

Л. Былеева

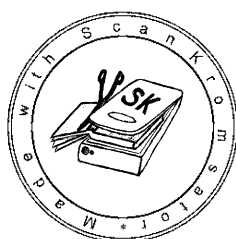


# СБОРНИК подвижных игр

Л. БЫЛЕЕВА

# СБОРНИК ПОДВИЖНЫХ ИГР

Государственное издательство  
«ФИЗКУЛЬТУРА и СПОРТ»  
Москва 1960



Scan AAW

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Увлекательные, эмоциональные подвижные игры, основанные на беге, метаниях, прыжках, гимнастических элементах, оказывают чрезвычайно благотворное влияние на физическое развитие занимающихся, являются любимым занятием детей и хорошим отдыхом у молодежи и у взрослых в часы досуга.

Настоящий сборник предназначен для пионервожатых, преподавателей физической культуры и культработников. Сборник будет полезен также и родителям, желающим организовать досуг детей интересно и содержательно, а также и самим ребятам в качестве руководства для самостоятельного проведения игр.

Сборник содержит описание 151 игры, проводить которые можно на летней площадке, в помещении, во дворе, на зимней площадке, на лыжах, на льду, в том числе массовых игр, предназначенных для праздников, вечеров, гуляний.

Игры в сборнике помещены по степени нарастающей трудности как по организации их, так и по тем задачам, которые разрешаются в процессе их проведения. В начале каждой главы описаны игры некомандные, т. е. без разделения на команды, а затем более сложные — командные, в которых играющие распределяются на команды.

Сборник состоит из четырех частей. В первой части помещены «Советы руководителям игр», во второй — «Групповые игры», в третьей — «Массовые игры», в четвертой — «Приложения».

В первой части даны краткие методические указания по проведению игр для руководителей игр.

Вторая часть — «Групповые игры» — содержит описание 131 игры; игры распределены по условиям их проведения: «Игры на летней площадке и в помещении» (№ 1—91),

«Игры на местности» (№ 92—103), «Игры на снегу и на льду» (№ 104—131).

Третья часть — «Массовые игры» (№ 132—151) — содержит описание 19 игр, которые можно ввести в программу школьного праздника, вечера или организовать во время массового гуляния, на прогулке, а также во время массовых мероприятий в пионерлагере.

В четвертой части помещены в виде приложений два указателя, облегчающие читателю пользоваться данным сборником и находить нужную игру: «Алфавитный перечень игр» и «Полный список игр сборника», с указанием, где, в каких случаях рекомендуется проводить игру: в школе (на уроке, перемене, в спортсекции, на празднике, на сборе отряда), в пионерлагере (в летних, зимних условиях), во дворе (на летней, снеговой площадке, катке).

Все игры сборника проверены на практике и взяты из опыта работы с детьми в различных условиях.

Игры, помещенные в сборнике, могут быть рекомендованы для детей школьного возраста и молодежи.

Автор примет с большой благодарностью все критические замечания, пожелания и советы, которые читатели могут направлять по адресу: Москва, М. Гнезниковский пер. 3, Государственное издательство «Физкультура и спорт».

---

# І. СОВЕТЫ РУКОВОДИТЕЛЯМ ИГР

## ЗАДАЧА РУКОВОДИТЕЛЯ ИГР

Игры помогают всестороннему развитию подростка. Они расширяют круг его представлений, развивают внимание, память, наблюдательность, сообразительность, содействуют развитию волевых и физических качеств. Это хорошо выразила в своем выступлении на VIII съезде ВЛКСМ Н. К. Крупская: «Мы знаем, — говорила она, — что дети учатся не только на учебе, но что и в процессе игры они учатся организовываться, учатся узнавать жизнь».\* И в другой своей статье она говорит: «Игра есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребенка, тверже делается рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива».\*\* Н. К. Крупская неоднократно указывала, что школа, пионерская и комсомольская организации должны растить из детей людей инициативных, сильных организаторов, хороших коллективистов, и рекомендовала для этой цели использовать самые различные средства, в том числе и игру.

В настоящее время вошел в действие «Закон об укреплении связи школы с жизнью и о дальнейшем развитии системы народного образования в СССР». В «Законе» сказано, что «Вопросы коммунистического воспитания трудящихся, особенно подрастающего поколения, приобре-

---

\* Крупская Н. К. О работе ВЛКСМ среди детей. Изд. «Молодая гвардия», 1928, стр. 28.

\*\* Крупская Н. К. Международная детская неделя. Сб. «Детское коммунистическое движение», изд. «Пролетарий», 1925, стр. 23.

тают в современных условиях исключительно важное значение, становятся центральным вопросом в деятельности государственных и общественных организаций».

Перестройка советской школы связана с усилением коммунистического воспитания, с воспитанием детей в духе коллективизма и трудолюбия, сознания общественного долга. А это означает привитие им с первых шагов любви к труду, повышение их организованности, деловитости, умения доводить начатое дело до конца. Для этого надо использовать все имеющиеся средства воспитания, в том числе и такое любимое занятие детей, как подвижную игру.

Таким образом, в общем педагогическом процессе воспитания на долю руководителя игр выпадает почетная обязанность использовать игру для привития детям и подросткам норм поведения и черт характера, присущих новому человеку коммунистического общества.



### ***ВОЗДЕЙСТВИЕ ИГРЫ НА ИГРАЮЩИХ***

Понаблюдайте за играющими детьми!

Увлеченный живой, эмоциональной игрой подросток всесторонне раскрывает себя. Часто замкнутый дома и в классе, школьник совершенно по-иному проявляет себя в игре. Нередко неуклюжий, с угловатыми движениями «уваленень»-паренек в разгар напряженной игры, желая выручить товарища «из плена», вдруг становится необычайно смелым и увертливым, побеждая в беге завязтого «чемпиона» класса.

А сколько педагогических находок, позволяющих по-новому расценить возможности играющих, сделает каждый вдумчивый руководитель при играх на местности! Самыми лучшими, дисциплинированными участниками, ответственно, трудолюбиво доводящими до конца сложные задания, становятся подчас ребята, до этого известные своей разболтанностью. А тут, увлеченные романтикой похода и опасностями, пусть даже условными, они — эти недавние «срываши дисциплины», добровольно берут на себя роль вожаков, и своей находчивостью и деловитостью показывают пример другим ребятам.

Сила игры — в ее эмоциональности и увлекательности.

Ни одна деятельность так ярко и всесторонне не раскрывает способности и особенности поведения подростка, как игра. Выявление в игре всех сторон характера наблюдается не только у подростков и старших школьников, но даже у взрослых девушек и юношей.

Яркое выявление индивидуальных особенностей в процессе игры помогает руководителю лучше узнать каждого участника и воздействовать на него в нужном направлении. Чем разнообразнее игры проводит руководитель, тем шире затрагиваются различные стороны личности, причем выявляются не только положительные наклонности, но и такие, как индивидуализм, корысть, зависть, нездоровый азарт, грубость.

Одна из главных педагогических задач руководителя игр как раз заключается в том: так подобрать игры и так их проводить, чтобы содействовать возникновению у играющих положительных переживаний и эмоций, помочь лучше проявиться положительным чертам характера и пресекать возможные отрицательные явления, как, например, нездоровый азарт.

Нужно стремиться внедрять в детскую среду такие игры, в которых бы все дети привыкали к активной деятельности, могли бы проявлять и развивать свою творческую инициативу, самостоятельность; игры, способствующие воспитанию трудолюбия, настойчивости, честности, товарищества и коллективизма.

*Трудолюбие и трудовое усилие.* Игра способствует проявлению трудолюбия, привитию любви к труду, развитию трудового усилия.

Нельзя начать игру, не подготовив место и инвентарь. А некоторые игры, как, например, зимние, требуют серьезной подготовки, трудовых усилий в течение длительного времени (заготовление снежков, лепка снеговых фигур, сооружение и содержание в порядке снеговой площадки или катка).

Многие правила игры требуют от каждого участника определенных трудовых усилий. И не хочется выполнять трудное задание, а надо, а не то команда откажется от ленивого, нерасторопного игрока! И не хочется бежать за далеко отскочившим мячом, а надо, а не то мяч достанется противнику!

В каждой игре, в ее правилах, подготовке и проведении можно найти ряд моментов, способствующих развитию у

играющих любви к труду, желания совершить трудовые полезные действия, готовность к трудовому усилию. Все-му этому играющих детей надо учить с первых шагов, постепенно и методически, используя сильное эмоциональное влияние игры.

К самообслуживанию и трудолюбию руководитель должен приучать играющих, начиная с простейших игр детей младшего школьного возраста. Глубокая заинтересованность детей игрой поможет им с охотой, с любовью самим изготовить такой несложный инвентарь, как разноцветные флажки, бумажные колпаки для жмурок, нарукавные повязки и т. д. Хранение инвентаря, приведение его в порядок, заботу, чтобы он всегда имел чистый, опрятный вид, лучше возложить на самих детей: это побудит их относиться бережливо, по-хозяйски к своим самоделкам.

Раздачу инвентаря перед игрой, сбор его после окончания любят выполнять сами играющие, особенно если в эти действия детей ввести элемент соревнования: например, какая из групп организованнее соберет инвентарь и быстрее сдаст его.

Дети младшей группы обязательно должны принимать посильное участие в работах старших играющих по благоустройству и сооружению игровых площадок. Например, участок около площадок засадить цветами и ухаживать за ними, обновлять разметку, подметать и поливать игровые площадки. Такие мероприятия по благоустройству своими силами площадок приучат играющих с малолетства уважать общественный труд, организовывать свой отдых в благоприятных для здоровья условиях.

Перед подростками среднего и старшего школьного возраста руководитель ставит более сложные задания по обеспечению игр инвентарем. Используя их умелость в столярном и слесарном деле, руководитель поощряет изготовление самодельных клюшек, гимнастических палок, эстафетных палочек, бит и городков, стоек для прыжков и другого спортивного инвентаря.

Хорошо, если ребята организуют поделку игрового и спортивного инвентаря на занятиях по труду, чтобы инициатива исходила от самих играющих. Многие командные игры требуют отличительных повязок, форму или яркие жилеты, которые надеваются поверх одежды. Все это могут пошить сами участники, а капитаны — перед началом игры позаботиться раздать заготовленное играющим.

Еще бóльшую инициативу в изготовлении оборудования и сооружения игровых площадок должны проявить участники зимних игр, которые обычно проводятся вне школы, во дворах и зимних пионерских лагерях. Здесь руководитель должен выступить как консультант: например, рассказать и показать, как оборудовать «Карусель на снегу» (см. игру № 104, рис. 46), как подготовить трассу для «Спуска с препятствиями» (см. игру № 117, рис 49).

Таким образом, с переходом в более старшие возрастные группы активисты-играющие (подростки, юноши, девушки) берут в свои руки не только организацию игры, но и все трудовые процессы (подготовку площадки, поделку инвентаря, формы и т. д.), обеспечивающие успешное проведение игры.

Трудолюбие воспитывается не только в процессе изготовления своими силами инвентаря, сооружения площадок и самообслуживания на занятиях. Любовь к труду, умение выполнить трудовое усилие развивается и в самом процессе проведения игры.

Каждая игра требует от играющих трудового усилия. Трудовые усилия играющих воспитываются путем усложнения заданий, игровых поручений, правил и постепенного ввода в игровую деятельность все более сложных игр.

Попробуйте спросить у играющих: «Какую вам дать следующую игру? Потруднее или полегче?»

И обязательно услышите ответ: «Потруднее! Поинтереснее!»

Трудность — не помеха в игре. Наоборот: интересна лишь та игра, в которой встречаются доступные трудности. Преодолевая их, играющий испытывает радость от успеха своих усилий, гордость за хороший результат своей команды. В каждой новой игре играющим должны быть предоставлены новые, более трудные препятствия, преодолеть которые они должны, не нарушая правил игры. Как только препятствия преодолены, надо опять усложнять их и таким образом вводить все более сложные игры.

Надо учесть, что усложнения, трудности в играх должны быть посильными для играющих. Задача руководителя — подбирать игры, соответствующие силам и развитию играющих. Непосильные для участников игры снижают интерес, подрывают силы играющих. Так, например, если предложить детям младшего школьного возраста сложную игру с трудными элементами техники владения мячом («Мяч

капитану», № 87, или «Мяч ловцу», № 88), играющие из-за неподготовленности не смогут овладеть необходимыми навыками, а непосильные движения могут переутомить их, и игра не будет иметь успеха. Или, наоборот, если играющим старшего школьного возраста предложить сюжетную игру с драматизацией («Карусель», № 3 или «Мышеловка», № 8), с простыми движениями и препятствиями, не требующими от них усилий, участники будут небрежно относиться к выполнению правил, нарушать их, и игра пройдет очень плохо.

*Настойчивость, упорство, доведение начатого дела до конца.* Игра требует от участника не только трудовых усилий, но настойчивости, активного волевого отношения. Игроку надо обязательно проявлять упорство в доведении своего задания (своей роли) до конца, иначе — проиграть можно! Игроку приходится делать волевое усилие, чтобы перебороть нежелание выполнить в игре те или иные указания капитана: не хочется делать, а надо, иначе товарищи исключат из игры.

Напряжение всех своих сил, собранность, настойчивость, требуют от участника игры с элементами соревнования, например, «Челнок», № 69: если не постараться прыгнуть дальше противника — команда отстанет, не выиграет! И игрок старается изо всех сил выполнить лучше игровое задание.

При преодолении в игре трудностей, которые руководитель постепенно усложняет, игроку надо проявить настойчивость, волю. Без упорства нельзя овладеть сложными спортивными навыками в командных играх. Участник игрэстафет (№ 51, 52, 63, 72), отстаивая интересы команды, должен пробежать дистанцию как можно лучше, быстрее, отдать до конца свои силы для победы коллектива. Трудно игроку выдержать напряжение в таких играх, как «Перестрелка», № 76, «Мяч капитану», № 87, а выдержать надо: ведь стоящие рядом товарищи не снижают активности в действиях; сбавишь темп, отвлечешься на миг — и подведешь команду! Настойчивости в усилиях от игрока требует как сама цель игры, так и коллектив, который борется за эту цель.

Для развития у игроков настойчивости, волевых качеств руководитель должен постоянно планомерно усложнять трудности, вводить новые препятствия, внимательно наблюдать за доведением до конца индивидуальных и

коллективных поручений и игровых заданий, выявлять недостатки отдельных игроков и во-время подсказывать им, каким образом, приложив некоторое волевое усилие, упорство, можно их преодолеть.

*Честность.* Игры теряют свою педагогическую ценность, если руководитель не приучит детей с самого начала, с малолетства, к точному и честному выполнению правил, к честному поведению участвующих в игре.

Начинать развивать это качество у детей нужно с простейших игр. Возьмем для примера «Отгадай, чей голосок», № 9, игру для семи-восемилетних детей. Игра может пройти хорошо только в том случае, если водящий играет честно, не подглядывает, кто сказал «скок, скок, скок!»

Когда играющие научатся смело и честно признавать свои ошибки, играть будет легче, интереснее. Так в игре «Ловишки в кругу», № 24, надо добиваться, чтобы играющие сами давали водящим свой билет для надрыва, сами подсчитывали, сколько раз были пойманы, и после окончания игры сообщали об этом без утайки. В игре «Наступление», № 56, полезно приучить самих игроков в каждой команде сознаваться, кто был пойман, поднимая руку, а руководителю-судье — записывать пойманных, чтобы в конце игры определить точный результат игры. Если играют и подсчитывают нечестно — у участников быстро пропадает интерес к игре. Нечестная игра — неинтересная игра, она сразу расхолаживает играющих.

Если с самого начала играющие не будут приучены к честному выигрышу, то в дальнейшем будет очень трудно добиться настоящего товарищества в более сложных играх, и тем более в спортивных — волейболе, баскетболе или футболе. Точное и честное соблюдение правил — одно из основных условий проведения игры — содействует правильному воспитанию навыков и качеств будущего работника и гражданина.

*Товарищество и коллективизм.* Одной из основных задач руководителя является объединение детей в процессе проведения игр, привитие им норм поведения, умения жить и действовать в коллективе, развития чувства товарищества, взаимопомощи, дружбы.

Выручай товарища! — такова идея заложена в большинстве подвижных игр, начиная с простейших — салок, например: «Салки», «Дай руку!» № 23, кончая сложными командными играми, где игрок, чтобы выручить товарища,

должен быстро бегать, быть расторопным, уметь жертвовать своими интересами ради коллектива (см. игры «Круговая лапта», № 61, «Перестрелка», № 76, и многие другие). В азербайджанской народной игре, которая так и называется: «Защищай товарища» (в «Сборнике» она значится под № 36), игрок, чтобы товарищ не был послан мячом, защищает его смело и самоотверженно.

Игры с выручкой товарища, которые участники очень любят, руководителю надо использовать в воспитательных целях: приучить играющих смело, преодолевая трусость, нерешительность, идти на помощь товарищу; воспитывать у играющих дружбу, взаимопомощь. Сам процесс проведения игры надо повтавить так, чтобы играющие проявляли свою активность: выручали товарищей, принимали самостоятельные решения в действиях совместно с товарищами в целях достижения командой лучшего результата, помогали товарищам в трудный момент. Проследим в этом отношении педагогическую ценность такой популярной среди детей игры, как «Вызов», № 65. В игре «Вызов» участникам приходится выручать товарища из плена. Это способствует воспитанию чувства товарищества, смелости; играющим, защищая интересы своей команды, приходится преодолевать нерешительность и трусость и вызывать иногда игроков более сильных для спасения своих пленных. В этой игре каждому игроку предоставляется возможность сопоставить свои силы с силами товарищей, вызывая их на соревнование по своему усмотрению. Это развивает у детей объективную самооценку и инициативу. Капитаны, направляя своих игроков на вызов, учитывают сложившуюся обстановку в игре, силы своей команды и силы противников, дают определенные наказания посылаемым игрокам. Все это воспитывает у участников чувство товарищества, умение организовано действовать в коллективе.

В целях воспитания коллективизма руководитель использует общее стремление команды к достижению одной цели, а также общее увлечение игрою. Надо стремиться так провести игру, чтобы в процессе ее объединить играющих в коллектив, связанный единым коллективным действием, имеющим общие интересы и единство переживаний. Тогда сам коллектив будет оказывать большое воспитательное влияние на каждого играющего, на развитие взаимопомощи, солидарности, на привитие каждому участнику чувства ответственности за игровой коллектив, умения сдер-

живать свои эгоистические порывы и действовать в интересах команды.

*Инициатива, активность, самостоятельность.* Правильно организованная игра содействует воспитанию инициативы, творческой активности у ребят. Умение проявить свою инициативу в условиях игры, чувствовать себя активным, доставляет большое удовольствие играющим. В целом ряде игр дети исключительно интересно совершенствуют свои действия. Так, например, в игре «Охотники и утки», № 60, играющие дети—«утки» изобретают целый ряд способов, чтобы не быть «подстреленными», в результате чего «охотникам» подчас приходится очень трудно. Так же и в игре «Часовые и разведчики», № 57, дети выдумывают такие отвлекающие движения с мячом, что устеречь мяч почти невозможно.

Дети-подростки любят действовать самостоятельно, инициативно. Учитывая их стремление к самостоятельности, надо использовать ее в играх, поручая участникам самим строить план действий в играх, план борьбы с противником, самим направлять ход игры и следить за выполнением правил. Особенно ценны в этом отношении игры на местности (см. игры № 92—103), в которых творческая инициатива подростков может быть использована очень широко. Большие возможности для проявления творческой активности играющих дают и такие простейшие игры, как: «К своим флажкам», № 4, «Кот идет», № 11, «Два мороза», № 12, и более сложные, как: «Наступление», № 56, «Скакуны», № 74, и особенно «Город за городом», № 84, и «Русская лапта», № 86.

Дети должны быть заинтересованы в игре — тогда они участвуют в ней активно. Поэтому при выборе игры следует учитывать развитие играющих, их подготовленность, возрастные особенности и их интересы. Активность в игре у участников повышается, если они хорошо усвоят игру. Очень полезно повторять игры: у играющих повышается осознанность поведения, совершенствуются двигательные навыки; участники становятся более активными в игре, усложняют старые правила, создают новые варианты (совместно с руководителем или под контролем его).

Активность детей необходимо использовать для воспитания организаторских навыков. Руководитель должен обучить детей играть самостоятельно. Вначале им поручают роль вожakov — водящих, капитанов, привлекают к раз-

метке площадки, к судейству. Постепенно играющим предоставляется все бóльшая самостоятельность в организации команд и в судействе.

Игры всегда должны проходить при максимальной самостоятельности играющих, так как игры, в которых участники могут проявить свою творческую активность, содействуют воспитанию активных людей, организаторов.

*Дисциплинированность, организованность.* Многие руководители понимают под дисциплиной в игре тишину и спокойствие. Это неверно. Подвижная игра обычно сопровождается оживлением и возгласами, так как она связана с эмоциональными переживаниями. Однако не должно быть чрезмерного шума, неоправданного крика, что чаще всего бывает в результате неправильного руководства (допущение чрезмерного возбуждения в игре, стремления только к конечному результату и т. п.).

Дисциплинированностью в игре называется такое поведение играющего, когда он сознательно и честно выполняет все правила, все обязанности, которые на него возлагаются в игре. Такой игрок, стремясь к цели, действует совместно со своим коллективом. Если он случайно или по незнанию нарушил правила, то беспрекословно исполняет указания своего капитана или судьи.

Сознательная дисциплина содействует лучшему усвоению игры, хорошему настроению у играющих, в результате чего занятия становятся более увлекательными.

Такой дисциплины можно добиться лишь постепенно, воспитывая у детей сознательное отношение к своему поведению в игре, направляя играющих на товарищеские поступки. Руководитель должен увлекать детей самим процессом достижения цели, следить за соблюдением правил и проявлять творческую инициативу. Руководитель отмечает по ходу игры положительные и отрицательные стороны в поведении играющих, тем самым побуждает детей к правильному поведению; он не должен ставить перед детьми только одну цель — конечный результат игры.

В игре дисциплина иногда нарушается из-за того, что руководитель не сумел логично, понятно объяснить игру; играющие, недостаточно усвоив содержание игры, нарушают непонятные им правила, неправильно тактически ведут игру и допускают грубость. Эти ошибки руководитель может легко поправить, дополнительно разъяснив всем игру.

Часто нарушается дисциплина из-за неправильного выбора водящих или неудачного разделения на команды. Попался водящий очень слабый — играющим становится неинтересно с ним играть, и они начинают шуметь, дразнить водящего; или играющие распределены на команды неравномерно: одна команда значительно сильнее другой — участники слабой команды в процессе игры начинают протестовать и выходят из игры. Все эти ошибки руководитель должен устранить сейчас же, как только они будут обнаружены.

Также ослабляется дисциплина, если игра будет подобрана не по силам участникам.

Иногда нарушают дисциплину, а подчас и срывают ее, отдельные слишком активные или несдержанные игроки. С ними руководитель должен вести индивидуальную воспитательную работу, подбирая им ответственные роли водящих в игре, назначая судьями и т. д.

Взаимодействия играющих должны быть построены на чувстве дружбы, которое воспитывается у детей в коллективе посредством оценки самим коллективом поведения играющих, его влияния на поведение отдельных игроков.

Дисциплина в игре зависит от правильного методического руководства игрой и от сознательного отношения играющих к игре. Поэтому при нарушении дисциплины руководитель должен искать ошибки в первую очередь в своем неудачном ведении игры.

\*   \*  
\*

### **ЧЕРЕЗ ПОДВИЖНУЮ ИГРУ МОЖНО ПОДВЕСТИ ДЕТЕЙ К СПОРТУ**

Бег, прыжки, метание, борьба — все это элементы подвижных игр. В играх развиваются двигательные навыки и физические качества, такие, как быстрота, точность, координация движений; причем это развитие происходит значительно интенсивнее, поскольку в игре оно связано с сильными эмоциональными переживаниями. Перед другими видами физических упражнений подвижные игры имеют также и то преимущество, что играющие сами регулируют физическую нагрузку: устал — можешь отойти в сторону, в других случаях, наоборот, — можешь по желанию быть более активным. Необходимо отметить, однако, что отсутствие должного самоконтроля в игре часто ведет к пе-

регрузке движениями. Только при правильном руководстве игры могут принести пользу детскому организму.

Подвижные игры могут быть использованы для общего физического развития детей, подростков и молодежи и для овладения и совершенствования навыков, необходимых для отдельных видов спорта. В интересной, увлекательной форме в играх воспроизводятся технические приемы отдельных видов спорта. Многие подвижные игры могут быть подготовительными к спортивным, например: игры с элементами футбола — «Ножной мяч в кругу», № 45, «Ножной мяч над сеткой», № 91, «Сквозь защиту противника», № 90; игры с элементами баскетбола — «Не давай мяча водящему!», № 43, «Мяч за черту», № 75, «Мяч капитану», № 87, «Мяч ловцу», № 88, «Борьба за мяч», № 89; игры с элементами волейбола — «Мяч среднему», № 67 и «Летучий мяч», № 44; игры с элементами тенниса — «Мяч об стену», № 79, и «Пионерская лапта», № 85.

Руководитель может направлять преимущественное влияние игры на развитие тех или иных навыков. Например, можно подобрать игры с метанием и, повторяя их, добиться совершенствования навыков метания.

Более подробно рассмотрим на примере, как можно постепенно овладеть действиями с мячом. Одним из первых навыков в освоении действий с мячом можно рекомендовать передачу мяча разными способами. Разучив с участниками технику передачи, можно совершенствовать этот навык в игре «Гонки мячей». Навыки передач совершенствуются вначале в играх, где нет препятствий для точного броска, нет также помех для ловли мяча, где не требуется быстрота выполнения бросков и ловли мяча. Примерами таких игр могут быть: «Защита укрепления», № 33, «Подвижная цель», № 35. Затем передачи мяча совершенствуются в командных играх, без помех со стороны водящих, но в быстром темпе, с состязательным элементом: «Передал — садись», № 59, «Мяч среднему», № 67. Эти же навыки далее совершенствуются в играх, где имеются водящие, препятствующие перебрасыванию мяча: «Не давай мяча водящему!», № 43. Затем броски и ловля сочетаются с другими элементами: передачей, ведением мяча, бросками в корзину. Эти сочетания можно комбинировать в различных эстафетах.

