vsaka stoji na eni strani igralne površine za črtama, ki sta med seboj oddaljeni 9 m. Ekipe poskušajo skotaliti disk (obroč) skozi stožca. Ekipa prejme za uspešno opravljeno nalogo eno točko in na koncu zmaga ekipa z največjim številom točk. Vsak igralec ima vsaj eno možnost kotaljenja, lahko pa jih ima več, odvisno od dogovora,

ESKIMSKA IGRA – VLEČENJE VRVI

Vlečenje vrvi poteka med dvema moštvoma, ki imata po 8 igralcev. Obe moštvi sta razporejeni za svojo vodjo in vsak udeleženec drži v rokah svoj del vrvi. Sredina vrvi je označena z barvno vrvico in dva metra od nje sta novi oznaki. Natanko pod njima sta na tleh pravokotno na vrv narisani črti. Na znak poskuša vsako moštvo potegniti drugo za toliko na svojo stran, da seže središčna vrv čez črto na strani svojega moštva. Pri Eskimih je v navadi različica z dvema igralcema. Na tleh sedeča tekmeca se z nogami opreta drug ob drugega in se z obema rokama okleneta lesenih ročajev na kratki vrvi. Zmaga tisti, ki nasprotnika povleče k sebi.