Далее эти навыки совершенствуются в играх с разделением на команды, с соприкосновением с противником,

но в ограниченных условиях (только некоторые игроки, согласно правилам, соприкасаются с противником или правилами ограничено место, где возможно соприкосновение с противником). Примерами таких игр являются: «Перестрелка», № 76, «Мяч капитану», № 87).

И, наконец, навыки бросков и ловли мяча совершенствуются в командных играх, в которых каждый игрок вступает в соприкосновение с противником («Мяч ловцу», № 88, «Борьба за мяч» № 89).

Таким образом, выполнение отдельных технических приемов в упрощенных игровых условиях способствует развитию у играющих способности экономно, целесообразно выполнять изучаемые упражнения в постоянно меняющейся игровой обстановке. Постепенно, усложняя игры правилами, взаимоотношениями и взаимодействиями играющих, можно подвести их к спортивной игре. Состязательный характер подвижных игр приучает играющих к соревнованиям, способствует воспитанию у них любви к спортивным соревнованиям, к спорту.

## КАК ЛУЧШЕ ПРОВЕСТИ ИГРУ?

На руководителя игры возлагается ответственная и решающая роль: он должен быть организатором игры и воспитателем детей в процессе ее проведения. Эти две задачи взаимосвязаны.

Обучение играм надо поставить так, чтобы оно способствовало воспитанию коммунистической морали: коллективизма, советского патриотизма, коммунистического отношения к труду и общественной собственности, сознательной дисциплины, честности. С этой целью руководитель отбирает игры, способствующие воспитанию норм поведения и черт характера человека коммунистического общества.

Необходимо бороться с тем, чтобы в детскую среду не попали идеологически чуждые игры, связанные с суеверием, или игры, в которых играющие ставятся в положение, враждебное народу, советским людям. Вредны игры, построенные на неестественных движениях, имеющие антигигиенический характер, а также игры, воспитывающие нездоровый азарт, жестокость или корысть (игры на деньги), или унижающие достоинство играющего («Растяпа», «Яша-дурачок»).

*Надо правильно выбрать игру.* Приступая к проведению игр, руководитель должен прежде всего определить, какие задачи он ставит перед собой: в одном случае руководителю необходимо объединить детей, организовать их внимание, в другом — совершенствовать в игре те или другие навыки и качества, в третьем — содействовать выявлению творческой инициативы играющих и т. д. При выборе игры надо учитывать форму проведения занятий (урок, перемена, сбор отряда, звена, праздник) и количество играющих. Так, в массовых играх могут иногда принимать участие до 100 человек (см. игру «Музыкальные змейки», № 46), а некоторые групповые игры, как, например, «Свечи», № 28, хорошо проходят, когда играющих немного (4—10 человек). Выбор подвижных игр зависит также и от состава играющих (возраст, пол, подготовленность), места занятий (площадка, зал, коридор), оборудования и инвентаря. В летних пионерских лагерях хорошо использовать игры на местности. В зимних условиях на открытом воздухе следует проводить специфические зимние игры: на коньках, на лыжах, с постройками из снега, с санями.

*Хорошо подготовиться самому.* Каждая игра должна быть хорошо освоена руководителем. Он должен предварительно продумать по возможности все моменты, какие могут в процессе игры вызвать у участников то или иное настроение, с тем, чтобы заранее предусмотреть свое поведение в том или другом случае. Если руководитель хорошо знает состав детей и индивидуальные особенности отдельных из них, он должен предварительно наметить для себя примерное распределение ролей в игре с тем, чтобы обеспечить наилучшее ее проведение. Так, например, неплохо продумать заранее, какую роль в игре отвести наименее организованным детям, которые обыкновенно мешают процессу игры, или как вовлечь в активное участие наиболее пассивных и слабых игроков. Необходимо также учесть, какие моменты игры могут вызвать нездоровый азарт, нечестное поведение играющих, падение интереса и т. п. и заранее продумать меры предотвращения этих нежелательных явлений.

Очень важно предусмотреть возможность проявления в игре творческой инициативы играющих, продумать методы выявления и направления активности и самостоятельности участников.

Для проведения некоторых игр руководителю потребу-

ются помощники. Их также желательно заранее наметить из среды играющих.

*Подготовить инвентарь и площадку.* Необходимо найти соответствующее место для проведения игр. Если игры проводятся на открытом воздухе, надо выбрать удобное место с тем, чтобы играющих не отвлекали прохожие и не нарушали бы процесса игры. Если это место постоянное, надо его организовать так, чтобы удобно было проводить на нем самые разнообразные игры. На площадке можно сделать несколько постоянных границ для наиболее часто повторяемых игр, например: «Русская лапта», № 86, «Перестрелка», № 76, «Котел», № 32. Желательно, чтобы вокруг площадки была зелень, деревья.

Для проведения большинства подвижных игр требуются специальные пособия, как-то: флажки, цветные повязки, палки, мячи, булавы или кегли, скакалки, повязки на глаза и др. Инвентарь желательно иметь красочный, яркий, чтобы он был замечен в игре (это особенно важно для детей младшего школьного возраста). Так, например, в игре «К своим флажкам», № 4, значительно облегчается запоминание своих флажков и быстрое нахождение их, если они разных ярких цветов. В игре «Два мороза», № 12, отмеченные яркими повязками «морозы» становятся более заметны для участников.

Инвентарь должен соответствовать силам играющих. Инвентарь и оборудование в играх подростков и молодежи используются спортивные.

В подготовке площадки и инвентаря играющие должны принимать самое активное участие.

*Понятно рассказать содержание игры.* В большей мере успех игры зависит от ее рассказа, объяснения. Приступая к рассказу, руководитель должен ясно представлять себе всю игру. Рассказ должен быть прежде всего логичным, последовательным, для чего необходимо составить себе план изложения. Рекомендуются придерживаться следующего плана изложения: 1) название игры, 2) о размещении играющих, 3) ход игры, 4) результат игры, 5) правила игры. Такой план рассказа дает возможность вполне последовательно раскрыть содержание игры.

Рассказ должен быть кратким и динамичным. Нельзя все подряд рассказывать одинаково громко. Те моменты игры, на которые надо особенно обратить внимание детей, лучше рассказывать пониженным голосом.

Для лучшего освоения игры рекомендуется рассказ сопровождать показом. Показ может быть неполным — путем жестов и отдельных движений. Но можно и полностью воспроизвести отдельные, наиболее сложные моменты игры и приемы. Так, например, в игре «Часовые и разведчики», № 57, хорошо показать, как надо, отвлекая внимание защитника, унести предмет с середины поля. К показу полезно привлекать участников игры.

Объясняя игру, руководитель должен иметь перед глазами всю аудиторию и учитывать ее настроение. Если руководитель видит, что внимание ослабело, он должен сократить рассказ или сделать его более красочным и живым.

После рассказа без промедления надо приступить к игре.

*Хорошо организовать игру и правильно руководить ею.* Усвоение игры и поведение играющих в большей мере зависят от правильного руководства и организации игры.

Перед началом игры в командных играх необходимо играющих распределить на команды. Сделать это можно разными способами (по усмотрению руководителя, путем расчета, путем фигурной маршировки, по сговору, по назначению капитанов).

Во многих играх требуется водящий. Выделять водящих можно тоже разными способами (по назначению руководителя, по жребию, по выбору самих играющих, по результатам предыдущих игр).

Игра начинается по условному сигналу (команда, хлопок в ладоши, взмах флажком или рукой). Сигнал подается только после того, как руководитель убедился, что все игроки заняли соответствующие началу игры места.

Руководитель с самого начала внимательно следит за ходом игры и за поведением отдельных игроков, направляя их действия с целью правильного развития игры.

Надо добиваться сознательной дисциплины в игре и приучить играющих сознательно выполнять правила в игре. Это имеет большое организующее и дисциплинирующее значение, способствует воспитанию чувства долга и ответственности за совершаемые поступки и развитию самообладания и настойчивости.

Руководитель должен следить за тем, чтобы были соблюдены равные условия у соревнующихся команд, и не допускать грубой игры.

В процессе игры руководитель следит за соблюдением правил, за правильной дозировкой нагрузки в игре. Для того чтобы снизить нагрузку в процессе игры, нужно давать кратковременные перерывы в игре. Перерыв можно использовать для разбора ошибок, подсчета очков, назначения помощников водящему, разбора отдельных правил. Продолжительность перерыва варьируют в зависимости от утомляемости играющих и интенсивности игры.

В процессе игры руководитель должен объединить играющих в коллектив, в котором личные интересы отдельных играющих были бы подчинены общим интересам коллектива в борьбе за общую цель. Однако надо руководить игрой так, чтобы игроки не стремились только к результату игры, но чтобы и сам процесс игры доставлял им удовольствие. Этого возможно достичь только в том случае, если в игре участники смогут проявлять свою активность, творческую инициативу и самостоятельность, чтобы в процессе игры они увлекались игрой, полюбили бы ее.

Сам руководитель во время игры должен быть очень внимательным, подвижным, активным. Он должен внимательно наблюдать за игрой, эмоционально переживать ее, следить за каждым ударом, за каждым броском, за тем, где какой игрок находится, иметь перед глазами всю обстановку игры. Он должен быть одновременно беспристрастным судьей, внимательным руководителем-организатором и чутким педагогом.

*Уметь вовремя закончить игру и подвести ее итоги.* Продолжительность игры может быть различна. Длительность игры устанавливается руководителем с учетом характера занятий и состава занимающихся. Очень важно заканчивать игру своевременно. Преждевременное окончание игры нежелательно, так же как и затягивание ее. Наиболее правильно заканчивать игру, когда участники получили от нее удовлетворение, но не переутомились.

Если игра командная, необходимо перед началом сообщить участникам, сколько раз она будет повторена. Если игра не имеет определенного окончания, руководитель должен предупредить о конце, например: «Играем до тех пор, пока не сменится водящий» или «Играем еще одну-две минуты». Так, например, приходится поступать в играх «Белка в дупле», № 14, «Защита укрепления», № 33.

По окончании игры руководитель дает оценку игры в целом и игры отдельных участников. К разбору игр несб-

ходимо привлекать самих участников: это способствует выявлению у них наблюдательности, повышает сознательную дисциплину и укрепляет товарищеские взаимоотношения.

Руководителю полезно вести дневник своей работы по подвижным играм. В дневник руководитель записывает свои наблюдения над играющими, анализирует свои ошибки и успехи в проведении игр. Это помогает ему улучшить методику обучения играм и варьировать ее в зависимости от различных условий проведения занятий.

*Надо научить детей самостоятельно играть.* Одна из сложных задач руководителя — научить детей играть без его участия. Самостоятельно проводить игру очень трудно, и к этому ребят надо приучать постепенно. Самостоятельное проведение игры обязательно требует наличия организаторских навыков, которым надо обучать. К организаторским навыкам надо приучать детей с самого раннего школьного возраста: всех участников игры, не только ребят талантливых, способных к этому.

Один из простейших организаторских навыков — умение быть водящим. Через эту роль должны проходить все дети, а не только наиболее ловкие, сообразительные, способные. Начинать надо с очень простых заданий: изображать кошку в игре «Воробьи и кошка», № 5, птиц в игре «Птицы — в гнезда», № 7, кота в игре «Кот идет», № 11, и т. д. Такие простые задания приучают детей к самостоятельному решению задач и к самостоятельному поведению.

С младшего школьного возраста надо привлекать детей к объяснению игры, чтобы в дальнейшем, будучи самостоятельными организаторами игр, они могли бы понятно и толково ее рассказать. Кроме того, такие задания развивают речь детей, помогают им усвоить логическое объяснение.

Затем, с переходом к более сложным играм с разделением на команды привлекать детей в качестве помощников судьи: следить за выполнением правил, подсчитывать очки и т. п.

Когда дети освоили первичные навыки в судействе, можно поручить им судейство под контролем руководителя.

И, наконец, они могут получить задание самостоятельного судейства.

Некоторые руководители роль помощников по судейству поручают всегда одним и тем же участникам — детям, по-

стоянно освобожденным по состоянию здоровья от занятий или особо недисциплинированным. Это неправильно. Важно, чтобы через эту роль прошли все ребята, чтобы они научились наблюдать за точным соблюдением правил, не допускали нечестную игру, участвовали в решении вопросов судейства, возникающих в ходе игры. Таким образом, привлекая ребят с малолетства в качестве помощников в судействе, в дальнейшем можно поручать им судить самостоятельно.

Для лучшего представления о том, все ли участники в течение года или лета (если игры проводятся на открытой площадке) выполняли роль водящих, капитанов, принимали участие в судействе — были помощниками, а потом судьями, руководителю полезно завести в дневнике график «игровых должностей», в которых отмечать выполнение играющими той или иной организаторской роли в игре. Ребята сами будут напоминать: «А я еще ни разу не судил», или «А я еще ни разу не проводил игру».

Когда подростки научатся проводить игры под наблюдением взрослого руководителя, то хорошо давать им самостоятельные задания по организации игр во дворах.

К сожалению, мы видим мало игр во дворах. Видимо, чрезмерная опека при проведении игр в школе не приучает детей играть самостоятельно. Часто при самостоятельных играх среди детей появляются ссоры, затеянная игра разваливается, разлагивается. Дети не приучены уважать своих юных руководителей самодеятельных игр, не верят в свои силы и не могут организовать сами проведение знакомой им хорошей игры, чтобы противопоставить ее грубым, азартным играм, как «Орлянка», «Перышко», которые иногда процветают во дворах. Уметь проводить игры самостоятельно во дворах — это значит разумно и увлекательно организовать досуг и отдых советской детворы. Поэтому так важно на занятиях подвижными играми — в школе, пионерском лагере, спортсекции — научить каждого участника самостоятельно проводить игры.

Самостоятельные задания по проведению игр во дворах надо давать всем участникам, хорошо овладевшим организационными и судейскими навыками. Сведения о том, имела ли успех та или иная игра при проведении ее во дворе, смогут сообщить ребята, живущие на том же дворе. И самому руководителю полезно иногда проверить, как выполняют его ученики задания по организации игр во дворах.

Кроме того, руководитель дает ребятам самостоятельные задания по проведению игр в звеньях, отрядах, на перемене, при выездах в пионерлагеря.

Руководителю игр надо стараться всеми методами внедрить в быт детей и полезные подвижные игры.

*Указания к проведению зимних игр.* Ввиду того, что зимние игры на открытом воздухе мало распространены, автор считает целесообразным сделать несколько замечаний по специфике их проведения.

Для зимних игр на открытом воздухе не рекомендуется, чтобы дети очень кутались. Теплая, но легкая одежда дает им возможность свободно двигаться на морозе, не перегреваясь. Детям школьного возраста для участия в зимних подвижных играх рекомендуется надевать теплые куртки на ватине или короткие пальто и рейтузы или лыжные костюмы. В случае снегопада поверх шерстяных или лыжных костюмов хорошо надеть непромокаемые комбинезоны.

До выхода на открытый воздух руководитель обязан тщательно осмотреть костюм и спортивный инвентарь занимающихся, иначе могут быть случаи обморожения или травмы.

Игры на открытом воздухе зимой можно проводить при температуре до 18—20° мороза, при небольшом ветре — до 12—15° мороза, а при сильном ветре — до 5—8° мороза. Игры на снеговой площадке не следует проводить более одного часа. Игры на коньках можно проводить не более полутора часов, если они перемежаются со свободным катанием. Игры на лыжах, как правило, являются лишь частью лыжной прогулки и проводятся во второй ее половине, перед возвращением домой. В каждом случае продолжительность игр на воздухе устанавливается руководителем в зависимости от состояния погоды и состава группы (числа участников, их возраста и подготовленности).

Игры и развлечения на воздухе зимой подбираются такие, во время которых движения чередуются с отдыхом, но не длительным. Игры, в которых дети долго ждут своей очереди, а затем выполняют игровое задание с большой напряженностью, после чего опять стоят, вызывают испарину и переохлаждение, что ведет к простудным заболеваниям. Неприемлемы игры и с большой подвижностью, а также такие, в которых детям приходится садиться на снег.

---

## II. ГРУППОВЫЕ ИГРЫ

### ИГРЫ НА ЛЕТНЕЙ ПЛОЩАДКЕ И В ПОМЕЩЕНИИ

#### НЕКОМАНДНЫЕ ИГРЫ

##### 1. На прогулку

*Подготовка к игре.* Выделяется один водящий. Все остальные играющие стоят по кругу. Каждый очерчивает место, на котором стоит, кружком или крестиком. Водящий становится в середине круга, образованного играющими.

*Описание игры.* Водящий объявляет: «На прогулку!». Все сходят со своих мест и идут за водящим в колонне по одному. Водящий отводит играющих на некоторое расстояние от кружков. На ходу водящий выполняет разнообразные движения, передвигается разными шагами; все идущие вслед повторяют его движения и шаги. Неожиданно водящий или руководитель говорит: «Дождь идет!», и все играющие, в том числе и водящий, стремятся занять места в кружках. Кто останется без места, тот становится водящим. Играют несколько раз.

Выигрывают дети, которые за время игры ни одного раза не были водящими.

*Правила.* 1. По команде: «На прогулку!» — все играющие должны сойти со своих мест и двигаться за водящим. 2. Играющие могут занимать места в кружках только по сигналу: «Дождь идет!». 3. Кружок считается занятым тем игроком, который вступил в него раньше другого. Два игрока в одном кружке находиться не могут.

*Указания к игре.* Если играющих много и им мало места для образования большого круга, их можно разместить

произвольно по всей площадке. При небольшом количестве играющих водящий может приглашать на прогулку поочередно, а не сразу всех.

Эту игру хорошо проводить и под музыку на детском празднике, утреннике.

## 2. Быстро по местам!

*Подготовка к игре.* Все играющие строятся в одну или две колонны по одному и вытягивают руки вперед, слегка касаясь ими плеч впереди стоящих.

*Описание игры.* По сигналу руководителя: «Убежали!» — все дети разбегаются в разные стороны. По второму сигналу: «Быстро по местам!» — все должны построиться в исходное положение, положив руки на плечи впереди стоящим. Кто из играющих быстрее займет свое место, тот становится победителем. Если играющих две колонны, то выигрывает группа, построившаяся раньше другой.

*Указания к игре.* Построения в начале игры могут быть самые разнообразные, в зависимости от подготовленности детей: можно построить их в две шеренги и предложить скрестить руки с соседями; можно построить в колонну по два или предложить сесть или встать на колени; можно построить в два круга, руки положить на плечи соседей и т. п.

В конце игры руководитель отмечает в первую очередь тех детей, которые быстрее других займут свое исходное положение, а затем уже группу, построившуюся раньше другой. Так проводится игра в I—II классах, когда у детей еще недостаточно развито товарищество и недостаточен двигательный опыт.

## 3. Карусель

*Подготовка к игре.* Дети становятся парами по кругу, лицом к центру, образовав таким образом два круга. Стоящие по внутреннему кругу берутся за руки, стоящие по внешнему кругу делают полшага влево с тем, чтобы каждому стоять против соединенных рук игроков внутреннего круга.

*Описание игры.* Все хором говорят (не спеша, речитативом):

«Вот на площади — веселье».

Произносятся эти слова, игроки внутреннего круга, подняв соединенные руки вверх, отходят назад четыре шага, а игроки внешнего круга проходят под руками к центру, тоже делая четыре шага. Затем со словами:

«Запестрели карусели»,

все, делая четыре шага, возвращаются на свои места, причем дети, образовавшие внутренний круг, берутся за руки и поднимают их вверх, пропуская под руками игроков, находящихся снаружи.

Произносятся слова:

«И народ жужжит, как шмель,  
Ах, какая карусель!»

дети повторяют предыдущие движения.

После этого дети, стоящие в наружном кругу, поворачиваются направо, правые руки вытягивают в стороны, а левые руки кладут на правые руки игроков, стоящих во внутреннем кругу. Игроки внутреннего круга крепко держатся за руки.

Оба круга идут вправо сначала медленно, а потом все быстрее и быстрее, говоря хором слова:

«Еле-еле, еле-еле  
Завертелись карусели.  
А потом кругом кругом,  
Всё бегом, бегом, бегом».

Все бегом двигаются по кругу без речитатива. Музыка повторяет всю мелодию песни.

«Тише, тише, не спешите,  
Карусель остановите», —

произносит преподаватель. Все замедляют бег и переходят на ходьбу со словами:

«Раз и два, раз и два —  
Вот и кончилась игра».

Карусель останавливается. Дети меняются местами: игроки наружного круга становятся внутри и берутся за руки, игроки внутреннего круга становятся снаружи и опускают руки.

*Указания к игре.* Эту игру можно проводить и без музыкального сопровождения, под речитатив или под пение на мотив русской песни «Как у наших у ворот».

При исполнении первого куплета можно упростить движение: один круг двигается в одну сторону, другой — в другую, а затем наоборот.

Дсзировка бега зависит от руководителя, который увеличивает темп или продолжительность бега. Игру можно построить только на ходьбе разного темпа.

Руководителю необходимо следить за тем, чтобы дети крепко держались за руки во время движения.

#### 4. К своим флажкам

*Подготовка к игре.* Все играющие, разделившись на несколько групп (по 5—8 человек каждая), становятся в кружки, располагаясь по всей площадке. В центре каждого кружка становится один играющий с флажком.

*Описание игры.* Все играющие, по сигналу руководителя, кроме стоящих с флажками, разбегаются по площадке, становятся лицом к стене и закрывают глаза. В это время игроки, стоящие с флажками, по указанию руководителя, тихо и быстро меняют свои места.

Руководитель дает сигнал: «Все к своим флажкам!». Играющие открывают глаза и ищут свой флажок. Побеждает та группа играющих, которая раньше других построилась в кружок около своего флажка.

*Правила.* 1. Играющим нельзя открывать глаза до тех пор, пока не будет дан сигнал: «Все к своим флажкам!». Если игрок открыл глаза раньше, то группа, к которой он принадлежит, считается проигравшей. 2. Игроки с флажками должны обязательно переменить свои места. Если они этого не сделают, то победа им не засчитывается.

*Указания к игре.* Руководитель может предложить играющим встать в одну (две) шеренги и выполнять за ним разные движения. В это время дежурные с флажками, находясь сзади шеренг, меняются местами. По сигналу руководителя: «К своим флажкам!» — все бегут и становятся в кружки вокруг своих флажков.

Хорошо проводить игру под музыку или пение. Играющие под музыку двигаются за руководителем, повторяя вслед за ним на ходу его движения. По сигналу играющие собираются около своих флажков.

Флажки рекомендуется брать разных цветов, чтобы детям было легче находить свой флажок.

Руководителю необходимо следить за тем, чтобы играющие не сговаривались и не подглядывали в то время, когда игроки с флажками меняют свои места.

## 5. Воробьи и кошка

*Подготовка к игре.* На полу (земле) чертится круг диаметром 4—6 шагов. Из среды играющих выбирается «кошка». «Кошка» приседает в середине круга. Все остальные — «воробьи» — становятся вне круга.

*Описание игры.* Воробьи начинают впрыгивать в круг и выпрыгивать из него. Кошка вскакивает и старается поймать кого-либо из воробьев, не успевшего выпрыгнуть из круга. Пойманный садится рядом с кошкой.

Так игра продолжается. Каждый пойманный присаживается около кошки. Когда кошка поймает 3—4 воробья, выбирается новая кошка из непоиманных. Игра начинается сначала.

*Правила.* 1. Кошка может ловить воробьев только в кругу. 2. Воробьи могут прыгать на одной или двух ногах (согласно договоренности играющих). Если кто-либо из них пробежал через круг, он идет к кошке.

*Указания к игре.* Руководитель должен следить за тем, чтобы воробьи были активны. Можно в этой игре пойманных не сажать рядом с кошкой, а замечать, кто пойман, и в заключение игры отметить, кто был лучшим воробьем, т. е. кого ни разу не поймали, а также отметить и лучшую кошку, если играли несколько раз. Кошка меняется по усмотрению руководителя.

Эта игра несложна по построению; ее можно проводить даже с детьми старшего дошкольного возраста.

## 6. Веселые ребята

*Подготовка к игре.* На противоположных сторонах площадки или зала отмечаются линиями два «дома». Расстояние между ними 15—20 шагов. Между домами посередине площадки находится водящий. Все остальные играющие находятся на одной стороне площадки за линией дома.

Если игра проводится на большой площадке, то надо ограничить ее с боков, прочертив линии примерно на расстоянии 8—10 шагов одна от другой.

*Описание игры.* Водящий, находясь посередине, громко произносит: «Раз, два, три!» Все играющие говорят хором:

«Мы веселые ребята  
Любим бегать и играть.  
Ну, попробуй нас догнать!»

После этого все дети перебегают на противоположную сторону за линию дома. Водящий ловит перебегающих. Пойманные отходят в сторону.

Затем, когда все дети перебежали, водящий опять дает сигнал: «Раз, два, три!» Играющие, сказав речитатив, бегут в свой первый дом.

После этого подсчитывают пойманных, выбирают нового водящего из непоиманных; все пойманные возвращаются к играющим и игра начинается сначала.

Игра проводится 3—4 раза, после чего отмечают лучшие ребята, ни разу не попавшиеся, и лучшие водящие, сумевшие поймать больше ребят.

*Правила.* 1. Перебегать на другую сторону можно только после слов «нас догнать». 2. Нельзя, выбежав из-за линии, бежать обратно назад. Игрок, допустивший это, считается пойманным. 3. Поймать — это значит дотронуться рукой до играющего.

*Указания к игре.* Необходимо следить за тем, чтобы дети выполняли правила и не выбегали до тех пор, пока не произнесут последнего слова. Выполнение этого правила содействует воспитанию у детей выдержанности в действиях. Во время перебежки надо следить за тем, чтобы пойманные дети подчинялись требованию игры и немедленно сами отходили в сторону. Это правило воспитывает у детей честность и дисциплину. Чтобы дети не находились в бездействии, пойманных можно подсчитывать и опять вводить в игру. Если пойманные выходят из игры, надо для ожидания отвести им место, где они находятся до возвращения в игру.

## 7. Птицы — в гнезда

*Подготовка к игре.* Все играющие — «птицы» — разделяются по 5 человек. На площадке очерчиваются кружки — «гнезда» — по количеству групп, без одной. Оставшаяся

группа — водящие птицы — произвольно размещаются на площадке. Все остальные группы становятся в кружках (рис. 1).

*Описание игры.* По сигналу руководителя птицы вылетают из гнезд и передвигаются свободно по площадке.

По сигналу: «Птицы — в гнезда!» — все играющие, в том числе и водящие, стараются занять место в любом гнезде.

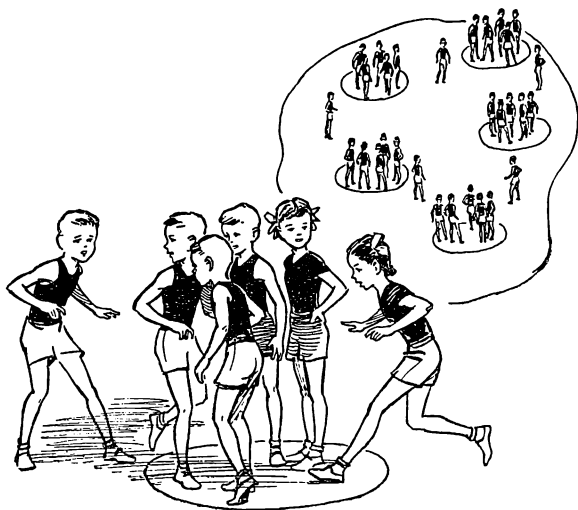


Рис. 1. Птицы — в гнезда

Оставшиеся 5 птиц без гнезд становятся водящими.

*Правила.* 1. Если пятерка успела встать в гнезда, то водить идут последующие (лишние) вбежавшие в гнезда. 2. Вбегать можно в любое гнездо и собираться группами в любом составе.

*Указания к игре.* При малом количестве играющих можно группироваться по 2—3 человека. В этом случае — такое же количество и водящих.

Эту игру можно проводить и под музыку: когда все птицы вылетают из гнезд, они передвигаются по площадке под музыку на мелодию вальса, польки и др. По сигналу: «Птицы — в гнезда!» — музыкальное сопровождение прекращается.

## 8. Мышеловка

*Подготовка к игре.* Дети делятся на две группы: одна группа образует круг — это «мышеловка». Остальные изображают «мышей» и располагаются за кругом.



Рис. 2. Мышеловка

*Описание игры.* Дети, изображающие мышеловку, берутся за руки и начинают ходить по кругу, приговаривая следующие слова:

Ах, как мыши надоели!  
Развелось их просто страсть!  
Всё прогрызли, всё поели.  
Всюду лезут, вот напасть!

Берегитесь же, плутовки,  
Доберемся мы до вас.  
Мы поставим мышеловку,  
Переловим всех сейчас!

На две последние фразы дети, составляющие мышеловку, останавливаются и поднимают сцепленные руки вверх. Мыши начинают пробегать через мышеловку. По сигналу руководителя: «Хлоп!» — стоящие в кругу присаживаются и опускают руки; мышеловка захлопнулась (рис. 2).

Пойманными считаются те из детей, которые не успели выбежать из круга; они становятся в круг мышеловки.

Игра оканчивается, когда будут пойманы все мыши. После этого играющие меняются ролями.

*Правила.* 1. Опускать сцепленные руки можно только после сигнала руководителя. 2. После того как мышеловка захлопнулась, нельзя подлезать под руки стоящих и разрывать круг.

*Указания к игре.* Если дети играют в первый раз, слова к игре лучше выучить заранее. Во время перебегания играющими мышеловки руководителю необходимо следить за ними с тем, чтобы во-время дать сигнал к захлопыванию мышеловки. Мыши часто боятся бегать через мышеловку; в этом случае руководителю следует подбодрить их. Если время на игру ограничено, лучше ловить не всех мышей, а играть до трех раз, а затем играющим меняться ролями.

## 9. Отгадай, чей голосок!

*Подготовка к игре.* Играющие становятся в круг. Один из играющих становится в середине и закрывает глаза. Руководитель указывает на того, кто будет петь или говорить: «Скок, скок, скок».

*Описание игры.* Все играющие идут по кругу вправо и поют (или говорят):

«Мы составили все круг,  
Повернемтесь разом вдруг».

На эти последние слова все поворачиваются вокруг себя и поют далее:

«А как скажем — скок, скок, скок»

(слова «скок, скок, скок» поет или говорит один, кому заранее предложил руководитель). Все заканчивают песню:

«Отгадай, чей голосок?»

Стоящий в центре с закрытыми глазами должен отгадать, кто пел, или же указать то направление, откуда ему послышался голос. Узнавший идет в середину. Если водящий не угадает, он продолжает стоять в середине круга.

*Правила.* 1. Слова «скок, скок, скок» поет или говорит только один, стоящий в середине. 2. Водящий не имеет права открывать глаза до тех пор, пока не закончится песня.

*Указания к игре.* Эту игру можно проводить и без пения, а под коллективную декламацию (речитатив). В игре надо обратить внимание играющих на то, чтобы слова «скок, скок, скок» говорил только один игрок, указанный руководителем.

Вместо поворота вокруг себя можно предложить детям повернуться в левую сторону и идти в левую сторону.

Не всегда водящий отгадывает с первого раза. Необходимо установить, через сколько повторений игры сменяется водящий, независимо от того, угадал он или нет.

## 10. Смена мест

*Подготовка к игре.* На земле чертятся по количеству играющих, без одного, кружки в произвольном порядке на расстоянии 4—6 шагов один от другого. Выбирается один водящий, все остальные размещаются по кружкам.

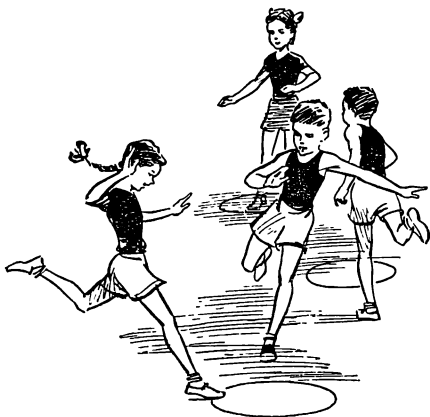


Рис. 3. Смена мест

*Описание игры.* Водящий ходит между кружков. Играющие все время меняются местами, а водящий стремится в это время занять какой-либо кружок, пока там никого нет. Кто останется без кружка, тот становится водящим (рис. 3).

На опушке леса, в саду играющие могут встать у деревьев вместо кружков и также меняться местами.

*Правила.* 1. Двое играющих в одном кружке находиться не могут. 2. При перебежке кружок считается за тем, кто раньше вступил в него.

*Указания к игре.* Игра рассчитана на небольшое количество участников (5—12 человек). Если играющих больше, хорошо выбрать двух водящих.

В помещении или на небольшой площадке для проведения игры удобнее кружки нарисовать на двух противоположных продольных сторонах зала и предложить менять кружки только с игроками противоположной стороны.

## 11. Кот идет (Совушка)

*Подготовка к игре.* В углу площадки или зала очерчивается «дом» для «кота». В доме устанавливаются скамейки или 5—6 табуреток. Из играющих выбирается водящий — «кот». Остальные играющие — «мышки». Кот уходит в свой дом, а мышки размещаются по всему залу у стен — в «норках».

*Описание игры.* Руководитель выходит на середину площадки и говорит:

«Мышки, мышки, выходите,  
Поиграйте, попляшите,  
Выходите поскорей,  
Спит усатый кот-злодей».

Мышки выбегают на середину площадки и начинают приплясывать со словами:

«Тра-та-та, тра-та-та  
Не боимся мы кота».

По сигналу руководителя: «Кот идет!» — все мышки застывают на месте без движения, а кот крадется к ним и смотрит, кто шевелится из мышей. Если кто-нибудь из мышей шелохнется, кот забирает ее к себе в дом. Кот ловит мышек до тех пор, пока руководитель не скажет: «Кот ушел». Кот уходит, а мышки опять начинают бегать и танцевать до сигнала: «Кот идет!», и т. д.

Кот выходит 2—3 раза (по сигналу руководителя), после чего подсчитываются пойманные мышки, выбирается новый кот из непойманных, и игра начинается сначала.

После смены 2—3 водящих в заключение отмечаются лучшие мышки, ни разу не попавшиеся коту, и лучший из всех водящих кот, сумевший поймать большее количество мышек.

*Правила.* 1. Когда кот выходит на площадку, мышкам шевелиться не разрешается. За спиной кота мышки могут

менять позу, делать движения, но так, чтобы кот этого не заметил. 2. Пойманные мышки не принимают участия в игре до смены нового кота.

*Вариант игры* (Совушка). Построение игры то же, только тематическое содержание другое. Вместо кота выбирается «сова». Все остальные изображают мышей. По сигналу руководителя: «День!» — сова засыпает, а мышки начинают бегать, играть. По сигналу: «Ночь!» — сова просыпается и идет ловить мышей, а они останавливаются и не шевелятся. Остальные правила те же, что и в игре «Кот идет».

*Указания к игре.* Руководителю надо внимательно следить за тем, как кот забирает мышек. Часто водящий берет просто того, кто ему нравится: надо тогда разъяснить ему правила и оставить мышку на месте. Иногда нарушивший правила игрок-мышка не желает выходить из игры, тут надо воздействовать на пойманного, чтобы он пошел в дом кота.

Если играющих немного (до 10 человек), можно играть до тех пор, пока кот не поймает всех мышей.

Хорошо эту игру проводить под музыку. Рекомендуется использовать для движения мышей мелодию польки, а для движения кота — мелодию марша. Перед игрой детей надо ознакомить с музыкой, тогда в игре дети смогут использовать свою мелодию.

Можно предложить детям принимать в игре наиболее интересные позы, чтобы побудить их к творчеству, поощрить их выдумку, отмечать самые красивые позы, выделяя отличившихся на роль водящего кота.

## 12. Два мороза

*Подготовка к игре.* На противоположных сторонах зала или площадки отмечаются линиями «дом» и «школа». Расстояние между ними от 10 до 20 шагов. Выбираются два «мороза». Все остальные — «ребята». Они собираются за линией дома, а посередине, на «улице», стоят два мороза.

*Описание игры.* Морозы обращаются к ребятам со следующими словами:

«Мы два брата молодые,  
Два мороза удалые».

Один из них, указывая на себя, говорит.

«Я — Мороз Красный Нос»,

другой:

«Я — Мороз Синий Нос»,



Рис. 4. Два мороза

и вместе:

«Кто из вас решится  
В путь-дороженьку пуститься?»

Все ребята отвечают:

«Не боимся мы угроз  
И не страшен нам мороз!»

После этих слов играющие бегут из дома в школу. Морозы ловят, «замораживают» перебегающих, и те сей-

час же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их «заморозил» мороз (рис. 4).

Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом, по дороге выручая «замороженных» ребят: дотрагиваются до них рукой и они присоединяются к остальным игрокам. Морозы же ловят ребят, т. е. «замораживают» и тем самым не дают возможности им выручить «замороженных»

После двух перебежек выбирают новых морозов из непойманных, а пойманных подсчитывают и отпускают. Они присоединяются к остальным игрокам.

Игра начинается сначала. И так играют до 3—4 смен водящих. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

*Правила.* 1. Играющие выбегают из дома только после слов «и не страшен нам мороз». 2. Нельзя бежать обратно в дом и нельзя задерживаться в доме. В том и другом случае игрок считается пойманным. 3. Пойманный остается на том месте, где его поймали — «заморозили».

*Указания к игре.* Эту игру лучше всего проводить в зимнее время. Речитатив морозов при повторениях можно сократить и говорить только последние слова: «Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?»

Руководителю необходимо следить за тем, чтобы пойманные оставались на том месте, где их поймали, и чтобы играющие не забывали «замороженных» и выручали бы их при перебежке. Если имеется достаточно времени на игру, можно давать ловить каждой паре морозов в течение 4—5 перебежек.

### 13. Лягушки и цапля

*Подготовка к игре.* Среди зала или площадки ставятся четырехугольником 4 стойки, к которым подвешивают на высоте 30—40 см веревку или скакалки. Это — «болото». Все остальное пространство за болотом — «луг». Из играющих выбирается «цапля». Остальные играющие — «лягушки». Лягушки находятся в болоте, цапля — на лугу.

*Описание игры.* Цапля, гуляя по лугу, входит в болото, перешагнув через веревку. Лягушки сейчас же выпрыгивают из болота на луг. Цапля ловит в болоте лягушек, не успевших выпрыгнуть оттуда. Как только цапля перешагнет на луг, все лягушки спасаются от нее, прыгая в

болото. Пойманные лягушки отходят в сторону. Как только будут пойманы 3—5 лягушек (по договоренности), выбирается новая цапля из непоиманных, и игра начинается сначала.

*Правила.* 1. Цапля не имеет права ловить через веревку. 2. Лягушки, пойманные цаплей, отходят в сторону, до смены цапли.

*Указания к игре.* Высоту натянутой веревки можно сделать и ниже 40 см. Это зависит от физической подготовленности детей. Желательно, чтобы каждая сторона квадрата была не менее 4 м шириной при условии участия в игре целого класса (30—40 человек).

## 14. Белка в дупле

*Подготовка к игре.* Все играющие, за исключением одного водящего, разделяются на тройки. Двое из каждой тройки берутся за руки и образуют «дупло». Третий — «белка» — становится между рук, в дупле. Все дупла располагаются по большому кругу. В середине круга водящий.

*Описание игры.* По сигналу руководителя все белки меняются местами (дуплами). Водящий в этот момент стремится занять одно из мест в дупле, пока оно свободно. Если ему удастся занять свободное место, он остается там и становится белкой. Белка, прозевавшая место, становится водящим. Как только белки сменяются местами, на месте белок становятся играющие, к которым белки встали в дупле спиной, а бывшие белки становятся на их место. Таким образом после каждой перебежки происходит смена ролей.

*Правила.* 1. Меняться местами можно только по сигналу. 2. Две белки в одном дупле находиться не могут. 3. Играющие, образующие дупло, не должны мешать вбегающим белкам. 4. Перебегать белки могут в любое дупло.

*Указания к игре.* Если играющих много, можно выделить 2—3 водящих, а играющих расставить парами произвольно по всей площадке.

Можно установить смену ролей играющих следующим порядком: в тройках рассчитываются по порядку номеров; вначале белками становятся первые номера, через 1½—2 мин. руководитель предлагает стать белками играющим со вторыми номерами, а бывшие белки становятся на их

место, затем через 1½—2 мин. предлагается стать белками играющим с третьими номерами. При игре без руководителя лучше использовать этот вариант.

## 15. Кто подходил?

*Подготовка к игре.* Все играющие становятся в круг. Выбирается водящий. Водящий становится в середине круга и закрывает глаза.

*Описание игры.* По указанию руководителя один из стоящих по кругу подходит к водящему, дотрагивается слегка до его плеча рукой и называет его по имени, изменив голос. Затем игрок возвращается на свое место. После этого руководитель предлагает водящему открыть глаза и сказать, кто к нему подходил. Если водящий отгадал, его место занимает игрок, который к нему подходил. Если же он не отгадал 3 раза, выбирается новый водящий.

*Правила.* 1. Водящему нельзя открывать глаза до тех пор, пока руководитель не скажет: «Можно». Если он откроет глаза раньше времени, то продолжает водить. 2. Возвращаться надо обязательно на свое место. Разрешается возвращаться и не прямым путем, а сделав поворот вокруг водящего или пройдя зигзагами, но обязательно встать на свое место.

*Указания к игре.* Эта игра проводится с детьми разного возраста — учащимися различных классов. Если ее проводят с учащимися 1—2-х классов, то играющие при подходе к водящему, чтобы не быть узванными им, воспроизводят звуки какого-либо животного или птиц, так как называть по имени своего товарища, изменив голос, им трудно. С учащимися более старшего возраста игру можно проводить, как описано выше.

Необходимо следить за тем, чтобы дети стояли бесшумно. В противном случае водящему очень трудно отгадать, кто подходил к нему.

Можно использовать в игре повязку для глаз водящему. В этом случае необходимо каждому водящему под повязку накладывать на глаза листок чистой бумаги.

## 16. Волк во рву

*Подготовка к игре.* Посредине площадки или зала проводятся две параллельные линии шириной в 1½—2 шага. Этот коридор изображает «ров». Выбирается один или два

«волка». Волки становятся во рву. Все остальные играющие — «козы» — размещаются на одной стороне площадки за линией «дома». На противоположной стороне площадки чертится линия «пастбища» (рис. 5).

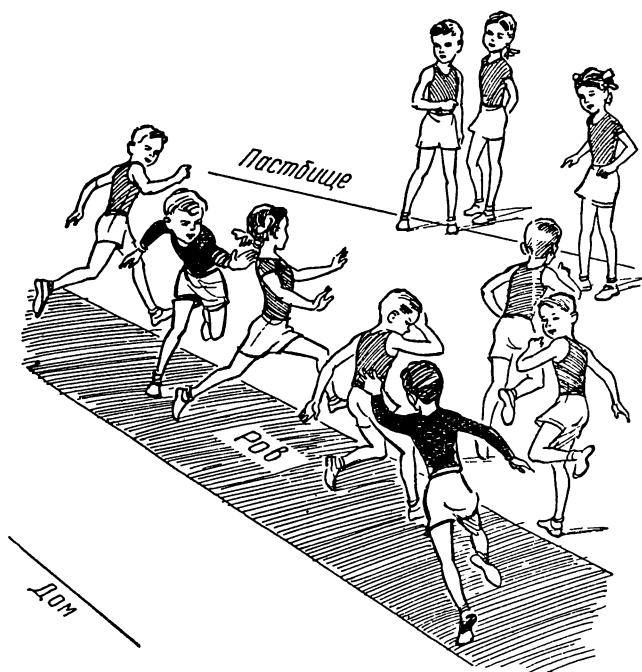


Рис. 5. Волк во рву

*Описание игры.* По сигналу руководителя («Раз, два, три») козы бегут из дома на противоположную сторону площадки на пастбище и по дороге перепрыгивают через ров. Волки, не выходя из рва, стараются осалить возможно большее количество коз. Осаленные козы отходят в сторону, подсчитываются и опять входят в игру. Затем, по сигналу, козы опять перебегают на другую сторону в дом, а волки их ловят во рву.

После 2—4 перебежек (по договоренности) выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигравшими считаются те козы, которые ни разу не были пойманы, и та пара волков, которая за время всех перебежек поймала большее

количество коз. Проигравшими считаются те козы, которые были пойманы по 2—3 раза.

*Правила.* 1. Волки осаливать коз могут только, находясь во рву, когда козы перепрыгивают ров или находятся рядом. 2. Коза, пробежавшая ров, а не перепрыгнувшая через него, считается пойманной. 3. Начинать перебежку козы могут только по сигналу руководителя. 4. Если коза задержалась у рва, боясь волков, руководитель считает до трех раз, после чего коза обязана перепрыгнуть через ров или она считается осаленной.

*Указания к игре.* Линии для рва можно начертить не параллельные, а расходящиеся в одну сторону, с тем, чтобы получился коридор с одной стороны уже, а с другой—шире. Играющие будут перепрыгивать в том месте ров, где он им по силам. Это увеличивает интерес к игре и дает возможность детям пробовать свои силы.

Если играющих немного (10—12 человек) или если дети играют в узком помещении, можно выделить одного волка.

## 17. Затейник

*Подготовка к игре.* Из играющих выделяется один водящий — затейник. Водящий становится на одной стороне площадки, зала, у стены, у дерева, спиной к играющим. Все играющие располагаются на другой стороне площадки, зала, за чертой дома.

*Описание игры.* Играющие сговариваются, что они будут изображать в действии, например — оркестр. Для этого распределяют между собой, кто на чем будет играть (на рояле, на скрипке, на арфе, на виолончели, на трубе и т. п.).

Сговорившись, они подходят к затейнику и говорят:

«Здравствуй, затейник!»

Он поворачивается и отвечает:

«Здравствуйте!  
Где вы были и  
Что вы делали?»

Все хором отвечают:

«Где мы были —  
Мы не скажем,  
А что делали —  
Покажем!»

После этих слов изображают в действии задуманное ими. Зате́йник должен угадать, что́ изображают играющие. Как только он угадал, все говорят: «Да» — и убегают к себе, за черту домой. Кого затейник пойма́ет, тот становится затейником, а бывший затейник становится со всеми играющими.

Если затейник никого до черты дома не поймал, он продолжает водить.

*Правила.* 1. Играющие могут убежать только после того, как затейник угадал, что задумано, и играющие ему сказали: «Да». 2. Ловить убегающих можно до черты дома.

*Указания к игре.* Надо обращать внимание детей на то, чтобы задуманное было легко передать своеобразным для этого характерным движением.

Если дети поддаются при убежании, с тем чтобы стать затейником, можно установить правило, что пойманные отходят от игры или становятся помощниками затейника.

## 18. Вызов номеров

*Подготовка к игре.* Выделяется один водящий. Все остальные становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Каждый играющий вокруг своих ног очерчивает кружок. Водящий становится в середину круга. Руководитель рассчитывает играющих на тройки или шестерки (в зависимости от количества играющих). Участники игры должны запомнить свои номера.

*Описание игры.* Руководитель вызывает любой номер. Игроки, чей номер вызван, должны поменяться местами. Водящий в этот момент стремится занять чье-либо освободившееся место. Если ему это удастся, он получает номер игрока, выбежавшего из кружка. Оставшийся без места водит. Выигрывают играющие, ни разу не побывавшие в роли водящего.

*Правила.* 1. Кружок считается занятым тем игроком, который вступил в него раньше другого. 2. При вызове номера, каждый имеющий этот номер, должен сменить место. В противном случае оставшийся на своем месте становится водящим. 3. Каждый раз водящий принимает номер игрока, чье место он занял.

*Указания к игре.* В связи с тем, что номера у играющих

меняются после того, как они побывали в роли водящего, следует неоднократно в процессе игры проверять номера.

Если играющие имеют уже опыт в этой игре, можно предложить водящему вызывать номера, что облегчает его роль и способствует развитию самостоятельности у детей в игре.

Вместо номеров можно дать играющим названия птиц, зверей: допустим — галка, воробей, орел, ласточка голубь; эти же 5 названий повторяются несколько раз.

## 19. Жмурки с голосом

*Подготовка к игре.* Все играющие становятся в круг, держась за руки. Один из них, водящий, — станвится в центре. Водящему завязывают глаза или надевают на голову колпак так, чтобы он закрывал глаза. В руки водящему дается палочка.

*Описание игры.* Играющие двигаются по кругу в какую-нибудь сторону до тех пор, пока водящий не остановит их командой: «Стой!» По этой команде все останавливаются, а водящий протягивает вперед палочку; ее должен взять за противоположный конец тот из играющих, на кого она направлена. Водящий просит его подать голос. Он подает голос, изменив его. Если водящий угадает, кто держится за палочку, он меняется с ним местом. Если же он не угадает — продолжает водить.

*Правила.* 1. Требовать подачу голоса можно до 3 раз, после чего водящий должен сказать, кто держится с ним за палочку. 2. Если водящий не смог угадать 3 раза (3 игровых), его сменяют. Выделяют по жребию нового водящего.

*Указания к игре.* Когда водящий просит подачи голоса, среди играющих должна быть полная тишина. Эту игру можно проводить только с детьми, хорошо знающими друг друга.

## 20. Часовые

*Подготовка к игре.* На земле (полу) посередине площадки чертится коридор шириной в  $1\frac{1}{2}$ —2 шага и длиной 2—3 шага. Выбираются двое играющих на роль часовых. Часовые становятся с двух сторон коридора, один против другого. Часовым надевают на глаза повязки или на голову — колпаки, закрывающие глаза. Все остальные играющие размещаются с одной стороны площадки.

*Описание игры.* Все играющие, установив очередь или в произвольном порядке, стремятся пройти по коридору между часовыми так, чтобы они не слышали. Часовые охраняют свою зону коридора, прислушиваются к шуму и, в случае обнаружения передвижения по коридору, кричат: «Стой!», подняв правую руку вверх. Если пробирающийся окажется в этот момент в коридоре, он считается не прошедшим и возвращается обратно. Кому удастся бесшумно пройти, тот становится на противоположной стороне площадки. Когда все играющие сделают попытки пройти по коридору, игра заканчивается. Часовым открывают глаза, и проводится подсчет игроков, прошедших между часовыми. Затем выбираются новые часовые, и игра проводится сначала. И так несколько раз. В заключение отмечаются лучшие часовые и лучшие играющие.

*Правила.* 1. Нельзя пробегать коридор — можно только проходить или проползать. 2. Задержанным считается только тот играющий, который в момент команды: «Стой!» — находился в охраняемой зоне коридора. Если он уже находился вне коридора, он считается прошедшим.

*Указания к игре.* Если для игры используются повязки, надо каждый раз на глаза новых часовых накладывать чистый лист бумаги, а затем повязку.

В случае отсутствия колпаков, закрывающих глаза, или повязок можно часовым предложить закрыть глаза и поставить их спиной друг к другу. Длина коридора для прохождения зависит от подготовленности часовых (их слуха и бдительности). Чем менее подготовлены часовые, тем коридор делается короче.

Играющим, не прошедшим коридор, можно разрешать делать вторую попытку, и только после этого подводить итоги игры.

## 21. Класс, смирно!

*Подготовка к игре.* Все играющие стоят в одношеренговом строю.

*Описание игры.* Руководитель подает команды, которые все играющие должны исполнять лишь в том случае, если руководитель предварительно перед командой скажет слово «класс». Если предварительной команды «класс» не было, исполнять команду руководителя нельзя. Кто ошибется, делает один шаг вперед и продолжает играть. Если

ошибется второй раз, еще делает шаг вперед, и так каждый раз за ошибку игрок делает один шаг вперед.

В заключение игры отмечаются наименее внимательные игроки, которые из-за ошибок отошли от исходного положения на большее количество шагов.

*Правила.* 1. Игрок, пытавшийся выполнить команду без предварительного слова «класс», делает шаг вперед. 2. Игрок, не выполнивший команду с предварительным словом «класс», также делает шаг вперед.

*Указания к игре.* Игру эту хорошо проводить с детьми только тогда, когда у них уже выработался навык выполнения команд.

Руководителю надо так подавать команды, чтобы не было задержек между ними, особенно тогда, когда игра только начинается. Движения надо подбирать такие, которые можно выполнять в сомкнутом строю.

## 22. Падающая палка

*Подготовка к игре.* Все становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Игрок с первым номером становится в середину круга водить. Водящий ставит одним концом гимнастическую палку на пол, а другой конец ее придерживает рукой.

*Описание игры.* Водящий, держа за конец палку, громко называет какой-нибудь номер и отпускает палку. Вызванный согласно названному номеру игрок должен подскочить и схватить палку, пока она не упала на пол. Если ему удастся поймать палку, он возвращается на свое место и водящий продолжает водить. Если же он не поймает палку, он становится водящим, а бывший водящий становится в круг.

*Правила.* 1. Водящий не имеет права отпускать конец палки раньше, чем назовет чей-либо номер. Если сделает эту ошибку, должен переиграть. 2. Играющие не должны мешать друг другу.

*Указания к игре.* В зависимости от подготовленности играющих можно круг делать уже и шире. Чем шире круг, тем у игроков двигательная реакция должна быть быстрее.

Если играющих много, игру можно проводить в двух кругах из расчета не более 15—18 человек в кругу, так как при большом круге очень трудно успевать схватывать палку.

## 23. Салки «Дай руку!»

*Подготовка к игре.* Играющие выбирают водящего — «салку», все остальные становятся вокруг салки.

*Описание игры.* Салка считает до трех, после чего все разбегаются, а салка ловит (салит) убегающих. Спасаясь от салки, убегающий кричит: «Дай руку!» кому-либо из играющих и берется с ним за руку. Сцепившихся за руки осаливать нельзя. Если салка поймает одного из играющих прежде, чем тот возьмет кого-либо за руку, то они меняются ролями, т. е. осаленный становится водящим.

*Правила.* 1. Если за руки соединились три игрока, то водящий может осалить любого крайнего из тройки. 2. Если играющий выбежал за границу площадки, он считается пойманным.

*Вариант игры* — «Салки-пересекалки». Игра начинается так же, как и предыдущая. Когда водящий догоняет кого-либо, любой ближний участник может перебежать между водящим и убегающим, и тогда водящий должен догонять перебежавшего. Таким образом, выручая товарища, которого преследует водящий, играющие пересекают путь между ними, подвергая себя опасности.

Когда водящий догонит убегающего, они меняются ролями.

*Указания к игре.* Площадку для игры надо ограничить, хотя бы условно. В противном случае играющие будут далеко убегать. Игра проходит только тогда хорошо, когда играющие выручают друг друга, на что и следует обратить внимание играющих.

## 24. Ловишки в кругу

*Подготовка к игре.* Чертится большой круг. Играющие располагаются с внешней стороны его. В середину круга становятся 1—2 водящих. Играющие получают по бумажному билету.

*Описание игры.* По сигналу руководителя играющие начинают перебегать через круг. Водящие ловят их. У пойманного берут билет и делают один надрыв. Пойманный опять включается в игру, если его поймают второй раз, он получит второй надрыв. По окончании игры проверяются билеты у всех играющих. Играющие, у которых билеты остались целыми, выигрывают. Проигравшими считаются

те игроки, у которых больше других надрывов на билетах.

*Правила.* 1. Ловить можно только в кругу, не выходя за черту. 2. Как только кто-либо пойман, он должен беспрекословно подать свой билет для надрыва. 3. Игроки, заступившие черту хотя бы одной ногой, могут быть пойманы.

*Указания к игре.* Можно усложнить игру, предложив детям не перебегать круг, а перепрыгивать на одной ноге. Водящих желательно чем-либо отметить, например: одеть повязку через плечо, на руку, надеть на голову колпачок и др.

Количество водящих можно увеличить до 3 человек, если в игре принимает участие много играющих (50—60 человек).

## 25. Горелки

*Подготовка к игре.* Выбирается один водящий — «горелка». Остальные играющие разбиваются на пары и становятся пара за парой (в колонну по два). Водящий становится впереди колонны спиной к ней на расстоянии 2—3 шагов от нее. Пары держатся за руки.

*Описание игры.* Водящий и играющие произносят:

«Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло,  
Взглянь на небо —  
Птички летят,  
Колокольчики звенят».

После окончания речитатива последняя пара разъединяет руки и оба игрока бегут вперед: один справа, другой слева колонны. Выбежав вперед на площадку, они стремятся снова взять друг друга за руки. Водящий — «горелка» — старается поймать одного из них раньше, чем они возьмутся за руки. Если ему это удастся, то он с пойманным образует новую пару и они встают впереди колонны, а оставшийся идет водить. Если водящий не поймает, то он остается водить, а соединившаяся пара становится впереди колонны. Снова после речитатива бежит следующая пара, стоящая последней в колонне и т. д.

*Правила.* 1. Нельзя выбегать вперед раньше последних слов речитатива. 2. Соединяться в пару можно, только выбежав на площадку вперед водящего.

*Указания к игре.* Игру хорошо проводить на большой от-

крытой площадке (например, футбольное поле) около школы или на ровной лужайке вблизи пионерского лагеря. Поле игры надо условно ограничить.

## 26. Двойные горелки

### *Вариант игры «Горелки»*

*Подготовка к игре.* Играющие становятся парами и разделяются пополам на две колонны по два, одна напротив другой, на расстоянии 15—25 шагов (рис. 6). Перед каждой колонной становится водящий.

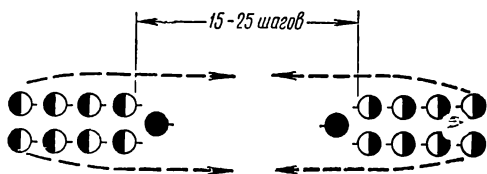


Рис. 6. Двойные горелки

*Описание игры.* Игра является вариантом «Горелки». После речитатива «Гори, гори ясно...» или счета руководителя «Раз, два, три!» — последние по порядку пары из каждой колонны разъединяются и бегут вперед, к колонне, стоящей напротив. Игроки стремятся соединиться руками с бегущими им навстречу из противоположной колонны. Соединившись в пару, игроки становятся впереди любой колонны.

Водящие препятствуют этому, ловят выбежавших, пока они не соединились. Если водящий поймает игрока, образуется новая пара, а оставшийся без пары водит. Если водящему не удастся поймать выбежавших и они успели соединиться раньше, чем он их догнал, ему приходится водить еще раз.

*Правила.* 1. Соединившимися считаются игроки, взявшиеся за обе руки. 2. Как только соединившаяся пара встала впереди колонны, вся колонна отступает на один шаг назад.

*Указания к игре.* Для проведения игры «Двойные горелки» требуется большая открытая площадка или ровная лужайка. Водящие между собой могут договориться, какую пару или каких игроков каждый из них ловит.

Игроки также могут помогать друг другу, выручать более слабых товарищей, например, нарочно пересекать путь водящим (как в игре «Салки-пересекалки»), отвлекая их от плохо бегущего партнера.

## 27. Стой!

*Подготовка к игре.* Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Один из играющих становится водящим. Он выходит в середину круга с маленьким мячом.

*Описание игры.* Один из играющих сильно ударяет мяч о землю и называет чей-нибудь номер. Вызванный бежит за мячом, остальные играющие разбегаются в разные стороны. Вызванный — новый водящий, схватив мяч, кричит: «Стой!» Все останавливаются и стоят неподвижно там, где застала команда. Водящий стремится попасть мячом в ближайшего играющего, который может увертываться от мяча, не сходя с места (наклоняться, приседать, подпрыгивать и т. п.). Если водящий промахнется, то бежит за мячом опять, а все разбегаются. Взяв мяч, водящий вновь кричит: «Стой!» — и старается осалить мячом кого-либо из играющих, и т. д., пока не попадет. Осаленный мячом игрок становится новым водящим, играющие окружают его и игра начинается сначала.

*Правила.* 1. По команде: «Стой!» — никто не имеет права сходить с места. 2. Пока мяч не находится в руках водящего, играющим можно перемещаться по площадке как угодно.

*Указания к игре.* Эта игра не требует специального судейства, проста по организации, и дети любят играть в нее самостоятельно. Она требует большого пространства, поэтому ее можно проводить только на открытом воздухе.

## 28. Свечи

*Подготовка к игре.* На одной стороне площадки проводится черта длиной в 4 шага; все остальное пространство площадки называется «полем». Играющие выбирают двух игроков — метальщика и подающего мяч. Метальщик берет лапту (толстую палку с концом, немного обструганным для того, чтобы лучше было ее держать), а подающий — маленький мяч.

Метальщик и подающий становятся на черту. Все остальные играющие размещаются по всему полю.

*Описание игры.* Подающий невысоко подбрасывает мяч, а метальщик сильно бьет по нему лаптой, стараясь послать его как можно выше и дальше в поле.

Игроки, стоящие в поле, стараются поймать мяч на лету, т. е. поймать «свечу». Кому удастся поймать свечу, тот становится метальщиком, а бывший метальщик бежит на его место в поле.

Если свечу поймать не удалось, один из игроков поднимает мяч и немедленно бросает его подавальщику. Если подавальщик поймает мяч, не заходя за черту, он становится метальщиком, а бросивший мяч становится новым подавальщиком. Бывший метальщик бежит в поле на место ушедшего игрока.

*Правила.* 1. Если метальщик промахнулся два раза или отбил мяч назад, за черту, то он меняется местом с подавальщиком. 2. Если подавальщик три раза подряд плохо подал мяч, то он идет в поле, а на его место назначается новый подавальщик. 3. Нельзя отбивать мяч в землю. Он должен лететь по воздуху.

*Указания к игре.* В этой игре надо обратить внимание на то, чтобы мяч отбивался каждый раз как можно дальше, в противном случае легко его поймать или перебросить подавальщику, и игра становится неинтересной.

Игру хорошо проводить, когда играющих малое количество (4—10 человек).

Игра «Свечи» может служить подготовкой к русской лапте.

## 29. Мяч от стены

(вариант игры «Стой!»)

*Подготовка к игре.* Играющие становятся в шеренгу перед стеной и рассчитываются по порядку номеров.

*Описание игры.* Один игрок бросает маленький мяч в стену, называя громко номер кого-нибудь из играющих. Вызванный ловит мяч с лёту и в свою очередь бросает мяч в стену, вызывая любой номер. И так каждый раз вызванный игрок должен поймать мяч от стены с лёту и сам, бросив мяч в стену, вызвать любого игрока. Если мяч упадет на землю, все разбегаются, а вызванный игрок, не поймавший мяч, берет мяч и кричит: «Стой!» Все останавливаются, и

игрок пытается попасть мячом в кого-либо. Если попадет, то осаленный игрок поднимает мяч и кричит: «Стой!», после чего бросает в любого из играющих. И так поступает каждый осаленный мячом игрок. Если же бросивший мяч промахнулся, ему засчитывается одно штрафное очко, и игра начинается снова. Бросок мяча в стену производит промахнувшийся игрок.

Выигрывают играющие, не имеющие штрафных очков. Кто из игроков имеет больше штрафных очков, тот считается проигравшим.

*Правила.* 1. Нельзя мешать играющим ловить мяч от стены. 2. Называть номер игрока надо одновременно с бросками мяча в стену. 3. По команде «Стой!» никто не должен сходить с места, а имеет право только увертываться. 4. Бросать мяч можно только с того места, где мяч был поднят.

*Указания к игре.* Игру удобно проводить на открытом воздухе, около стены дома, выходящего на пустырь или стоящего на окраине поселка. При выборе места для игры необходимо проследить, чтобы вблизи не было бы окон, застекленных дверей.

### 30. Двенадцать палочек

*Подготовка к игре.* Для игры берется дощечка. Она кладется на камушек так, чтобы один конец ее был на земле, а другой приподнят. На дощечку кладут 12 палочек. Из играющих выбирается один водящий.

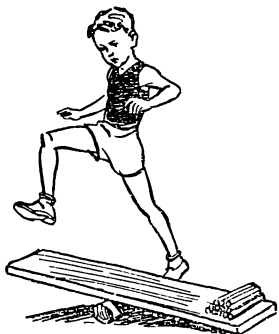


Рис. 7. Двенадцать палочек

*Описание игры.* Водящий ударяет ногой по свободному концу дощечки (рис. 7). Палочки разлетаются в разные стороны. Водящий начинает собирать палочки. В это время все играющие убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Спрятавшийся игрок может незаметно для водящего подбежать к дощечке и со словами «Двенадцать

палочек летят» ударить ногой по дощечке. Водящий в этом случае должен опять собирать палочки, а все играющие перепрытываются.

Игра идет до тех пор, пока водящий не найдет всех. Самый последний найденный становится водящим.

*Правила.* 1. Прятаться можно только после того, как водящий ударит ногой по дощечке. 2. Игрок, замеченный водящим, должен вернуться к месту у дощечки. 3. Если играющим удалось незаметно подойти к дощечке и ударить по ней, все найденные до этого времени могут бежать и прятаться. 4. Найденный игрок не имеет права подбивать дощечку с палочками.

*Указания к игре.* В этой игре могут принимать участие не более 8—10 человек. Поэтому она может быть рекомендована для самостоятельного исполнения детьми во дворах, в пионерских лагерях, в деревне. В помещении ее проводить нельзя.

### 31. Чижик

*Подготовка к игре.* Для игры требуется маленькая круглая палочка толщиной в 3 см, а длиной в 10—15 см. Концы палочки заостряются. Эта палочка называется чижиком. Кроме того, нужно подготовить лапту из узкой дощечки или круглой палки длиной в 60—70 см. На ровном месте площадки чертится квадрат — город. Каждая сторона его равняется 60—100 см. Бросается жребий, кто будет метальщиком. Метальщик берет лапту, сам становится у города, а остальные играющие становятся в стороне от города.

*Описание игры.* Метальщик бьет лаптой по заостренному концу чижика. Когда чижик подскочит, метальщик отбивает его на лету возможно дальше в сторону игроков-водящих. Водящие стремятся поймать чижик на лету, с воздуха. Если кому-либо удастся поймать чижик с воздуха, тот идет на место метальщика. Если чижик не пойман и ляжет на землю, вблизи стоящий водящий бросает его с того места, где упал чижик, в сторону города, стремясь, чтобы чижик упал в город. Если это ему удастся, то он идет на место метальщика. Метальщик препятствует этому, стоя около города, он отбивает лаптой летящий чижик как можно дальше от города. Вновь любой из водящих бросает его с места падения чижика в город. Если чижик попадает в город, бросивший его идет на место метальщика.

*Правила.* 1. Метальщик меняется с очередным водящим, если чижики не вылетят из города. 2. Водящий идет на место метальщика, если он поймает чижику с воздуха или забросит чижику в город. 3. При бросании чижику в город можно сделать с места падения чижику одной ногой шаг вперед. 4. Если метальщик промахнется, ударяя по чижику, три раза подряд, на его место идет очередной водящий. 5. Если чижики отлетят далеко от города, то метальщик должен показать концом лапты середину города, чтобы водящий знал направление броска.

*Вариант игры «Чижики» в командной игре.* Играющие, разделившись на две команды, устанавливают жребием, какая из них будет метать в городе, какая водить в поле. Играющие договариваются, до какого числа ударов по чижику будет продолжаться игра. Капитан команды метальщиков ударяет по чижику и отбивает его в сторону водящих. Это считается 2 удара. Водящие или ловят чижики или бросают его в город.

Правила те же, что и при основном варианте игры, только подсчет ударов идет по чижику. Если чижики после удара не вылетят из города, его бьет другой по очереди игрок из этой же команды. При смене ролями по чижику бьет каждый раз новый очередной игрок. Игра продолжается до тех пор, пока какая-нибудь команда не наберет установленное количество ударов (100—200). Она и считается победительницей.

В этой игре вводится дополнительное правило: если чижики подпрыгивает высоко, то метальщик может сделать по нему не один, а два и больше ударов, которые засчитываются.

*Указания к игре.* Игру «Чижики» можно проводить в местах, где нет рядом окон жилых домов, а также где нет прохожих. Хорошо проходит игра «Чижики» летом в пионерских лагерях или на большом дворе в стороне от окон.

## 32. Котел

*Подготовка к игре.* На ровном месте выкапывают ямку, в который мог бы поместиться маленький мяч. Эта ямка называется «котел». Вокруг котла по окружности на расстоянии 3—4 шагов от него роют столько же ямок-лунок, сколько играющих, без одного. По жребию один из играющих становится водящим.

Все игроки, кроме водящего, с палками в руках становятся около лунок, опустив концы палок в лунки. Водящий с палкой и маленьким мячом становится за лунками играющих (рис. 8).

*Описание игры.* По сигналу водящий начинает подтапливать своей палкой мяч, стремясь вогнать его в котел. Играющие мешают ему вогнать мяч и отбивают мяч палками, но в то же время зорко следят за своими лунками:

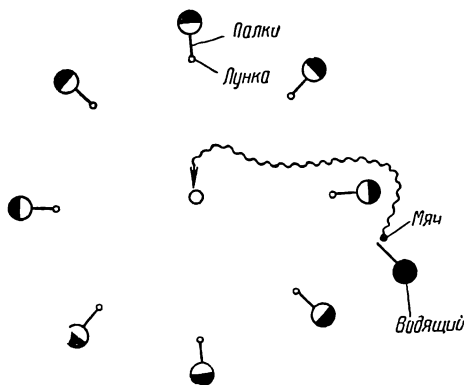


Рис. 8. Котел

потому что водящий имеет право опустить свою палку в любую из открытых лунок. Игрок, прозевавший лунку, уступает свое место водящему, а сам становится водящим. Как только мяч загнан в котел, все должны вынуть палки из лунок и быстро перемениться местами. В это время водящий стремится занять чью-нибудь лунку своей палкой. Кто останется без лунки, тот идет водить.

*Правила.* 1. Никто не имеет права брать мяч в руки или отбивать его ногами. 2. Играющие не имеют права закрывать свою лунку ногой. 3. Когда мяч в котле, играющие могут меняться лунками несколько раз, пока водящий не займет чью-либо лунку. 4. Пока мяч не загнан в котел, играющие также могут меняться лунками. При каждом таком перемещении водящий может занять чью-нибудь лунку, и тогда водящим становится тот, кто остался без лунки.

*Указания к игре.* Это игра народная. Она имеет разные названия («котел», «лунки», «масло»). Игра не требует су-

действия и хорошо проходит у детей самостоятельным порядком. Хорошо для этой игры иметь постоянное место, с тем чтобы каждый раз не рыть «котел».

### 33. Защита укрепления

*Подготовка к игре.* Все играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук или шире. Перед ними на полу очерчивается окружность. В центре круга ставится

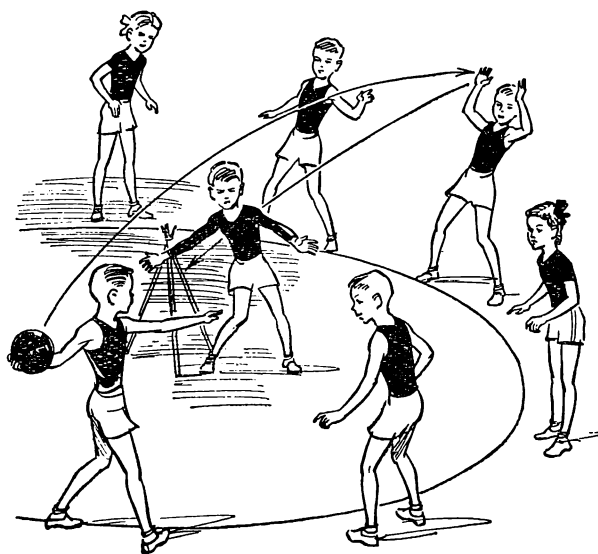


Рис. 9. Защита укрепления

укрепление из трех палок, около метра длины каждая, связанных наверху. Один игрок идет в середину круга для защиты укрепления. У стоящих по кругу имеется волейбольный мяч.

*Описание игры.* По сигналу руководителя играющие начинают сбивать мячом укрепление. Защитник препятствует, закрывая треножник своим телом и отбивая мяч руками и ногами (рис. 9). Тот игрок, которому удастся сбить крепость, идет на место защитника, а бывший защитник становится в круг. Играют установленное время.

В заключение игры отмечаются лучшие защитники, которые дольше других продержались у крепости, а также лучшие игроки, наиболее меткие и сообразительные.

*Правила.* 1. Играющим нельзя заходить за черту. 2. Защитник не имеет права держать крепость руками. 3. Если крепость будет только сдвинута мячом с места, но не упадет, защитник продолжает охранять ее. 4. Если защитник свалит сам крепость, то он перестает быть защитником, а на его место идет тот игрок, у которого в этот момент окажется мяч в руках.

*Вариант «Защита булав».* Вместо треножника в середине круга устанавливается пять булав: четыре по углам четырехугольника, размером один шаг в квадрате, и одна в середине этого четырехугольника. Защитник старается охранять булав, а все играющие, не заходя за черту круга, пытаются сбить булав мячом.

Защитник имеет право ставить сбитые булав, кроме последней сбивой. Когда все булав будут сбиты, водящий сменяется. На его место идет тот, кто повалил последнюю булав.

Остальные правила те же, что и в игре «Защита укрепления».

*Указания к игре.* При большом количестве участников игру лучше всего проводить в двух кругах одновременно. Особое внимание играющих надо обратить на согласованность движений при передаче мяча: попасть в укрепление легко только в том случае, если цель открыта.

Руководитель должен следить за тем, чтобы все играющие активно участвовали в игре, чтобы передача мячей происходила между всеми игроками.

Если защитнику удастся долго находиться у крепости или у булав, его следует отметить и сменить другим, с тем чтобы дать возможность побывать в этой роли и другим играющим и не переутомлять защитника.

Игра «Защита булав» значительно сложнее игры «Защита укрепления», так как в ней дается возможность защитнику устанавливать сбитые булав и тем осложнять цель игры.

### 34. Выбивание мяча из круга

*Подготовка к игре.* Для игры требуются две гимнастические палки и два мяча волейбольные или баскетбольные. Проводятся две параллельные линии на расстоянии 2 м

одна от другой. Перед линиями чертятся по небольшому кругу, в которые кладутся по мячу.

*Описание игры.* Два игрока берут палки и становятся за линиями около кругов, один против другого. Каждый из них по сигналу стремится своей палкой выбить мяч из круга противника и не дать противнику вытолкнуть мяч из его круга. Игрок, выбивший мяч, остается, а проигравший — уходит. Затем следующий по очереди игрок соревнуется с выигравшим. Каждый раз игрок, сумевший вытолкнуть мяч из круга противника, соревнуется с очередным игроком. Кому удастся выбить мяч из круга противника 3 раза, тот считается победителем.

*Правила.* 1. Выбивать мяч можно начинать только по сигналу. 2. При выбивании не разрешается переходить линию. Если игрок заступил линию, он считается проигравшим. 3. Отбивать палку противника можно любым способом.

*Указания к игре.* Игру можно проводить как соревнование между двумя командами. В этом случае каждый раз выходит по одному игроку из каждой команды. Кто из них выбьет мяч из круга, тот зарабатывает очко для своей команды. Выигрывает команда, у которой будет больше очков.

### 35. Подвижная цель

*Подготовка к игре.* Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Выбирается один водящий. Водящий идет в середину круга. Перед играющими проводится черта. Они получают волейбольный мяч.

*Описание игры.* Играющие начинают перекидывать мяч через круг с тем, чтобы попасть им в водящего. Водящий, спасаясь от мяча, бежит, прыгает, увертывается в кругу. Кому удастся попасть в водящего мячом, не заходя за черту, тот меняется с ним местом.

Игра без определенного конца. Играют 5—7 минут, после чего отмечаются наиболее ловкие водящие и наиболее меткие игроки.

*Правила.* 1. Попадание мячом засчитывается только в том случае, если он попал в туловище, руки или ноги. 2. Попадание в голову не засчитывается.

*Указания к игре.* Руководителю надо обращать внимание играющих на то, чтобы они играли согласованно, иначе

трудно добиться цели, а водящему рекомендовать не бегать от мяча, а увертываться от него, иначе он не сможет продержаться в кругу долго.

Если игра проводится в помещении с окнами без сеток или в коридоре, можно установить правило, что попадать в водящего можно только в ноги до коленей, а выше попадание не засчитывается.

### 36. Защищай товарища

*(вариант игры. «Подвижная цель»)*

Это азербайджанская народная игра. Построение играющих то же, что и в «Подвижной цели», только в середину круга идут двое водящих. Один из них защищает другого от попадания в него мячом со стороны играющих за кругом. Если ему все-таки не удастся защитить и в водящего попадут мячом, они оба меняются, и игра начинается вновь.

### 37. Тяни на булавы

*Подготовка к игре.* Посередине площадки ставится пять булав: четыре по углам четырехугольника (на расстоянии одного шага одна от другой) и одна в центре. Все играющие строятся вокруг них, крепко схватившись за руки (рис. 10).

*Описание игры.* Играющие двигаются по кругу вправо или влево. По сигналу начинают втягивать друг друга на булавы, не разъединяя рук. Играющие, спасаясь, перешагивают, перепрыгивают булавы. Кто свалит булаву, тот выбывает из игры. Если во время перетягивания игроки разъединят руки, то выходят из игры оба игрока. Игра идет до тех пор, пока не останется 1—3 игрока, которые и считаются победителями.

*Правила.* 1. Игра начинается и останавливается по сигналу руководителя. 2. Втягивать соседей на булавы можно только руками, не прибегая ни к каким другим способам. 3. Когда играющих мало и они не могут окружить булавы, они становятся между ними или сбоку.

*Указания к игре.* Чтобы удобнее было ставить упавшую булаву, хорошо очертить место каждой булавы.

В игре надо обратить внимание на правильную рас-

становку играющих по кругу соответственно их силовым возможностям. С этой целью можно организовать два круга: для более сильных и для менее сильных, для мальчиков и для девочек.

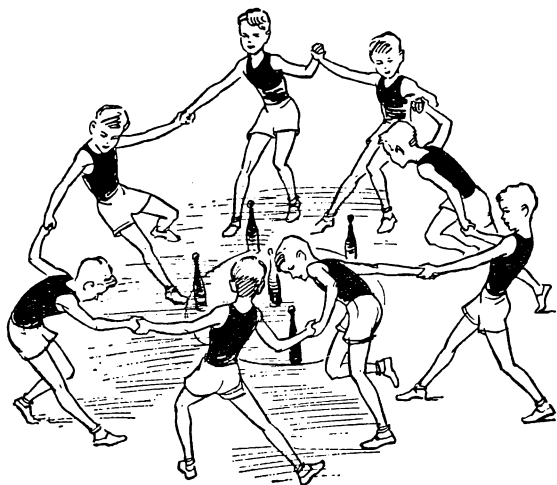


Рис. 10. Тяни на булав

### 38. Перетягивание в квадрате

*Подготовка к игре.* Толстая веревка длиной в 8—10 м связывается. Четверо играющих берутся за нее с четырех сторон, образуя квадрат. На расстоянии 2—3 м от каждого ставится по булав.

*Описание игры.* По сигналу игроки начинают тянуть веревку, каждый в свою сторону, стараясь дотянуться, не отпуская веревки, до булав. Побеждает тот, кто раньше схватит булав. После этого идет перетягивать веревку следующая четверка и т. д.

Чтобы определить наиболее ловкого и сильного игрока, можно устроить соревнование между победителями четверок.

*Правила.* 1. Булавы должны находиться обязательно на равном расстоянии от каждого игрока. 2. Если кто-нибудь из перетягивающих веревку во время перетягивания отпустит ее, он выходит из игры, и на его место становится новый игрок.

*Указания к игре.* Руководителю необходимо обратить внимание на то, чтобы играющие начинали точно по сигналу. Если кто-либо начнет тянуть преждевременно, надо остановить игру. Не допускать, чтобы кто-либо отпускал веревку во время перетягивания, так как могут быть падения и ушибы.

Булавы можно заменить гранатами.

Эту игру можно проводить и с двумя участниками. Для этого берется веревка в 2—3 м длиною и два игрока берутся за ее концы. В стороне от каждого стоит по булаве (гранате), и по сигналу каждый стремится дотянуться до нее.

### 39. Удочка

*Подготовка к игре.* Все играющие становятся в круг. Один водящий становится в середине круга. У водящего веревка 3—4 м длиною, на конце ее привязан мешочек, наполовину начиненный горохом или песком. Можно использовать для игры веревку для прыжков с мешочками на концах.

*Описание игры.* Водящий, стоя в середине круга, вращает веревку с мешочком. Веревка скользит по полу, и мешочек проносится под ногами играющих. Дети, внимательно наблюдая за движением мешочка, следят, чтобы он не задел их, и подпрыгивают. Тот, кто заденет мешочек или веревку, становится в середину и начинает вращать веревку.

*Правила.* 1. Пойманный считается тот, чьи ноги заденет веревка или мешочек (не выше щиколотки). 2. При кружении веревки отходить со своего места не разрешается. Кто это допустит, тот считается пойманным.

*Вариант «Удочка с выбыванием».* То же построение игры. Кто заденет веревку, тот выбывает. В этом случае выигрывает тот, кто останется последним.

*Вариант «Удочка командная».* Играющие, стоя в кругу, делятся на две команды путем расчета на первые и вторые номера. Водящий все время один и тот же. Кто заденет веревочку, проигрывает очко для своей команды. Играют установленное время: 2—4 минуты. Игру выигрывает команда, в которой игроки меньшее количество раз задели веревку с мешочком т. е. кто имеет меньше проигранных очков.

*Указания к игре.* Долго проводить игру нельзя, так как она требует от играющих очень напряженного внимания и больших физических усилий. Командную удочку, в которой играющие не выходят из игры, можно проводить не более 3—4 мин.

Если дети играют впервые или играют с одним бессменным водящим, эту роль лучше всего выполнять самому руководителю или хорошо физически развитому учащемуся.

Если играющие, спасаясь от веревки, отходят от нее, можно прочертить круг, за который они не имеют права уходить.

#### 40. Мяч в кругах

*Подготовка к игре.* Выбираются 2—5 водящих (в зависимости от общего количества играющих, примерно 1 водящий к 5 играющим). Все остальные играющие размещаются произвольно по всей площадке на расстоянии 2—3 м

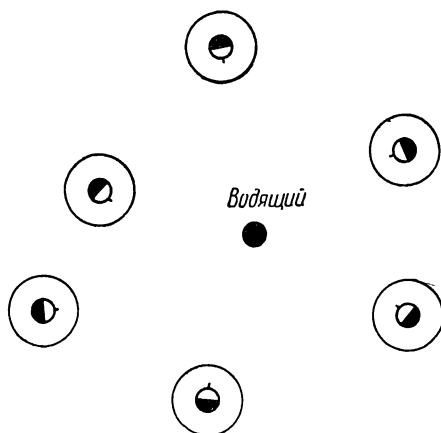


Рис. 11. Мяч в кругах

один от другого. Каждый очерчивает вокруг своих ног круг диаметром в 1 м (рис. 11). Водящие располагаются в середине или между кругами. У одного из играющих в кругу баскетбольный или волейбольный мяч.

*Описание игры.* Играющие, находящиеся в кругах, начинают перебрасывать мяч между собою, не выходя из своих кругов, а водящие стараются его перехватить. Ес-

ли кто-нибудь из водящих перехватит мяч, он кричит: «Меняйтесь!». Все должны поменяться кругами. Водящие стремятся занять круги, пока там никого нет. Кто останется без круга, становится водящим, и игра продолжается.

В заключение отмечаются игроки, ни разу не водившие, как лучшие.

*Правила.* 1. Играющие не имеют права выходить из кругов. Кто выйдет, тот становится водящим, а ближайший водящий становится на его место. 2. Водящие не могут входить в круги, толкать играющих. 3. Мяч можно передавать любым способом: и по воздуху и по земле. 4. По команде: «Меняйтесь!» — все должны обязательно поменяться кругами.

*Указания к игре.* Можно ввести правило, согласно которому играющие в кругах имеют право при передачах делать один шаг из круга в любую сторону. Это усложнит задачу водящих. В зависимости от подготовленности играющих можно увеличивать или уменьшать количество водящих.

## 41. Догоняй по кругу

*Подготовка к игре.* Играющие становятся в круг. Двое из них — водящие, они находятся вне круга.

*Описание игры.* Один из водящих убегает, другой его догоняет, стараясь осалить. Преследуемый становится в круг на любое место между играющими. Как только он встал, сосед его по правую сторону моментально выбегает и бежит за прежним догоняющим, стараясь его осалить. Последний, превратившись в преследуемого, старается встать в круг. Если догоняющий поймает убегающего, пока он не встал в круг, они меняются ролями.

*Правила.* 1. Бегать можно только по кругу сзади стоящих. 2. Догоняющий каждый раз, как убегающий встал на место в круг, становится убегающим. 3. У кого сбоку слева встанет убегающий, тот становится водящим и начинает ловить убегающего.

*Указания к игре.* Игру можно несколько изменить: убегающий должен встать впереди кого-либо из стоящих по кругу. В этом случае сзади стоящий начинает ловить бывшего догоняющего.

Эту игру дети осваивают не сразу, так как она требует большого внимания и быстроты сообразительности. Осо-

бенно трудно достается догоняющему, который в любой момент может стать убегающим. Если у него нет быстроты ориентировки, ему придется долго водить. Руководитель в таких случаях должен вовремя заменить водящих.

## 42. Ловля парами

*Подготовка к игре.* Выбирается один водящий; он уходит в сторону. Все остальные убегающие становятся на другой стороне площадки.

*Описание игры.* По сигналу руководителя ловящий ловит кого-либо из убегающих и с ним становится в пару. Они вдвоем начинают ловить игроков парой, окружая их. Еще двое пойманных образуют новую ловящую пару. Каждая пара ловит самостоятельно. Игра заканчивается, когда все будут переловлены. Последний пойманный становится в следующий раз водящим.

*Указания к игре.* Игра очень подвижная и эмоциональная. Подвижность можно сократить, организовав попеременный отдых: каждый раз, как только поймана новая пара, все пары, находящиеся на площадке, по сигналу руководителя собираются на одной стороне площадки и опять по сигналу организованно выходят на ловлю. Это дает возможность непойманным несколько отдохнуть и способствует лучшей организации ловли.

Можно усложнить игру и ввести правило, требующее применения силы: пойманного игрока ловящая пара должна принести в установленное место. Это правило можно вводить только при условии хорошей организации игры и при раздельных группах: мальчиков и девочек.

## 43. Не давай мяча водящему!

*Подготовка к игре.* Все играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Выбираются 2—4 водящих. Водящие идут в середину круга. Перед играющими можно провести черту. Они получают мяч.

*Описание игры.* Играющие перекидывают мяч в разных направлениях: и по воздуху и по земле, с тем чтобы водящие не могли коснуться мяча.

Водящие, бегая в середине круга, стремятся дотронуться до мяча, находящегося в воздухе, на земле или в руках кого-либо из играющих. Если кому-либо из водящих удаст-

ся коснуться мяча, то на его место идет игрок, при броске которого мяч был осален водящим, или тот, у кого мяч был осален в руках. Водящий становится на место ушедшего.

*Правила.* 1. Мяч можно перебрасывать по воздуху и перекатывать по земле. 2. Если мяч вылетит из круга, то играющие должны как можно быстрее поднять его и, вернувшись на свои места, продолжать игру. 3. Водящий имеет право осалить мяч, находящийся у кого-либо в руках, в воздухе, на земле, а также за кругом, если мяч туда вылетел.

*Указания к игре.* Игра «Не давай мяча водящему!» — одна из подготовительных игр к баскетболу или ручному мячу. Она не требует особой техники владения мячом, но способствует воспитанию навыков владения мячом при условии препятствий, выдвигаемых «противником». В связи с этим требуется обращать внимание играющих на умение видеть всю обстановку игры, следить за водящими и, в зависимости от их поведения, действовать с мячом. Для этого требуется согласованность в движениях с товарищами и точность в переброске мяча.

Когда дети начинают достаточно хорошо владеть мячом (перебрасывают мяч без падений его на землю, овладевают точным направлением броска), рекомендуется усложнить правила игры. Например, не разрешать ронять мяч или бросать его выше поднятых рук водящих.

Игру можно усложнить еще следующим образом: играющие двигаются по кругу шагом или бегом и продолжают перебрасывать мяч. При этом с мячом в руках нельзя сделать больше двух шагов, в противном случае нарушивший это правило становится водящим.

#### 44. Летучий мяч

*Подготовка к игре.* Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Из их среды выбирается водящий. Водящий берет волейбольный мяч и становится в середину круга.

*Описание игры.* Водящий, подбросив мяч, отбивает его любому игроку. Тот отбивает его ладонями или пальцами (по-волейбольному) кому-либо из играющих или водящему, который в свою очередь передает мяч дальше.

Цель игры — не дать мячу коснуться земли и как можно

дольше продержат его в воздухе. Как только мяч коснется земли, на место водящего идет игрок, сделавший ошибку (у кого мяч упал на землю). Прежний водящий становится на место провинившегося. И так продолжается игра установленное время. Лучшими игроками считаются те, кто ни разу не водил.

Можно ввести правило: игрок, сделавший ошибку, выходит из игры. Победителем считается последний оставшийся игрок. При таком проведении игры лучше играть без водящего.

Можно ввести и другое правило: подсчитывать, сколько раз удалось играющим отбить мяч в воздухе, не дав ему коснуться земли. В этом варианте играющие разделяются на две группы и проводится соревнование: та группа считается победительницей, которая дольше продержит мяч в воздухе без падений или большее количество раз отобьет мяч в воздухе. Можно установить время для игры и считать победительницей ту команду, в которой будет меньше падений мяча или других нарушений, согласно правилам.

*Указания к игре.* Эта игра хорошо проходит при небольшом количестве участников. Поэтому, когда участвует человек 40, лучше всего их разделить на 2—3 группы и в каждой группе вести игру.

Перед игрой надо напомнить технику передачи мяча, а в игре наблюдать за правильностью выполнения движений, что содействует освоению техники владения мячом для волейбола.

Эта игра может быть рекомендована как игра, подготовительная к волейболу, а также как игра, способствующая совершенствованию навыков владения мячом для игры в волейбол.

## 45. Ножной мяч в кругу

*Подготовка к игре.* Все играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук один от другого. Играющие выбирают водящего. Водящий берет мяч и становится в середину круга.

*Описание игры.* Водящий, ударяя ногой по мячу, стремится выбить его из круга. Играющие задерживают мяч ногами и не дают ему вылететь из круга. Задержанный мяч они могут перебрасывать между собой. Если водящему удастся выбить мяч из круга, то на его место идет игрок, про-

пустивший мяч с правой стороны от себя. С этой целью каждый игрок старается защитить промежуток между собой и соседом справа. Естественно, что в связи с этим играющие несколько передвигаются вправо.

Можно усложнить игру, договорившись, что каждый защищает промежуток слева от себя.

*Правила.* 1. Мяч считается вылетевшим только в том случае, если он пролетел не выше коленей играющих. 2. Стоящим по кругу не разрешается задерживать мяч руками.

*Указания к игре.* Эта игра проводится только с мальчиками. Удобно ее проводить на травяной площадке, но можно использовать и помещение. В первое время, для того чтобы приучить детей соблюдать ровный круг, очерчивают на полу (земле) большую окружность, в которую играющие не имеют права заходить.

Игру можно усложнить тем, что играющие в процессе игры держатся за руки и не разъединяют их при отбивании и передаче мяча. Такой прием вводят при занятиях с детьми старшего возраста или с игроками, хорошо владеющими ножным мячом.

Если в игре принимают участие больше 25 человек, рекомендуется организовать два круга и в каждом из них проводить игру самостоятельно.

Эта игра — одна из подготовительных к футболу. В ней приобретается навык удара по мячу ногой.

## 46. Колесо

*Подготовка к игре.* Выбирается один водящий. Все остальные играющие разделяются на 4—6 групп, примерно равные по количеству. Лучше всего это сделать, прибегнув к расчету. Каждая группа становится в колонну по одному, и все колонны выстраиваются лучами, как спицы колеса. Все играющие в колоннах стоят лицом к центру. Водящий становится в стороне за «спицами» (рис. 12).

*Описание игры.* Водящий бежит вокруг «колеса», дотрагивается до спины игрока, стоящего последним в какой-нибудь спице, и задерживается около него. Этот игрок слегка касается стоящего впереди него, тот передает прикосновение следующему и т. д. Передний игрок в спице, получивший прикосновение, произносит «Есть!» После этого он бежит вправо или влево в обратном направлении своей спицы, выбегает за колесо и обегает его, стре-

мясь быстрее вернуться на свое место. Вся спица бежит за ним. Водящий тоже присоединяется к ним. По пути играющие обгоняют друг друга с тем, чтобы не остаться в конце спицы. Когда спица вернется на место, игрок, оказавшийся последним в ней, идет водить, и игра продолжается сначала.

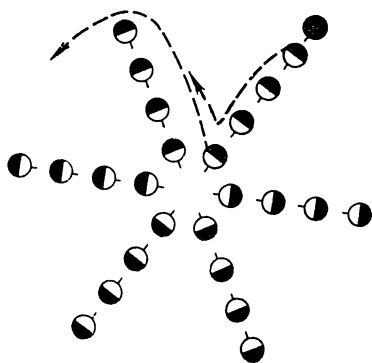


Рис. 12. Колесо

**Правила.** 1. Бежать спица может только тогда, когда впереди стоящий крикнет: «Есть!» — и даст направление движению спицы. 2. Бежать можно и в правую и в левую сторону вокруг колеса. 3. Игроки спицы могут бежать только сзади колеса, не перебегая через круг. Игрок, перебежавший через круг или через спицы, становится водящим. 4. Основным движением в игре является бег наперегонки.

**Указания к игре.** При разделении на группы надо учитывать, чтобы в каждой спице было не больше 10—12 человек. Лучше всего эту игру проводить на площадке, так как в помещении трудно бегать наперегонки по кругу.

Руководитель должен следить за тем, чтобы игроки, обгоняя друг друга, не допускали грубости и умышленных толчков, чтобы стоящие игроки не мешали движению бегущих.

При расстановке играющих более слабых игроков следует ставить в спицах ближе к центру, иначе они всегда будут последними. Для облегчения роли водящего можно ввести правило, чтобы все играющие в спице бежали за водящим.

## 47. Бабки

**Подготовка к игре.** Для игры требуются бабки — кости из нижних суставов крупного рогатого скота (коров) или мелкого домашнего скота (овец, свиней). Количество их должно исходить из количества играющих, с учетом, что-

бы на каждого приходилось 6—8 бабок. Играют обычно 6—8 человек. Общее количество бабок будет примерно 40—50 штук. Кроме того, должна быть одна крупная тяжелая бабка-битка. Желательно ее окрасить.

На площадке проводится линия «города», а в 6—8 м от нее параллельно ей чертится линия «кона». Бабки ставятся на кон гуськом — одна за другой — в один или в два ряда (рис. 13). Все играющие становятся за линию города.

*Описание игры.* Играющие по очереди должны сбивать бабки. Очередь можно установить следующим образом: играющие по очереди бросают битку на линию кона. Чья битка ляжет ближе к линии, тот игрок начинает сбивание, следующая очередь за игроком, у которого легла битка немножко дальше за

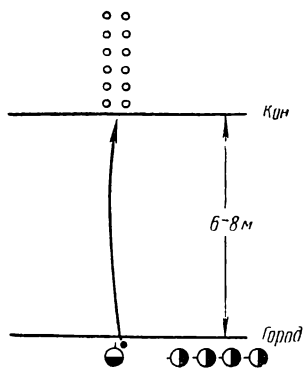


Рис. 13. Бабки

линию и т. д. Каждый игрок по очереди имеет один удар по бабкам. Его задача — сбить как можно больше бабок. Каждая сбитая бабка дает ему выигрышное очко. Если за один раз не удалось сбить все бабки, играют второй раз. Когда все бабки сбиты, подсчитывают очки. Затем играют второй и третий раз. Каждый раз очередь бить по бабкам разыгрывается. Всю игру выигрывает набравший наибольшее число очков за три раза.

*Правила.* 1. Бить надо, не заступая линии города. В противном случае выбитая бабка ставится на место. 2. Сбитая бабка снимается с кона. 3. Каждый игрок имеет право только на один удар по бабкам, независимо от того, попал он или промахнулся.

*Указания к игре.* Это старинная русская народная игра. Она имеет много вариантов. Бабки можно устанавливать разными способами: в один ряд по кону, в один ряд — гуськом, парами одна за другой, гнездами: по 3—5 бабок в каждом гнезде, с расстоянием между гнездами 10—15 см, просто рассыпаются бабки и становятся каждая на том месте, где легла (рис. 14).

Часто вводится правило: сбивать бабки, когда они

стоят парами гуськом, можно начинать только с дальних пар; если дальняя пара не сбита, нельзя сбивать передние.

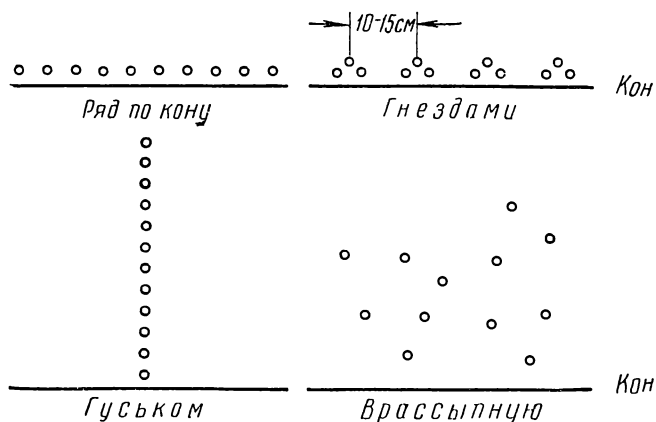


Рис. 14. Способы расстановок «бабок»

В этой игре можно условиться играть до определенного количества очков (10—15): кто из играющих их раньше наберет, тот и выиграл.

## КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

### 48. Салки в кругу

*Подготовка к игре.* В середине площадки очерчивается круг размером 3—6 м в диаметре в зависимости от количества играющих.

Все играющие разделяются на 2 команды. Одна команда (по жребию) становится вкруг, другая — располагается за кругом.

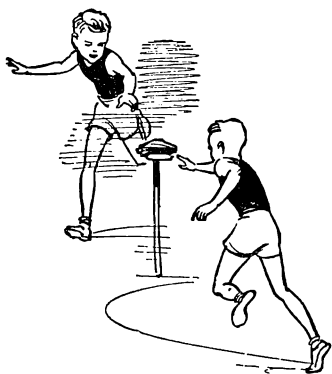
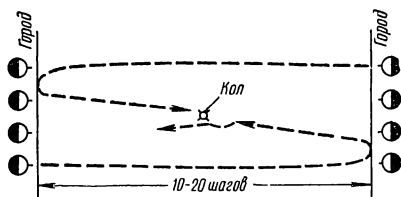
*Описание игры.* По сигналу руководителя игроки, стоящие за кругом, стремятся осалить игроков в кругу, не заходя в него. Игроки в кругу, спасаясь от осаливания, в свою очередь стремятся осалить, не выходя из круга, противников, находящихся за чертой круга.

Каждый осаленный игрок выбывает из игры или остается, но в этом случае команда его получает штрафное очко.

Играют установленное время: 3—7 мин., после чего команды меняются местами и играют второй раз. В заключение каждой игры подсчитывают, сколько игроков осталось в каждой команде или сколько штрафных очков имеет каждая команда. Выигрывает команда, сохранившая большее количество игроков, как имеющая меньшее количество штрафных очков.

*Правила.* 1. Осаливать можно только, не заходя за черту круга. 2. Осаливать в лицо, в голову не разрешается.

*Указания к игре.* Обратить внимание играющих на то, чтобы они не наступали и не перешагивали линию круга. Требовать от игроков, чтобы они сами следили за честным выполнением правил, иначе игра становится неинтересной для участников.



#### 49. Добежать и убежать

*Подготовка к игре.* На двух противоположных сторонах площадки на расстоянии 10—20 шагов проводятся линии «городов». Посередине площадки вбивается кол (или ставится булава, кегля). На кол вешается шапка (или лента, платочек).

Играющие, разделившись на две равные команды, выстраиваются в шеренги по линии городов, лицом друг к другу (рис. 15).

*Описание игры.* По сигналу первые, стоящие с правого края в шеренгах, бегут до противоположного города, возвращаются обратно и, подбежав к колу, стараются быстрее схватить шапку, чтобы убежать с ней в свой город. Прибежавший к колу вторым ловит противника.

Рис. 15. Добежать и убежать  
Вверху — схема расположения играющих

Если игрок с шапкой останется непойманным, его команда получает очко. Если он будет пойман по дороге, получает очко команда поймавшего.

Затем бегут следующие игроки из команд и выполняют то же, что и первые и т. д.

Игра кончается, когда все играющие примут участие в перебежках.

Побеждает команда, получившая большее количество очков.

*Правила.* 1. Выбегать можно только по сигналу. 2. Кто взялся за шапку, того можно ловить. 3. Если оба игрока прибежали к шапке одновременно, они могут друг друга отвлекать различными движениями, чтобы, улучив удобный момент, схватить шапку. 4. Сделавшие перебежку становятся в конце своих шеренг.

*Указания к игре.* Команды надо поставить несколько отступя от линии городов, для того чтобы возвращающиеся не набегали на стоящих. Кроме того, это дает возможность легче определить: до города пойман игрок с шапкой или нет.

Если игра проводится в помещении, можно посередине зала вместо кола ставить булаву или мяч, которые надо уносить.

## 50. Прыжки по кочкам

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные команды и выстраиваются шеренгами на двух противоположных сторонах площадки. Перед ними проводятся начальные (стартовые) черты. Вдоль площадки обозначаются 2 дорожки из небольших кружочков — «кочек», расположенных зигзагообразно, на расстоянии 50—70 см один от другого. Дорожки обозначены примерно против правогофлангового в каждой шеренге (рис. 16).

*Описание игры.* По команде руководителя игроки, стоящие первыми с правого фланга с эстафетами в руках перепрыгивают на своих дорожках по всем кочкам, возвращаются обратно бегом и передают эстафеты вторым номерам в шеренгах. Сами становятся на левый фланг. Все передвигаются немного вправо. Так же поступают вторые игроки и, возвращаясь, передают эстафеты третьим игрокам и т. д. Когда последний игрок команды после пробежки вернется в шеренгу, он дает команду: «Смирно!» — и все игроки выполняют ее.

Выигрывает команда, все игроки которой сумели быстрее и правильнее закончить перепрыгивание и пробежки.

*Правила.* 1. При перепрыгивании нельзя наступать на черту кружка. 2. Нельзя выбегать навстречу возвращающемуся игроку. 3. При перепрыгивании нельзя пропускать ни одной кочки. 4. За все ошибки начисляются штрафные очки. 5. Если команда закончила перепрыгивание раньше другой, но имеет штрафные очки, в то время как другая их не имеет, первая команда считается проигравшей.

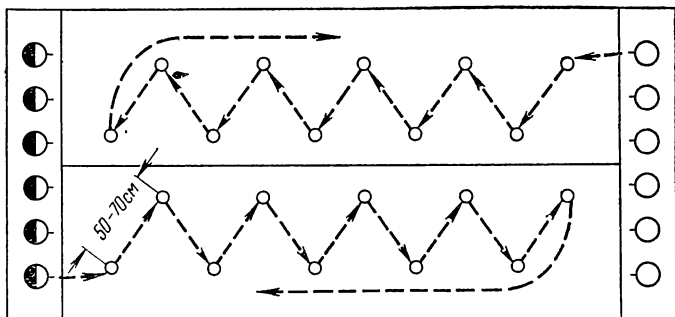


Рис. 16. Прыжки по кочкам

*Указания к игре.* Если участвующих в игре большое количество, можно их разделить на 3—4 команды и каждую построить в колонну по одному, одна колонна параллельно другой (как в эстафете). Можно усложнить игру, предложив играющим прыгать по кочкам туда и обратно. Если игру проводят с учащимися старших классов, расстояние между кочками увеличивают.

## 51. Эстафета с обручами

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные команды и выстраиваются в 2 колонны одна параллельно другой. Перед колоннами проводится начальная — стартовая — черта. На расстоянии 10—20 шагов от начальной черты напротив каждой колонны кладется по обручу.

*Описание игры.* По сигналу руководителя впереди стоящие игроки в колоннах бегут до своих обручей, пропускают себя в обруч (рис. 17), возвращаются обратно, ка-

саются руки следующего впереди стоящего в своей колонне и идут в конец колонны. Получившие прикосновение бегут вперед до обручей и также пропускают себя через обруч. Таким образом каждый игрок в колонне должен выполнить как можно быстрее и лучше это задание. Игра заканчивается, когда все игроки примут участие в выполнении задания. Команда, закончившая перебежку всех своих игроков раньше другой, считается победительницей.

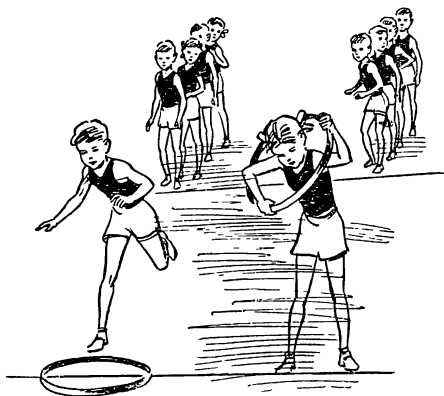


Рис. 17. Эстафета с обручами

*Правила.* 1. Пропускать себя через обруч можно, начиная с головы или с ног. 2. Выбегать очередному игроку из колонны можно только после того, как вернулся предыдущий игрок и коснулся его руки. 3. Каждый раз вернувшийся игрок становится в конце колонны. 4. Когда последний игрок из колонны вернется, выполнив задание, начавший игру дает команду своей колонне: «Смирно!».

*Указания к игре.* Хорошо для этой игры использовать детские обручи среднего или большого размера. Можно также использовать и обручи от бочки.

Эту игру часто проводят при большом скоплении детей, так как она проста по содержанию и интересна для зрителей.

## 52. Эстафета «Посадка картофеля»

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2—4 равные по числу участников команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному — параллельно одна другой на

расстоянии 3—4 шагов. Перед колоннами проводится начальная черта. На расстоянии 10—20 шагов от нее, напротив каждой колонны, чертятся по 3—5 кружков (рис. 18). Впереди стоящие в колоннах получают по небольшому мешочку с картошкой (3—5 штук в каждом).

*Описание игры.* По команде руководителя: «Приготовиться, внимание, марш!» — игроки с мешочками бегут до своих кружочков и, вынимая картошки из мешочков, раскладывают их по кружочкам. Разложив, возвращаются с мешочком в свои колонны и передают мешочки следующим

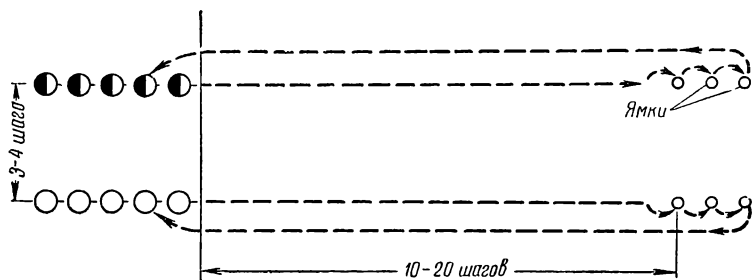


Рис. 18. Посадка картофеля

щим впереди стоящим игрокам. Пробежавшие игроки становятся в конец своих колонн. Игроки, получившие мешочки, бегут до кружочков и собирают картошку в мешочки, возвращаются обратно и передают мешочки с картошкой следующим игрокам по очереди. И так одни играющие раскладывают картошку, другие ее собирают. Игра заканчивается, когда все играющие примут участие в «посадке» и «сборе» картофеля. Выигрывает команда, выполнившая задание раньше другой и не имеющая штрафных очков за ошибки.

*Правила.* 1. Картошку надо раскладывать по кружкам. Если она выкатилась, ее надо положить на место, и только после этого возвращаться обратно. 2. Впереди стоящий игрок должен находиться за начальной чертой до тех пор, пока ему не передаст мешочек предыдущий игрок. 3. За все ошибки начисляются штрафные очки.

*Вариант: «Эстафета с булавами».* Построение играющих то же, что и в предыдущей игре. У впереди стоящих по 3 булавы. По сигналу они бегут и расставляют булавы по

кружкам. Вернувшись в команду, дают сигнал бежать следующим, коснувшись их ладони. Следующие бегут, собирают булавы и передают их впереди стоящим игрокам и т. д.

Убегать от расставленных булав можно только в том случае, если они все стоят. Если упадет булава, надо ее поставить и только тогда убегать.

*Указания к игре.* Эстафету «Посадка картофеля» рекомендуется начинать проводить с детьми раньше эстафеты с булавами. Хотя эти игры и одинаковы по построению и близки по содержанию, но вариант с булавами труднее, так как булавы очень неустойчивы и при установке их от участников требуется выдержка. Для того чтобы каждому участнику пришлось и «сажать» и «собирать», рекомендуется проводить игру 2 раза, предложив второй раз собирать тем, кто сажал, и наоборот.

### 53. Туда — обратно

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные по числу и по силам игроков команды. Посредине площадки чертится черта, разделяющая ее пополам. На расстоянии 10—20 шагов от нее проводятся две лицевые линии параллельно средней. Играющие становятся у средней линии, каждая команда спиной к ней и лицом к лицевой (рис. 19).

*Описание игры.* Играющие принимают положение низкого старта. По сигналу руководителя каждая шеренга-команда бежит до лицевой линии и возвращается обратно, приняв свое первоначальное положение. Команда, выполнившая задание быстрее, выигрывает, о чем руководитель громко объявляет. Игра проводится 5—8 раз, после чего отмечается, какая команда сумела большее количество раз выиграть, она и объявляется победительницей.

*Правила.* 1. До сигнала руководителя все играющие должны находиться в установленном положении. 2. Каждый играющий должен обязательно добежать до лицевой линии, пересечь ее и тогда только поворачиваться и возвращаться обратно. Кто повернется раньше, получает штрафное очко. 3. Команда считается выполнившей задание, если все играющие не только быстро вернутся, но и примут первоначальное положение (низкого старта, высокого старта).

*Указания к игре.* Начальное положение играющих можно разнообразить: низкий, высокий старт, спиной по направлению бега, а лицом к средней линии, и др.

В этой игре руководителю необходимы два помощника, они становятся у лицевых линий и наблюдают за тем, чтобы все играющие пересекали линию при повороте для возвращения на свое место.

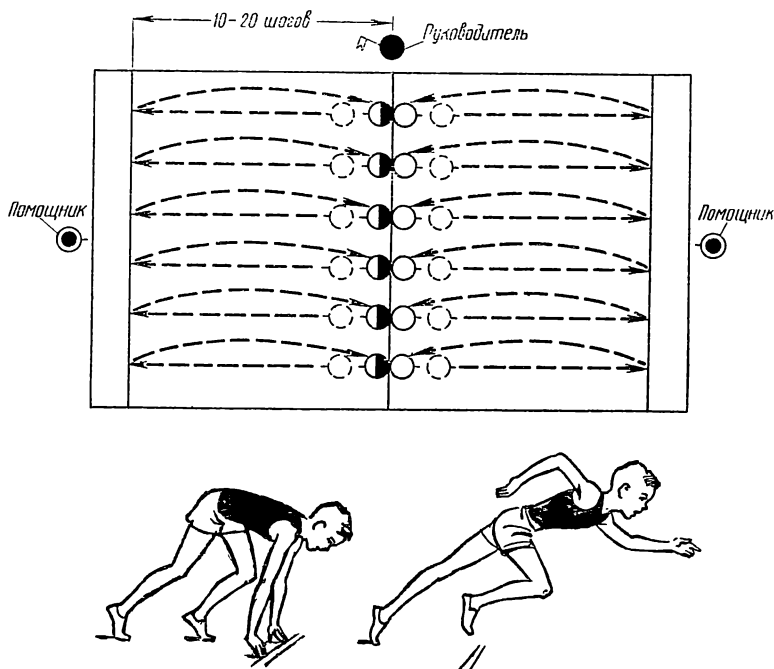


Рис. 19. Туда — обратно  
Вверху — схема расположения играющих  
Внизу — взятие низкого старта

## 54. День и ночь

*Подготовка к игре.* Посредине площадки чертится линия. По обе стороны от нее на расстоянии 15—30 шагов параллельно ей чертятся линии домов. Играющие делятся на 2 равные команды. Команды становятся у средней линии, на  $\frac{1}{2}$  шага от нее, и поворачиваются лицом к своим домам, спиной одна команда к другой.

По жребию одна команда «день», другая — «ночь».

*Описание игры.* Руководитель становится сбоку площадки и неожиданно произносит: «День!». Игроки команды

«дня» поворачиваются и начинают догонять игроков команды «ночи», которые убегают в свой дом. Пойманные игроки подсчитываются и отпускаются к своим. Руководитель записывает их число. Затем команды опять выстраиваются у средней линии спиной к ним. Руководитель подает возгласом сигнал: «День!» или «Ночь!», стараясь, чтобы он был всегда неожиданным для игроков, поэтому строгое чередование нежелательно. Каждый раз пойманные подсчитываются и отпускаются.

Игра проводится несколько раз, после чего подсчитывается общее количество пойманных игроков в каждой команде за одинаковое количество раз ловли. Победительницей считается та команда, у которой будет большее количество пойманных.

*Правила.* 1. Запрещается убегать в свой дом раньше, чем руководитель крикнет «день» или «ночь». 3. Ловить можно только до черты дома. 3. Пойманные игроки после подсчета опять участвуют в игре наравне с другими участниками и могут быть снова пойманы.

*Указания к игре.* Перед сигналом руководитель может для отвлечения внимания детей предложить им делать различные упражнения, как, например, вытянуть руки вперед, вверх, вперед, вниз, или присесть, встать, подняться вверх на носки, опуститься и т. п. Такие упражнения играющие делают по указанию руководителя несколько раз, и в неожиданный для них момент руководитель произносит: «день» или «ночь». Если есть музыкальное сопровождение, хорошо эти упражнения выполнять под музыку.

Для точного учета выигрыша в конце игры подсчитывают не только количество пойманных, но и количество вызовов каждой команды; пойманных подсчитывают по равному количеству вызовов. Допустим, что команду «дня» вызывали пять раз, а команду «ночи» — три. Количество пойманных и в той и в другой команде подсчитывается за три раза. Для более четкого учета пойманных лучше вести запись.

## 55. Вороны и воробы

*вариант игры «День и ночь»*

Эта игра — вариант игры «День и ночь». Разметка площадки и построение играющих такие же, как и в предыдущей игре. Одна команда получает название «ворон», другая

«воробьев». Руководитель произносит «во-ро-ны» или «во-ро-бьи», задерживая последний слог. Команда, которую он назвал, должна догонять другую. Дальше игра идет так же, как игра «День и ночь». Правила в игре те же.

## 56. Наступление (Ловишки на марше)

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 команды и выстраиваются шеренгами лицом друг к другу на двух противоположных сторонах площадки. Перед командами проводятся линии их домов. Каждая команда берет себе название (спортивного общества, города). Допустим, одна команда носит название «Динамо», другая — «Спартак». Бросается жребий, кому начинать игру. Предположим, начинает игру команда «Динамо».

*Описание игры.* Руководитель предлагает игрокам «Динамо» взяться за руки (под руки или руки на плечи соседей) и по команде («Динамо», в поле шагом марш!) маршировать навстречу команде «Спартак». Наступление продолжается до тех пор, пока руководитель не даст тревожного свистка, предупреждающего об опасности. По сигналу динамовцы стремительно поворачиваются и убегают в свой дом, за черту, а спартаковцы ловят их. Пойманные остаются в своей команде, поднимают руку, их подсчитывает руководитель и они продолжают играть за свою команду. Затем наступают спартаковцы, а динамовцы по сигналу их ловят. Так игра повторяется 4—8 раз. В конце игры руководитель подсчитывает, сколько каждая команда в общей сложности поймала игроков. Победа присуждается команде, поймавшей большее количество игроков.

*Правила.* 1. Убегать и догонять можно только по сигналу. Если игроки начнут ловить раньше, то пойманные не засчитываются, и команде присуждается 0 очков. Если наступавшая команда убежит раньше сигнала, то она считается пойманной и записывается столько очков, сколько игроков в команде. 2. Поймать игрока — это значит дотронуться до него. 3. Ловить можно только до черты дома.

*Указания к игре.* Хорошо эту игру проводить под музыку. В зависимости от музыкального сопровождения даются движения во время наступления: то ритмический шаг, то галоп, то подскоки и т. п.

При наступлении желательно давать каждый раз новое положение для рук (руки на плечи соседей, руки за спины

соседей) и разные шаги (подскоки, галоп и др.). Если играющих очень много, то можно построить их с каждой стороны в две шеренги. В таком случае при наступлении они идут колонной по одному, повернувшись направо или налево, и извиваются на площадке, как змейка. Впереди идущий в змейке является вожаком.

Сигнал рекомендуется давать, когда команда от команды находится на расстоянии 2—3 м.

Руководителю полезно каждый раз записывать количество пойманных, чтобы точнее определить результат игры.

## 57. Часовые и разведчики

*Подготовка к игре.* Все играющие делятся на 2 равные команды (часовые и разведчики) и выстраиваются вдоль двух противоположных сторон площадки на расстоянии 15—30 шагов одна от другой. Бросается жребий, какой команде быть часовыми, а какой разведчиками.

Посредине площадки очерчивается кружок; в него кладется мяч.

*Описание игры.* Одна команда — разведчики — должна унести мяч, положенный посредине площадки, а другая — часовые — должна устеречь его.

По сигналу руководителя 2 игрока выбегают на середину площадки: один разведчик, другой часовой (начинают игру первые игроки с правого фланга каждой команды). Разведчик может схватить мяч и убежать или, если ему это невыгодно, делает разные движения, с тем, чтобы отвлечь внимание часового и унести мяч в свой лагерь. Часовой повторяет все движения разведчика и в то же время следит за мячом (рис. 20). Если разведчик схватит мяч, часовой старается поймать разведчика и взять к себе в плен. Если часовой не поймает разведчика до его лагеря, то сам идет в плен к разведчикам и становится к ним в шеренгу. Все пленные становятся рядом со своими победителями на левом фланге шеренг.

Игра идет до тех пор, пока не переиграют все часовые и разведчики. В конце игры подсчитываются пленные в каждой команде; выигрывает команда, имеющая большее количество пленных. Затем играют второй раз, переменившись ролями.

*Правила.* 1. Выбегать к мячу на середину площадки можно только по сигналу руководителя. 2. Часовой должен

обязательно повторить все движения разведчика, иначе он проигрывает. 3. Ловить убегающего можно до черты его лагеря. 4. Если убегающий уронит мяч, не добежав до своего лагеря, он считается пойманным.

*Указания к игре.* С целью лучшей организации игры рекомендуется выбрать капитанов в каждой команде, для того чтобы они следили за очередью выходящих к мячу игроков и за соблюдением правил.

Игру желательно провести два раза, с тем чтобы каждая команда побывала и в роли разведчиков и в роли часовых.

Если нет времени провести игру два раза, можно чередовать задания в каждой команде: первый игрок должен уносить мяч, второй стеречь его, третий уносить и т. д.

С целью воспитания творческой инициативы рекомендуется обращать внимание играющих на наиболее удачно придуманные движения разведчиков, а также отмечать наиболее наблюдательных и сообразительных часовых.

Вместо мяча можно уносить другой предмет: булаву, флажок, палку и т. п.

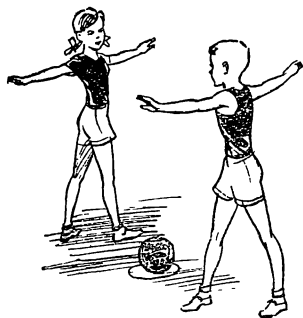


Рис. 20. Разведчики и часовые

## 58. Бой петухов

*Подготовка к игре.* На земле (полу) чертится круг диаметром 2 м. Все играющие делятся на две команды и выстраиваются в 2 шеренги около круга, одна напротив другой.

В каждой команде выбирается капитан.

*Описание игры.* Капитаны посылают по одному игроку из своих команд в круг. Каждый из них становится на одной ноге, другую подгибает, руки кладет себе за спину. По сигналу они («петухи») начинают выталкивать плечом или туловищем друг друга из круга, стараясь не оступиться. Кому это удастся, тот считается победителем и выигрывает одно очко для своей команды. Затем идет в середину круга следующая пара петухов (по усмотрению капитанов) и т. д. Игра идет до тех пор, пока все не побывают в роли

петухов. В заключение выигрывает та команда, игроки которой большее количество раз остались победителями.

*Правила.* 1. Если игрок, находясь в кругу, оступится на две ноги, он считается побежденным. 2. Если во время выталкивания оба игрока выйдут из круга, победа никому не присуждается, а на их место идет следующая пара. 3. Каждый раз петухи вступают в бой только по сигналу. 4. Нельзя во время боя снимать руки со спины.

*Указания к игре.* Эту игру можно проводить и без разделения на команды. В этом случае играющие по желанию выходят в середину круга на соревнование. Победитель остается, и против него выходит новый игрок, и т. д. В заключение отмечаются игроки, которым удалось большее количество раз быть победителями.

При большом количестве участников игру лучше организовать в двух кругах при четырех командах.

Руководителю необходимо следить за правильностью приемов выталкивания из круга. Некоторые игроки применяют толчки руками, что недопустимо.

Необходимо также следить за тем, чтобы пары были примерно равные по силам и росту.

## 59. Передал — садись

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные команды и выстраиваются каждая в колонну по одному, параллельно одна другой. Каждая команда выбирает из своей среды капитана. Капитаны становятся напротив своих команд на расстоянии 5—8 шагов от них. Место нахождения капитанов очерчивается. У капитанов в руках по мячу.

*Описание игры.* По сигналу руководителя капитаны бросают мяч в свою колонну впереди стоящему игроку. Тот, получив мяч, бросает его обратно капитану и садится или приседает. Капитан, получив мяч, бросает его следующему игроку в своей колонне. Тот также, получив мяч, бросает обратно капитану и присаживается на своем месте. Так же поступают и следующие игроки после броска мяча капитану. Игра заканчивается, когда все игроки команды будут сидеть, т. е. когда последний игрок, перебросив мяч капитану, сядет, а капитан, поймав мяч, подымает руки с мячом вверх. Чья команда раньше закончит переброску мяча, та считается победительницей.

*Правила:* 1. Игрок, не поймавший мяч, должен за ним сбегать, вернуться на свое место, а затем бросить мяч капитану. В противном случае команде засчитывается штрафное очко. 2. Пропускать игроков нельзя. Каждый пропущенный игрок — штрафное очко. 3. Если команда закончила переброску мячей раньше, но имеет штрафные очки, победительницей она не считается.

*Указания к игре.* При расстановке играющих надо учесть, что игрокам, находящимся в начале колонны, легче ловить и бросать мяч, чем находящимся в конце. Поэтому рекомендуется впереди колонны ставить игроков физически более слабых.

Эту игру можно проводить с поочередной сменой капитанов, чтобы все игроки побывали в роли капитана. В этом случае последний игрок в колонне, получив мяч, не садится, а бежит с ним на место капитана. Капитан же, бросив мяч последнему, бежит к колонне и становится во главе ее, все игроки несколько передвигаются назад.

Расстояние от капитана до колонны может быть разным, в зависимости от физической подготовленности играющих.

## 60. Охотники и утки

*Подготовка к игре.* Чертится насколько возможно большой круг (рис. 21, А). Если игра проводится в узком зале, рекомендуется нарисовать посередине две черты поперек зала на расстоянии 8—12 шагов одна от другой, образовав, таким образом, прямоугольник, две стороны которого являются стены и две — начерченные линии (рис. 21, Б).

Играющие делятся на 2 команды: «охотники» и «утки». Охотники становятся по кругу за чертой его, или за начерченными линиями, разделившись пополам. Утки становятся в середину круга или в середину прямоугольника.

У одного из охотников в руках находится мяч.

*Описание игры.* Охотники, не входя в круг, бросают мяч в уток. Осаленная мячом — «подстреленная» — утка выходит из игры. Утки, спасаясь, увертываются от мяча, бегают и прыгают внутри круга. Охотники перебрасывают мяч друг другу и неожиданно для уток бросают в них мячом. Игра идет до тех пор, пока не будут подстрелены все утки, после чего команды меняются местами и названиями: утки становятся охотниками и — наоборот. После двух игр отмечается, какая команда охотников быстрее

другой перестреляла всех уток: она и считается победительницей.

*Правила.* 1. Охотники не имеют права переходить через черту; от игроков, переступивших черту, попадание не засчитывается. 2. Салить мячом можно в любую часть туловища играющего, за исключением головы. 3. Осалива-

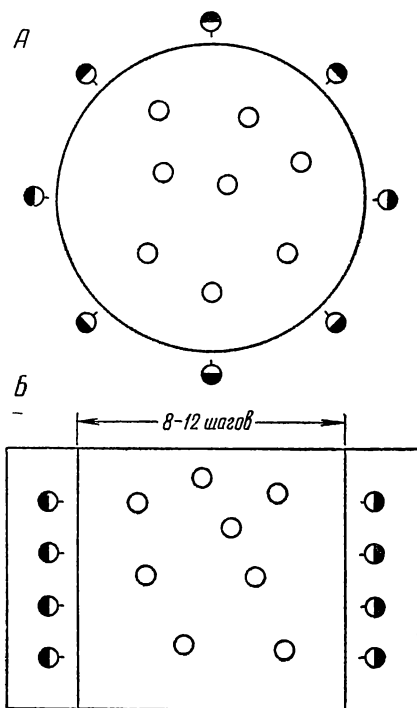


Рис. 21. Охотники и утки

ние уток мячом, отскочившим от земли или от пола, не засчитывается. 4. Подстреленные утки временно в игре не участвуют, пока не будут осалены все утки и произойдет смена команд.

*Указания к игре.* Руководителю необходимо обращать внимание охотников, особенно в первое время игры, на то, чтобы они действовали согласованно: больше передавали мяч друг другу и в удобный момент бросали мяч в уток.

Надо приучить их находить этот выгодный момент. Передача мяча подготавливает детей к более сложным и спортивным играм с ручным мячом.

Исполняющие роль уток должны не прятаться друг за друга, а смело сами увертываться от мяча. Также полезно указать им, что бегать от мяча не всегда выгодно и, кроме того, это быстро их утомит; лучше использовать различную возможность увертываться от мяча на месте.

Если времени для игры отведено мало, а играющие хорошо владеют мячом и физически хорошо подготовлены, можно ограничить временем игру охотников и той и другой команды. Например, отмечается количество пойманных (осаленных) уток за 3 мин. Какая команда охотников осалит больше уток за установленное время, та и считается победительницей. Место попадания может быть ограничено: попадание в ноги до колен и т. д.

## 61. Круговая лапта

*Подготовка к игре* такая же, как и в предыдущей игре, также чертится посередине площадки большой круг или прямоугольник (см. описание игры «Охотники и утки»). Играющие делятся на две равные команды. Одна команда по жребию размещается в кругу или прямоугольнике — игроки поля, другая команда за кругом — водящие.

*Описание игры.* Водящие по сигналу стремятся попасть мячом в игроков поля в любую часть тела, за исключением головы. Игроки поля, увертываясь от мяча, в то же время могут ловить его. Если мячом будет осален игрок, он временно выбывает из игры. Если же игрок поля поймает мяч, он осаленным не считается и имеет право выручить одного из вышедших из игры. Вырученный им игрок становится в игру. В процессе игры количество игроков поля то убывает, то увеличивается за счет вырученных игроков. Игра идет в течение установленного времени, например, 5—10 мин., после чего подсчитываются оставшиеся игроки поля. Играющие меняются ролями и играют второй раз. Проигрывает команда, у которой к концу установленного времени будет меньше игроков в поле.

*Правила.* 1. Попадание засчитывается в любую часть тела, за исключением головы. Если игрок осален в голову, он остается в поле. 2. Если игрок поля поймает мяч, он имеет право выручить игрока, выбывшего из игры: тот

становится опять в поле. Если же выбывших игроков в этот момент не будет, поймавший мяч имеет право первого осаленного игрока оставить в поле. Считается, что команда имеет в запасе очко. 3. Водящие при метании мяча не имеют права заходить за черту круга. 4. Осаливание мячом считается только непосредственное — в игрока поля. Если мяч попал рикошетом в игрока от отскока от земли или другого предмета, игрок не считается осаленным и продолжает играть. 5. Если мяч попал в одного игрока, а затем отскочил ко второму, первый считается осаленным, а второй остается в игре.

*Указания к игре.* Нужно советовать играющим в кругу для выручки товарища смелей ловить мяч. Для выбывающих из игры следует установить очередь вхождения в игру соответственно очередности их выхода из игры. С этой целью для выбывших должно быть отведено определенное место.

## 62. Какой номер раньше?

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные по числу игроков команды и выстраиваются каждая команда полукругом, а вместе образуют круг (рис. 22). В командах

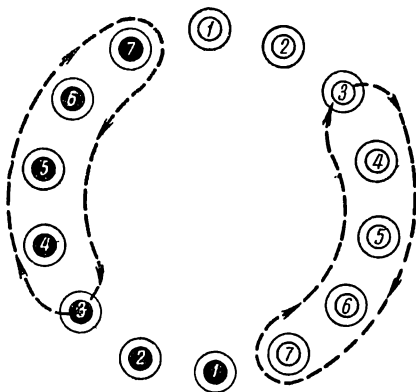


Рис. 22. Какой номер раньше?

играющие рассчитываются по порядку номеров. Каждый запоминает свой номер. Места, на которых стоят игроки, обводят кружками или отмечают крестами.

*Описание игры.* Руководитель вызывает любой номер.

Игроки под этим номером бегут вправо, оббегают своих игроков и возвращаются на место. Кто из них быстрее займет свое место, тот выигрывает. Игра продолжается установленное время, после чего подсчитывается, какая команда заработала больше очков: та и считается победительницей.

*Правила.* 1. Во время обегания стоящие игроки не имеют права сходить со своих мест. 2. Бегущий игрок должен оббежать всю свою команду, не сокращая путь перебеганием между игроками.

*Указания к игре.* Участники часто сходят с места, с тем чтобы сократить путь бегущего. В этих случаях следует считать бегущего проигравшим.

Можно участников построить в две шеренги — одна лицом к другой, что упрощает игру, но требует большего места для игры.

### **63. Эстафета с вызовом номеров**

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2—4 команды и выстраиваются каждая в колонну по одному, параллельно одна другой. Перед колоннами проводится начальная — стартовая черта. За 1—2 м от нее впереди чертится линия финиша. Впереди на расстоянии 15—20 шагов устанавливаются против каждой колонны по стойке (стулу или другому предмету).

Играющие в колоннах рассчитываются по порядку номеров, и каждый запоминает свой номер.

*Описание игры.* Руководитель вызывает любой номер. Игроки с названным номером выбегают вперед, оббегают конечный предмет и возвращаются обратно. Кто из них раньше пересечет линию финиша, тот зарабатывает очко для своей команды. Руководитель записывает. Затем он вызывает любой другой номер, и игроки под этим номером выбегают, и т. д.

Руководитель вызывает игроков по своему усмотрению. Некоторых участников он вызывает подряд два раза. Игра проводится установленное время (5—7 мин.), после чего подсчитывается общее количество очков в каждой команде. Команда, заработавшая большее количество очков, считается победительницей.

*Правила.* 1. Если оба игрока прибегут одновременно, очко присуждается и той и другой команде. 2. Если игрок не добежит до конечного пункта, он считается проигравшим, и очко зарабатывает его противник.

*Указания к игре.* В этой игре рекомендуется записывать очки командам после каждой пробежки и громко объявлять, кому присуждается выигрыш. Руководителю или помощнику рекомендуется стоять сбоку линии финиша, для того чтобы точнее устанавливать победителя.

Можно вместо номеров дать играющим названия зверей птиц и тогда руководитель вызывает игроков согласно установленным названиям.

Если играющих небольшое количество, можно их построить в шеренги на одной линии. Это построение удобнее для начального рывка в беге.

#### 64. Встречная эстафета

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные команды и строятся в 2 колонны. Каждая колонна (команда) разделяется пополам. Каждая половина команды поворачи-

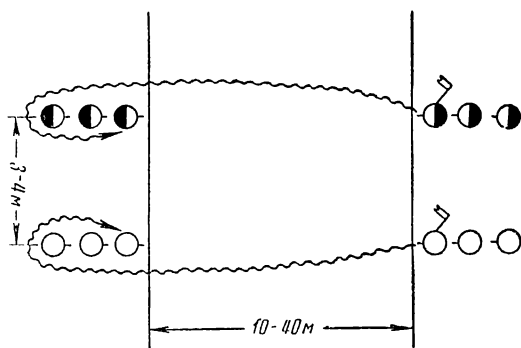


Рис. 23. Встречная эстафета

чивается лицом к другой и отступает назад на условленное расстояние (10—40 м, в зависимости от размера площадки для игры). Одна команда от другой должны находиться на расстоянии 3—4 м. Перед игроками, стоящими впереди, чертятся линии (рис. 23). Двум игрокам, стоящим впереди колонн на одной стороне площадки, дается по эстафете или флажку на палочке. Если в каждой команде нечетное число игроков, флажки даются первым игрокам той половины команды, в которой на одного играющего больше.

*Описание игры.* По сигналу руководителя игроки с эстафетами бегут вперед, подбегают к своим игрокам, стоящим на противоположной стороне площадки, оббегают их, подбегают к впереди стоящим и отдают им эстафеты, а сами становятся сзади этой половины команды. Получившие эстафеты бегут вперед, каждый к своей половине команды, стоящей напротив, оббегают ее, отдают эстафеты очередным впереди стоящим игрокам и становятся в конец колонны и т. д. Команда, игрок которой выбегает, подвигается на один шаг вперед к черте для начала бега. Игра заканчивается, когда последний из перебегающих игроков какой-либо из команд передаст эстафету игроку, начавшему игру. Команда, игроки которой закончили перебежку раньше других команд, считается победительницей.

*Правила.* 1. Начинать игру можно только по сигналу. 2. Выступать за линии до начала бега нельзя до тех пор, пока не будет получен флажок. 3. Если во время перебежки игрок уронит флажок, он должен его сам поднять и продолжать перебежку. 4. Команда, сделавшая ошибку, получает штрафное очко. 5. Выигрывает команда, игроки которой закончили перебежки раньше другой команды, причем команда эта не имеет штрафных очков или имеет их меньше другой.

*Вариант — встречная эстафета с мячом.* Построение игры то же, что и в предыдущей. У первых игроков имеется по мячу. По сигналу они бросают мяч впереди стоящим в другой половине своей команды. Перебросив мяч, игрок становится в конце своей половины команды. Впереди оказывается новый игрок. Участник, получивший мяч, бросает в свою очередь в противоположную сторону впереди стоящему и отходит сам в конец своей половины команды. В этом варианте игроки не перебегают на противоположную сторону, а играют все время на одной стороне. Когда все примут участие в переброске мяча и он опять вернется к начинавшему игру, игра заканчивается. Команда, раньше закончившая переброску, выигрывает.

Вместо переброски можно мяч вести ударами о землю. В этом случае участник, начиная игру, ведет мяч ударами о землю в противоположную сторону, передает его впереди стоящему партнеру и остается в этой половине колонны, в конце ее. Получивший мяч, также ведет его в противоположную сторону и там остается. При таком варианте к концу игры все участники переменяются сторонами.

Можно переброску мяча организовать не только в колоннах, стоящих параллельно одна другой. Можно их построить по диагонали. В этом случае мячи при переброске скрещиваются. В этот момент часто бывают столкновения мячей. Поэтому надо каждый мяч чем-либо отметить, чтобы игроки знали свои мячи и могли их поднять и продолжать игру.

Вместо мячей можно перебрасывать кольца от серсо, которые надо ловить на руку или на палку.

*Указания к игре.* Для того, чтобы не было столкновений во время перебежек, надо указать, какой стороны во время бега должны держаться играющие. Если места для игры мало, можно к начальной линии вызывать только очередных игроков, а остальных играющих поставить в стороне. При таком построении очень важно следить за строгим соблюдением очереди.

## 65. Вызов

*Подготовка к игре.* На двух противоположных сторонах площадки чертятся линии «городов». Расстояние между городами 15—40 шагов. Играющие делятся на 2 равные по количеству и по силам команды. Каждая команда выбирает капитана. Одна команда выстраивается шеренгой за линией одного города, другая — за линией противоположного. Капитаны бросают жребий, какой команде начинать игру.

*Описание игры.* Капитан команды, начинающий игру, посылает игрока в город другой команды, участники которой вытягивают правые руки вперед, ладонями вверх, согнув руки в локте. Посланный игрок вызывает помериться силами в беге кого-либо из игроков: он дотрагивается до ладоней играющих, и кого коснется в третий раз, тот вызван им. После третьего прикосновения игрок бежит к себе обратно, а вызванный догоняет игрока, стараясь поймать его до линии города. Если игрока поймают, то он попадает в плен. Если игрока не поймают, то, наоборот, вызванный играющий становится пленником.

Затем капитан противоположной команды посылает игрока на вызов. Этот игрок поступает так же, как и первый, и т. д. Каждый раз пленный становится в затылок пойманного его.

Участники каждой команды стремятся не попасть в плен и выручить своего игрока из плена. Они стараются вызвать

игрока противоположной команды, у которого находится пленник. Если вызванный игрок не сможет догнать своего противника, то он идет к нему в плен, а пленник его возвращается на свое место. Если же вызванный его догонит, то у этого игрока будут два пленника. Таким образом количество игроков в командах все время меняется. Выигрывает команда, у которой по окончании установленного времени (5—10 мин.) будет больше пленных или когда заберет всех игроков другой команды в плен.

*Правила.* 1. Вызывающий игрок может коснуться ладоней одного, двух или трех противников, по своему усмотрению, но всего 3 раза—громко подсчитывает каждый раз. 2. Касаться можно только правой рукой, а вытягивать вперед — только правую (или только левую, по договоренности) руку. 3. Пленники должны стоять сзади игрока, взявшего их в плен. 4. Пленного можно выручить. Для этого надо вызвать игрока, у которого находится пленник, и, если вызванный будет взят в плен, пленник его освобождается и возвращается к себе в город. Если у вызванного игрока будет несколько пленных, то они все освобождаются. 5. Если капитан попал в плен, то его заменяет кто-либо из игроков его команды.

*Указания к игре.* Руководителю необходимо правильно распределить играющих на команды, равные не только по количеству игроков, но и по силам. Надо следить за тем, чтобы все играющие побывали в положении вызывающего и чтобы каждый вызывающий громко считал каждое свое касание руки противника.

Вначале, когда дети еще мало освоили игру, надо им подсказывать некоторые детали тактики игры: напоминать о пленных, которых надо выручать, советовать вызывать на соревнование в беге игроков, равных по силам, и т. д. Очень важно правильно выбрать капитанов. При хороших капитанах игра проходит очень активно и интересно.

Эта игра, благодаря своей четкой структуре и несложным правилам, легко проводится детьми самостоятельно.

## 66. Рывок за мячом

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные по количеству участников команды. Команды выстраиваются шеренгами на одной стороне площадки. В каждой команде

рассчитываются по порядку номеров (рис.24). Перед командами проводится начальная (стартовая) черта.

*Описание игры.* Руководитель становится между командами и, называя любой номер участников, бросает мяч вперед как можно дальше. Названные игроки бегут к мячу; кому из них удастся схватить мяч раньше, тот возвращается с ним и передает руководителю. Команда этого

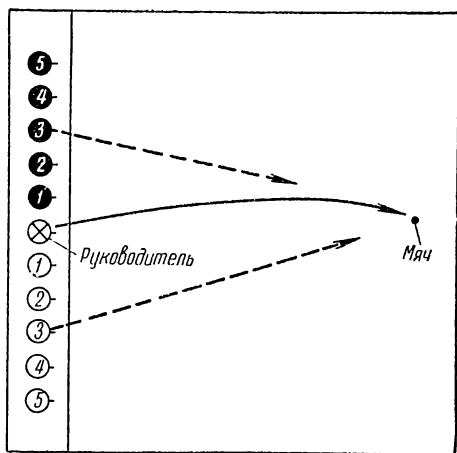


Рис. 24. Рывок за мячом

участника получает одно очко. Затем руководитель вызывает опять любой номер и бросает мяч и т. д. Каждый раз вызванные бегут к мячу; кто из них быстрее схватит мяч, тот зарабатывает очко для команды.

Играют установленное время, после чего подсчитывают общее количество очков у каждой команды. Команда, набравшая больше очков, считается победительницей.

*Правила.* 1. Бегут только вызванные игроки. 2. Начинать бег можно с высокого или низкого старта, по договоренности. 3. Если мяч схвачен одновременно двумя игроками, присуждается по очку каждой команде. 4. До вызова нельзя выходить за начальную черту.

*Указания к игре.* Эту игру можно проводить с различными условиями: можно бежать — как описано выше, можно скакать на одной ноге до мяча, можно идти быстрым шагом (спортивной ходьбой) (рис. 25). Каким приемом добраться

до мяча — обсуждается в начале игры. Последовательность вызовов произвольная и зависит от руководителя. Можно вызывать и по 2—3 раза подряд одних и тех же игроков, если руководитель считает это нужным.

## 67. Мяч среднему

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные команды и выстраиваются каждая по кругу. Играющие в кругах рассчитываются по порядку номеров. Первые номера становятся в середину своих кругов. У средних игроков по мячу. Игроки в кругах стоят на расстоянии 1—2 м один от другого. Хорошо бы пометить места их нахождения.

*Описание игры.* По сигналу руководителя средние игроки в кругах бросают мяч вторым номерам, получают от них обратно, бросают третьим — также получают обратно, бросают четвертым, и т. д. Когда средний игрок получит мяч от последнего игрока в кругу, он передает мяч второму игроку и меняется с ним местами. Второй игрок становится в середину круга и также начинает игру, перебрасывая мяч третьему игроку, получает от него, передает четвертому и т. д. Затем средним становится третий номер и так все игроки по очереди должны побывать в роли среднего. Игра заканчивается, когда каждый игрок команды побывал в роли среднего и провел переброску мяча со всеми игроками по кругу. Команда, закончившая переброску мяча раньше другой, считается победительницей.

*Правила.* 1. Передача мяча может проводиться любым способом, заранее установленным: одной или двумя руками, снизу, от груди, из-за головы, с ударом мяча о землю. 2. Передачу мяча нужно давать всем номерам в строгой последовательности. 3. Тот, кто уронит мяч или не пой-



Рис. 25. Способы передвижения в игре «Рывок за мячом» (шагом, скачками на одной ноге, бегом)

мает его, должен сам поднять и продолжать игру. 4. Очередной средний игрок может начинать передачу мяча, как только поймает его от предыдущего среднего.

*Указания к игре.* Для того, чтобы игра была усвоена играющими, ее необходимо один раз провести в порядке ознакомления. В этой игре необходимы два судьи, для каждого круга свой. Судья должен не только следить за ошибками играющих, но и помогать им, подсказывая, кому следует бросать мяч. Если по невнимательности участник был пропущен, надо обязательно бросить ему мяч и затем поймать от него возвратный мяч, хотя бы этот участник был последним в кругу. Так же надо следить за тем, чтобы не зевали очередные игроки выходить на середину.

Эту же игру можно проводить с элементами волейбола, а также и футбола. Вместо бросков и ловли мяча можно установить волейбольную передачу мяча. В таком варианте ее можно давать тогда, когда учащиеся владеют навыком волейбольной передачи. Можно предложить передачу мяча ударами ноги. В этом случае круг надо расширить и установить способ удара по мячу ногой.

## 68. Перетягивание веревки

*Подготовка к игре.* Веревка длиной в 4—6 м связывается и кладется поперек площадки в виде колодца. На расстоянии 3—4 м от нее играющие становятся в большой круг. По кругу игроки делятся на 4 отделения (4 команды). В каждом отделении играющие рассчитываются по порядку номеров. Перед играющими чертится круг (рис. 26).

*Описание игры.* Руководитель вызывает любой номер. Игроки под названным номером подбегают к веревке, берутся за нее левой рукой и каждый тянет ее к своей черте. Кому из них удастся раньше дотянуть веревку к черте круга, тот выигрывает очко для своей команды (рис. 27). Затем веревка опять кладется в центре, участники возвращаются на место, а руководитель вызывает другой номер (по своему усмотрению). Вызванные поступают так же, как и первые. Каждый раз игрок, перетянувший веревку через черту, получает выигрышное очко. По окончании игры, длительность которой зависит от руководителя, подсчитываются выигрышные очки каждой команды. Победительницей является команда, заработавшая большее количество очков.



3. Нельзя помогать вызванным игрокам перетягивать веревку.

*Указания к игре.* Желательно подбирать игроков в командах по силам. Девочек надо ставить против девочек же, чтобы уравнивать шансы на выигрыш. Также надо учитывать однородные силы у игроков одинаковых номеров. Руководитель может установить вызов игроков по порядку номеров. Интереснее проходит игра, когда руководитель вызывает игроков по номерам в разбивку и неожиданно для них. Это способствует развитию у них внимания и быстроты ориентировки. Для этой игры хорошо использовать бельевую веревку. Она прочна и вполне выдержит перетягивание 4 игроков.

## 69. Челнок

*Подготовка к игре.* На земле чертой отмечается старт для прыжков. Все играющие делятся на 2 равные команды. Каждая команда выстраивается в шеренгу сбоку от стартовой черты, одна против другой (рис. 28). Бросается жребий, какой команде начинать. В командах выбираются капитаны.

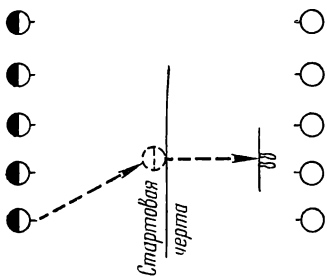


Рис. 28. Челнок

*Описание игры.* Капитан начинающей команды посылает на стартовую черту игрока. Игрок становится у черты и прыгает с места вперед возможно дальше.

Там, где пятки прыгающего коснулись земли, проводят черту. Игрок возвращается на место. Теперь посылает игрока капитан другой команды. Он становится у только что отмеченной черты и прыгает в обратную сторону по направлению к линии старта. Его приземление также отмечается чертой (по пяткам). Затем опять выходит игрок, следующий по очереди, из первой команды и прыгает в обратном направлении с места приземления игрока второй команды (рис. 29). Так же продолжают прыгать все игроки обеих команд, чередуясь. Причем игроки одной (первой) команды прыгают в одном направлении, игроки

другой — в обратном направлении. Каждый играющий становится перед прыжком на то место, куда прыгнул предыдущий игрок другой команды.

Игра заканчивается, когда все игроки обеих команд примут участие в прыжках в длину с места. Результат соревнования двух команд выяснится, когда прыгнет последний игрок. Если он продвинется от старта в ту сторону,

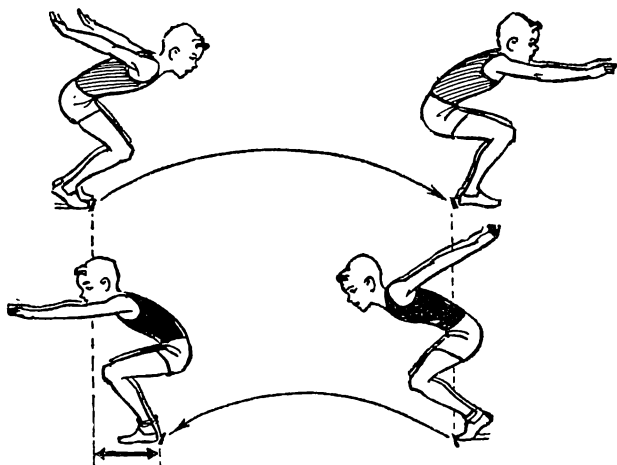


Рис. 29. Выполнение прыжка в игре «Челнок»

куда прыгали игроки его команды, значит его команда победила. Если же прыгавший в последнюю очередь окажется по ту сторону старта, где отмечались прыжки «противников», то значит его команда проиграла.

**Правила.** 1. При прыжке с места нельзя заступать черту, с которой прыгаешь. Если заступил, надо перепрыгнуть. 2. Если игрок упал, его приземление отмечается по ближайшему месту касания земли к начальной черте его прыжка. 3. Каждый игрок команды должен принять участие в прыжках — в противном случае победа не засчитывается. 4. Игроки выходят на старт по очереди или по усмотрению капитанов, но каждый имеет право прыгать один раз.

**Указания к игре.** Эту игру дети понимают не сразу.

Лучше всего в первый раз провести ее как репетицию, с целью практического ознакомления с ней.

Игру рекомендуется проводить с учащимися только тогда, когда они ознакомились с прыжком в длину с места. В процессе игры необходимо исправлять ошибки в выполнении прыжков, с тем чтобы у учащихся неправильный навык не закреплялся. По окончании игры хорошо измерить в сантиметрах, насколько одна команда выиграла у другой.

## 70. Кто сильнее?

*Подготовка к игре.* Для игры требуется набивной мяч весом 2—3 кг. Играющие делятся на 2 равные команды. Каждая команда становится в шеренгу, одна лицом к другой, на расстоянии 8—10 м одна от другой. Между шеренгами проводится линия для начала игры (рис. 30). Бросается жре-

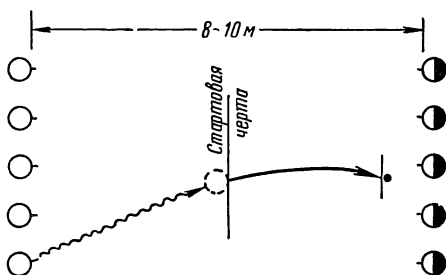


Рис. 30. Кто сильнее?

бий, какой команде начинать. Перед ней проводится короткая черта для начала игры. У черты кладется набивной мяч.

*Описание игры.* В каждой команде выбирается капитан. Капитаны команд устанавливают очередь для играющих. Капитан начинающей команды посылает одного игрока к черте. Тот берет набивной мяч (или ядро) и толкает его «от плеча» в сторону другой команды (рис. 31). Руководитель отмечает линией место, где мяч коснулся земли. К только что отмеченной черте подходит игрок из другой команды и толкает таким же способом мяч в противоположную сторону (т. е. в сторону начинавшей команды). Руководитель

опять отмечает линией место падения мяча. И так поочередно толкают мяч игроки то одной, то другой команды. Когда мяч брошен последним игроком, определяется результат игры. Победительницей считается команда, у которой мяч после толчка последним игроком коснется земли за начальной линией — в сторону противника. Расстояние от начальной линии до линии прикосновения мяча последним игроком и будет равняться результату выигрыша в толкании мяча игроков всей команды.

*Правила.* 1. При толкании переступить линию нельзя — в противном случае игрок должен повторить толкание. 2. Толкают мяч согласно установленному приему — правой или левой рукой. 3. Все игроки должны принять участие в толкании мяча по одному разу. Нельзя подменять одного игрока другим.



Рис. 31. Толкание набивного мяча в игре «Кто сильнее?»

*Указания к игре.* Эта игра построена так же, как и игра «Челнок», только вместо прыжков с места в длину используется толкание набивного мяча. Во избежание ушибов, необходимо следить за тем, чтобы играющие находились подальше от направления бросков. Очередной игрок подходит к мячу только после того, как мяч коснулся земли.

## 71. Сбивание городков

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные по числу участников команды. Зал для игры делится средней линией пополам. На каждой половине поля параллельно лицевым линиям, на расстоянии 2 м от них, чертятся еще по линии. Таким образом у лицевых линий образуются коридоры. В каждом коридоре ставятся в шахматном порядке городки (10—12 шт.). Каждая команда занимает одну половину поля, располагаясь произвольно (рис. 32).

*Описание игры.* В каждой команде имеется по 2—3 маленьких мяча. По сигналу руководителя игроки начинают сбивать мячами городки противников, не заходя за среднюю черту. Стремясь сбить мячами городки другой команды,

играющие в то же время защищают свои. Сбитые городки не ставятся.

Побеждает команда, сумевшая сбить все городки другой команды.

*Правила.* 1. После начального сигнала броски мячом производятся без определенной очереди и специальных сигналов. 2. Заходить за среднюю черту и в коридор не разрешается. 3. Сбитые городки не устанавливаются.

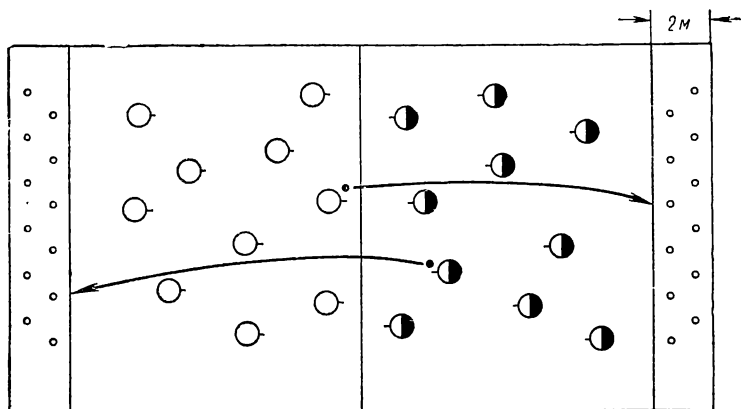


Рис. 32. Сбивание городков

*Указания к игре.* В этой игре можно использовать и волейбольные мячи. Количество мячей может быть уменьшено до 1 (с каждой стороны). Сбитые городки рекомендуется убирать. Эту игру удобнее всего проводить в помещении, так как стены задерживают мячи и дают возможность быстрее использовать их для бросков.

## 72. Эстафета с палками и прыжками

*Подготовка к игре.* Все играющие делятся на 2 равные команды. Команды выстраиваются каждая в колонну по одному и становятся параллельно на расстоянии 3—5 м одна от другой. Перед колоннами проводится начальная черта. На расстоянии 10—20 м от начальной черты против каждой колонны ставится какой-нибудь предмет, или втыкаются в землю флажки.

*Описание игры.* Первые игроки в колоннах получают

палки. По сигналу руководителя игроки с палками бегут до установленного против них предмета, огибают его, возвращаются к себе в колонну, подают второй конец палки очередным игрокам. Держась за концы палки, оба игрока опускают ее вниз и в таком положении, двигаясь вдоль своей колонны — один справа, другой слева от нее — проводят палку под ногами всех играющих; последние перепрыгивают через нее. Первый игрок остается в конце колонны, а другой бежит до конечной цели, огибает ее и возвращается в свою колонну. Здесь он подает один конец палки следующему игроку, стоящему впереди, с ним проводит палку под ногами всех играющих и остается в конце колонны, а его партнер бежит к конечной цели и т. д. Игра заканчивается, когда все играющие примут участие в перепрыжке с палкой. Палка возвращается опять к участнику, начавшему игру, и он поднимает палку вверх и подает команду: «Смирно!». Все выполняют ее. Победительницей считается команда, все игроки которой сумели раньше другой выполнить задание, не допустив ошибки.

*Правила.* 1. При проносе палки под ногами игрокам, держащим палку, нельзя отрывать рук от ее концов. 2. Каждый раз игроки, стоящие впереди, должны находиться у начальной черты, не выходя вперед. 3. Надо обязательно обогнуть конечную цель (предмет, флажок) и только тогда возвращаться обратно. 4. За каждую ошибку команда получает штрафное очко. 5. Побеждает команда, сумевшая без ошибок раньше другой команды провести пробег с палками. Если имеются ошибки, команда победительницей не считается.

*Указания к игре.* Вместо палок в игре можно использовать прыгалки.

Чтобы игра прошла более организованно и не было столкновений, руководителю надо установить, с какой стороны колонны бежит игрок, вернувшийся с палкой, и с какой — к нему присоединившийся.

Надо рекомендовать играющим не поднимать высоко палку при проносе ее под ногами, так как из-за этого могут быть падения.

Необходимо следить за дистанцией между игроками — она должна быть не менее одного шага. Это даст возможность каждому видеть палку и легко перепрыгивать через нее.

### 73. Эстафета с чехардой

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные команды. Каждая из них становится в кслонну по одному, параллельно одна другой, на расстоянии 2—3 м одна от другой. Перед нссками впереди стоящих проводится начальная черта, с которой начинается разбег.

Впереди каждой кслонны на расстоянии 8—12 шагов от начальной линии на земле чертится по небольшому прямоугольнику, в которые становятся первые номера каждой команды. Они принимают позу: согнувшись с упором на одну ногу, спрятав голову и сложив руки на животе.

*Описание игры.* По сигналу руководителя игроки, стоящие впереди в колоннах, бегут вперед, прыгают, опираясь руками на спину (чехардой) через участников, находящихся в прямоугольниках, и становятся на их места. Игроки, через которых прыгали, бегут обратно к своим кслоннам, касаются рукой ладони следующих игроков, пссле чего встают сзади своих команд.

Получившие хлопок по ладони так же бегут вперед, перепрыгивают чехардой через стоящих в прямоугольниках и занимают их места. Те, в свою очередь, возвращаются в кслонну и т. д.

Игра кончается, когда все участники закончат прыжки. Ксманда, закончившая раньше и без штрафных очков, считается псбедительницей.

*Правила.* 1. Игрок, через которого прыгают, стоит спиной к прыгающим, наклонив туловище вперед и спрятав голову, одна нога выставлена вперед, несклько согнуты колени, сложенными руками упирается в согнутое колено впереди стоящей ноги. Изменять позу во время игры нельзя, иначе могут быть падения у прыгающих. 2. Во время прыжка надо обязательно оторвать от земли обе ноги. 3. Нельзя выбегать из прямоугольника, пока перепрыгивающий игрок не ксснется ногами земли пссле прыжка. 4. Нельзя выбегать из-за начальной черты, пока возвращающийся участник не ксснется ладони очередного игрока.

*Указания к игре.* В игре могут принимать участие игроки, овладевшие навыком опорного прыжка через козла «ноги врозь». Несбходимо внимательно наблюдать за тем, чтобы игроки, находящиеся в прямоугольниках, принимали правильное положение, не поднимали спину и голову, а также слишком не приседали. При проведении игры с хорошо

подготовленными участниками старшего школьного возраста можно предложить участникам, находящимся в прямоугольниках, становиться почти во весь рост, ноги врозь, убрав голову, упираясь руками в кслено выставленной ноги; рекомендуется строить играющих в кслонну по росту, начиная с низкого роста, чтобы легче было прыгать чехардой. Игру рекомендуется проводить для мальчиков-подростков.

## 74. Скакуны

*Подготовка к игре.* Очерчивается площадь для игры размером примерно 8×8 м (если играющих 40 человек). Размер площади может быть больше или меньше в зависимости от количества играющих и от их физического развития. По одной стороне площадки отмечается чертой «дом» скакунов.

Играющие делятся на 2 равные команды. Команды выбирают капитанов. Между капитанами бросается жребий с целью установить, какая команда должна быть скакунами. Скакуны становятся шеренгой у черты их дома. С одной стороны шеренги становится капитан, с другой—устанавливают место для пленников. Другая команда — «бегуны» — разбегаются по площадке в пределах ее границ.

*Описание игры.* Капитан скакунов посылает одного из своей команды в поле. Посланный выскакивает в поле на одной ноге и ловит игроков в поле, бегающих на двух ногах. Капитан следит за скакуном и секунд через 10—15 кричит ему: «Домой!». По сигналу скакун возвращается на свое место, а вместо него в поле выскакивает следующий игрок по очереди или по указанию капитана. И так скакуны все время меняются по указанию капитана. Пойманные игроки становятся в стороне. Игра кончается, когда все игроки в поле будут переловлены. Затем команды меняются ролями.

Команда, сумевшая в более короткое время переловить всех игроков в поле, считается победительницей.

*Правила.* 1. Скакун выходит в поле только тогда, когда предыдущий вернется к себе в дом. Два скакуна в поле находиться не могут. Ловля игроков в этом случае не засчитывается. 2. Скакуны выходят в поле по указанию капитана. 3. Пойманные игроки идут в плен и до конца игры находятся там. 4. За границы площадки выбегать нельзя. Выбежавший за границу считается пленным. 5. Если ска-

кун, находясь в поле, оступился или переменил ногу, он возвращается в дом. 6. Если все скакуны выходили в поле, а бегуны еще остались непойманными, они выходят второй и третий раз, пока не переловят всех. 7. Капитаны скакунов также ловят бегунов, выходя в поле по своему усмотрению.

*Указания к игре.* Скакуны часто, не учитывая своих сил, увлекаются ловлей и чрезмерно физически перегружают себя. В этих случаях надо подсказать капитану необходимость возвращения такого скакуна в дом. Для того чтобы все скакуны равномерно участвовали в ловле, лучше всего установить очередь их выхода в поле. В начале игры рекомендуется выпускать в поле более слабых игроков-скакунов, так как, когда много бегунов в поле, их легче ловить. Надо следить за тем, чтобы не прыгали в поле два скакуна, что часто бывает, когда игроки нетерпеливы, а капитан неопытен и не может установить должного порядка. Можно играть и не до конца ловли всех бегающих в поле, а установить для игры каждой команды скакунов время (примерно 4—5 мин.). В этом случае выигрывает команда, сумевшая за установленное время поймать большее количество игроков-бегунов.

## 75. Мяч за черту

*Подготовка к игре.* Играющие разделяются на 2 равные команды. Поле размером 15×30 шагов (примерно) делится средней линией пополам. Каждая команда располагается в шахматном порядке на своей половине поля. В каждой команде выбирается капитан. Капитаны становятся у средней линии в середине поля (рис. 33).

*Описание игры.* Руководитель подбрасывает мяч между капитанами. Каждый из них стремится завладеть мячом и бросить его за лицевую линию противника. Играющие противоположной команды стараются поймать мяч и не дать ему пролететь за лицевую линию и в свою очередь бросают мяч за лицевую линию противника. Итак задача игры: забросить мяч за лицевую линию противника, не передавая мяч друг другу.

Если мяч будет заброшен за лицевую линию, команда зарабатывает очко, и игра опять начинается с центра. Играют установленное время (10—20 мин.), после чего меняются сторонами и играют второй раз. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

*Правила.* 1. Передавать мяч своим игрокам не разрешается. Каждый получивший мяч должен сам делать попытку забросить мяч за лицевую линию. 2. С мячом в руках можно сделать 3 шага. Если игрок сделал больше, мяч передается капитану противников. 3. Заходить за среднюю линию и переходить на поле противника не разрешается.

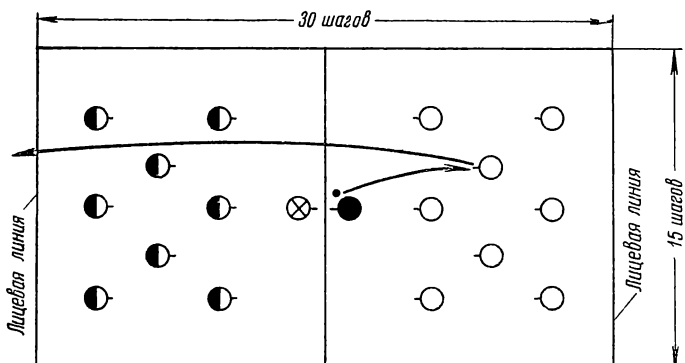


Рис. 33. Мяч за черту

4. Если мяч пролетит через лицевую линию от рук своего игрока, очко засчитывается. 5. После каждого очка игра начинается с центра. 6. Без мяча играющие могут свободно перемещаться на своей половине поля.

*Указания к игре.* Можно ввести правило, которое разрешало бы играющим передавать мяч между своими игроками, на своем поле, не заходя за среднюю линию. Вначале игру лучше провести так, как описано выше. Когда игра будет усвоена, можно ввести и передачи мяча.

## 76. Перестрелка

*Подготовка к игре.* Площадка для игры размером примерно  $10 \times 20$  шагов ограничивается линиями. Если играют в помещении, границами могут быть стены. Посередине площадки проводится линия, разделяющая площадку на две равные половины. На двух противоположных сторонах площадки параллельно лицевым линиям проводятся линии «плена». Расстояние между лицевой линией и линией плена 1—2 шага: образуется коридор плена.

Играющие делятся на 2 равные команды и выбирают капитанов. Каждая команда свободно размещается на своем поле от средней линии до линии плена (рис. 34).

*Описание игры.* Руководитель подбрасывает мяч между капитанами на середине площадки. Каждый из них старается попасть в противника, не заходя за среднюю черту. Противник увертывается от мяча и в свою очередь пытается осалить мячом игрока противоположной команды.

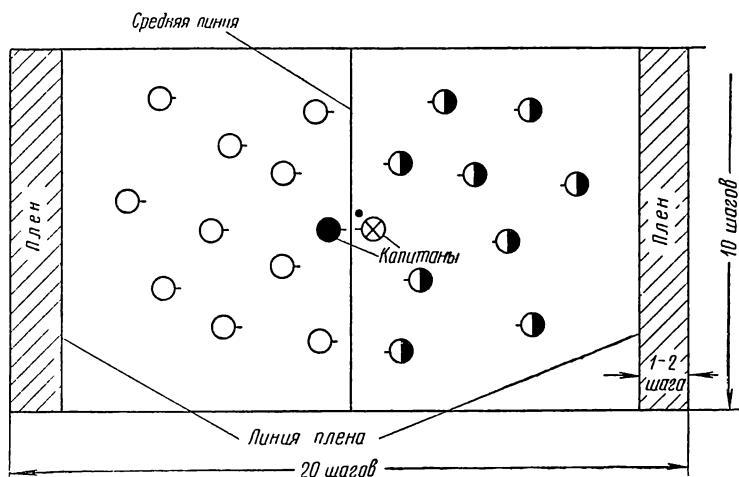


Рис. 34. Перестрелка

С этой целью игроки передают мяч друг другу и в удобный момент бросают в противника. Таким образом играющие одной команды стараются мячом пересалить всех играющих противоположной команды.

Осаленные мячом игроки идут в коридор плена в противоположную команду. Играют установленное время (10—15 мин.), после чего подсчитывают игроков-пленников в каждой команде. Сколько команда имеет пленных—столько очков она выиграла. Затем меняются сторонами и играют второй раз. В заключение подсчитывают очки за 2 раза игры. Команда, имеющая большее количество очков к концу игры, считается выигравшей.

*Правила.* 1. Играющие не имеют права заходить за среднюю линию, в поле противника. Если игрок зашел, мяч

передается противникам. 2. Салить мячом можно в туловище, за исключением головы. 3. Если игрок поймает на лету мяч с воздуха, он осаленным не считается. Если же игрок пытался поймать, но не удержал мяч, он считается осаленным. 4. Если не пойманный, но отбитый мяч будет пойман кем-либо из игроков, непоймавший мяча считается вырученным и остается в игре. 5. Попадание засчитывается только непосредственное — в игрока. Осаливание мячом от земли или от стены не засчитывается. 6. Бегать с мячом в руках разрешается не более двух шагов. Мяч можно вести ударами о землю. Если кто-либо нарушит это правило, мяч передается противникам. 7. Пленные могут быть выручены. Для этого надо перебросить мяч пленному так, чтобы он поймал его с воздуха, не выходя за черту плена. Если ему это удастся, пленный считается освобожденным и возвращается на свое поле. Если же пленный поймал мяч после прикосновения мяча к какому-либо игроку или предмету, он вырученным не считается, а может только перекинуть мяч своим игрокам. 8. Игроки не имеют права заходить в коридор плена. Если кто-либо зайдет, мяч передается пленному, и он может перекинуть его своим игрокам. 9. Если играют в помещении и мяч попал в стену, он считается вышедшим за границу поля и передается той команде, на стороне которой он попал в стену. 10. Если мяч попал за линию плена, его выбрасывают оттуда пленные в сторону своей команды, а если их нет, мяч берет любой игрок из данной команды.

*Указания к игре.* Для этой игры хорошо распределить играющих по командам так, чтобы они были не только равные по количеству, но и одинаковые по силам.

Руководителю необходимо следить за тем, чтобы игра была коллективная, а не индивидуальная, указывать на необходимость выручки пленных и введения их в игру, отмечать преимущество согласованной игры.

Надо поддерживать команду, в которой остается мало играющих, подбадривать ее, так как бодрость и уверенность в победе, настойчивость в достижении игровой цели, правильная коллективная игра могут изменить результаты.

В случае, если игра проводится в небольшом зале, где нет решеток на окнах, можно ввести в игру условие — салить только в ноги, не выше колен.

## 77. Мяч с четырех сторон (Четыре огня)

*Подготовка к игре.* Площадка для игры желательна не менее  $6 \times 12$  м. Она делится средней линией пополам. Каждая половина поля очерчивается линиями (лицевой и боковыми). Играющие делятся на 2 равные команды. Каждая команда занимает одну половину площадки. Играющие на своем поле размещаются произвольно (рис. 35). В каждой команде выделяется капитан.

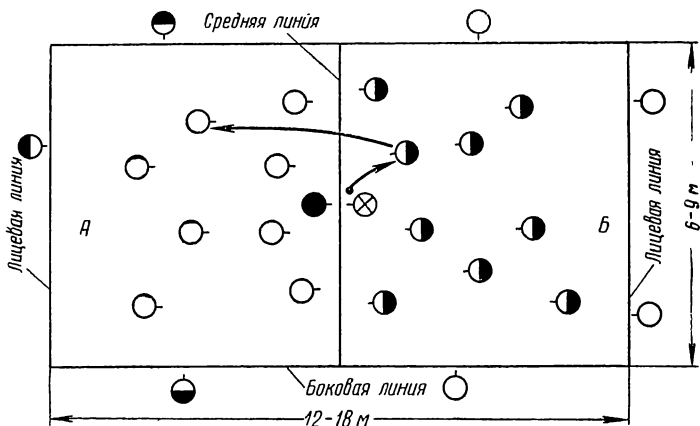


Рис. 35. Мяч с четырех сторон

*Описание игры.* Руководитель подбрасывает мяч в центре средней линии между капитанами команд (рис. 36). Каждый капитан стремится завладеть мячом или отбить его в сторону своих игроков. Завладев мячом, игроки одной команды стараются попасть мячом в кого-либо из противников, не заходя за среднюю черту. Игроки противоположной команды увертываются от мяча и, завладев им, бросают его в игроков первой команды. Осаленный мячом участник становится за боковой или лицевой стороной поля противников и продолжает играть, участвуя в осаливании мячом противников. И так игра продолжается. Каждый осаленный переходит на поле противника и становится за боковой или лицевой стороной. Когда имеется много осаленных мячом, оставшимся игрокам каждой команды при-

ходится защищаться от бросков мячом с четырех сторон. Игра идет до тех пор, пока все игроки какой-либо команды не будут посалены мячом. Эта команда считается проигравшей.

**Правила.** 1. Попадание мячом засчитывается, если мяч попал в любую часть тела игрока, за исключением головы. Попадание рикошетом не засчитывается. 2. Если мяч пойман, попадание не засчитывается. 3. Бегать с мячом в руках не разрешается. Можно сделать не более двух шагов, а на третий передать мяч или бросить его. 4. Участники, осаленные мячом и находящиеся за лицевыми и боковыми линиями, принимают участие в игре и могут также осаливать мячом противников.

**Указания к игре.** Эта игра под названием «Четыре огня» является народной игрой в Польше.

Игру «Мяч с четырех сторон» лучше всего проводить после того, как учащиеся познакомились с игрой «Перестрелка» (см. выше), так как она более сложна для играющих: она требует от играющих еще более сложной ориентировки в пространстве и большей ловкости, чем «Перестрелка».

Желательно проводить игру на баскетбольной площадке нормального размера.

## 78. Эстафета с ведением мяча и попаданием в корзину

**Подготовка к игре.** Играющие делятся на 2 равные команды и выстраиваются одна против другой на боковых линиях баскетбольной площадки, в правом ее углу. Стартовой чертой является лицевая линия, остальные участники стоят сбоку вдоль боковой линии.

Впереди стоящие игроки становятся на стартовую черту и получают по мячу (рис. 37).



Рис. 36. Розыгрыш начального мяча в игре «Мяч с четырех сторон»

*Описание игры.* По сигналу руководителя первые игроки бегут вперед, ведя мяч ударами о землю, добегают до щитов, стоящих на противоположной стороне, забрасывают мяч в корзину и возвращаются обратно, ведя мяч так же — ударами о землю. Добежав до середины площадки (для слабых — ближе) передают мяч броском следующим очередным игрокам и сами становятся в конце своей команды.

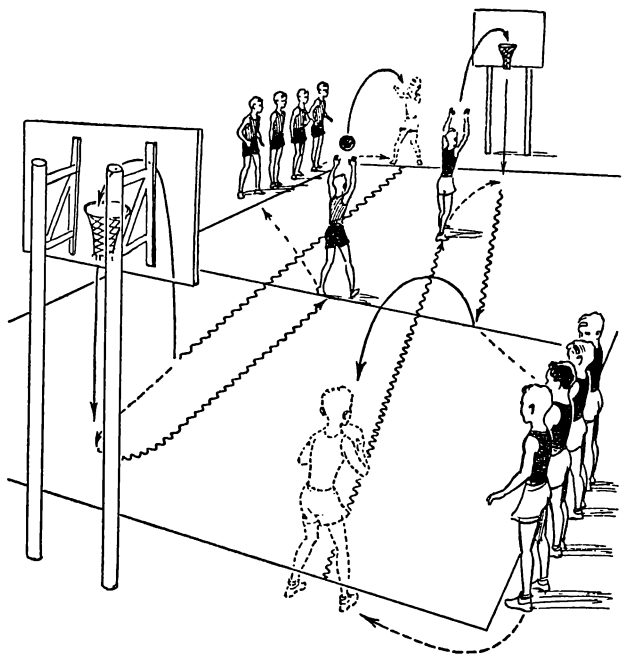


Рис. 37. Эстафета с ведением мяча и попаданием в корзину

Поймавшие мяч очередные игроки выполняют то же задание. И так игра идет до тех пор, пока все участники не выполнят задания.

Победительницей считается команда, быстрее другой закончившая игру и имеющая меньшее количество ошибок или не имеющая их совсем.

*Правила.* 1. Раньше сигнала нельзя выбегать со стартовой черты. 2. С мячом бежать нельзя, его можно только вести ударами о землю, с мячом в руках можно сделать не

более двух шагов. 3. Игрок не имеет права бежать обратно до тех пор, пока не попадет в корзину, для чего ему, может быть, придется сделать несколько бросков. 4. Возвращаясь обратно, игрок может перебросить мяч в свою команду только с установленного места. 5. За все ошибки участники получают штрафные очки. В заключение штрафные очки в каждой команде подсчитываются. В результате игру выигрывает команда не только быстрее выполнившая задание, но и не имеющая штрафных очков или имеющая их меньше другой команды. В противном случае выигравшей считается команда, имеющая меньше ошибок, ходя и закончившая игру позже.

*Указания к игре.* В игре необходимо следить за правильностью выполнения задания, в противном случае она теряет свое воспитательное значение. Задания в эстафете с элементами баскетбола могут быть самые разнообразные: по пути бега становятся булавы; игрок, бегущий с мячом, должен обводить мяч вокруг этих булав, а затем бросать его в корзину или щит. Игрок, добежав до щита, имеет одну попытку броска в корзину, а затем возвращается обратно. Попадание засчитывается как очко. Выигрывает команда, заработавшая большее количество очков. Бегут парами из каждой команды, передавая мяч на бегу друг другу, до щита, попадают один раз в корзину и возвращаются обратно, и др. задания. В игру можно включать только такие элементы баскетбола, которые участники разучили заранее. Игровая обстановка дает возможность их совершенствовать. Для того чтобы складывался правильный навык, надо по ходу игры исправлять неправильно выполняемые движения отдельными игроками. При учете результатов обязательно надо принимать во внимание качество выполнения задания. Эта игра дает возможность руководителю выявить у играющих технику владения мячом, их ошибки и неточности и исправить их.

## 79. Мяч об стену

*Подготовка к игре.* Игра проводится в зале или на площадке у глухой стены. Все играющие делятся на 2 равные команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному, параллельно одна другой, на расстоянии 2—3 м одна от другой. Колонны устанавливаются в 2—3 м от стены, лицом к ней. Перед впереди стоящими игроками

проводится черта. У них имеется по волейбольному мячу.

*Описание игры.* По сигналу руководителя первые игроки отбивают мяч руками об стену и быстро отходят в конец своей колонны. Отскочивший мяч от стены следующий игрок по очереди должен успеть отбить руками, а затем убегать в конец колонны. Так поступает каждый игрок. Когда все участники отобьют мяч об стену и он вернется к начинавшему игру, считается один круг пройденным. Играют 2—3 круга. Какая команда быстрее и правильнее проведет отбивание мяча установленное количество кругов, та считается победительницей.

*Правила.* 1. Участник, допустивший падение мяча на пол, получает штрафное очко и продолжает отбивать мяч. 2. Если мяч отлетел в сторону, очередной игрок должен за ним сбегать, встать на место и отбить мяч в стену. 3. Отбив мяч, игрок убегает в конец своей колонны с левой стороны. 4. Порядок очередности в отбивании мяча устанавливают сами участники, но каждый игрок команды должен обязательно принять участие в отбивании мяча об стену.

*Указания к игре.* Можно игру проводить с теннисными мячами и ракетками от настольного тенниса. Деревянную ракету — овальную лопаточку с ручкой — участники могут сделать сами. Мяч отбивается в стенку ракетой, и после отскока мяча от стены допускается один отскок от земли. При игре с ракетками участники должны стоять в 5—6 м от стены.

Игра проходит очень быстро. За правильностью выполнения задания одному руководителю уследить трудно. Поэтому надо иметь помощника, который помогает судить, следя за второй командой.

## 80. Эстафета с ведением мяча ногой

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному, параллельно одна другой, на расстоянии не менее 3 м. Перед впереди стоящими игроками в колоннах проводится стартовая черта. На расстоянии 8—15 м от нее ставятся в ряд по 3 булавы с интервалом 2—3 м одна от другой. Перед впереди стоящими в колоннах игроками на стартовую черту кладутся по футбольному мячу (за неимением футбольных мячей можно их заменить баскетбольными).

*Описание игры.* По сигналу руководителя впереди стоящие игроки ударяют ногой по мячу и ведут его по земле до первой булавы, огибают ее справа, подходят ко второй булаве, огибают ее слева, третью булаву огибают справа и таким же путем ведут мяч обратно. Возвращаются к своей команде и с установленного места ударом ноги по мячу передают его следующим впереди стоящим участникам. Затем идут в конец своей колонны. Получившие мяч, ведут его ногой так же, как и первые игроки. Так игра идет до тех пор, пока все игроки команды не примут участие в ведении мяча ногой. Победительницей считается команда, закончившая игру быстрее и без ошибок.

*Правила.* 1. Игру можно начинать лишь по сигналу руководителя. 2. Участник, принимающий мяч, не может выбегать за линию старта, пока не получит мяч от предыдущего игрока. 3. Во время ведения мяча по земле нельзя ронять булавы. Если игрок уронил булаву, то должен поставить ее на место и только тогда продолжать вести мяч. 4. Во время ведения мяча по земле можно ударять и правой и левой ногой. 5. Игрок, упустивший мяч во время ведения, должен вернуть его на место потери и продолжать ведение. 6. За все ошибки команде начисляются штрафные очки. При определении выигрыша учитывается количество штрафных очков в каждой команде. Команда, имеющая большее количество штрафных очков, считается проигравшей.

*Вариант.* Участники в командах выстраиваются парно. По сигналу первые пары бегут вперед, передавая мяч ногой друг другу, добегают до конечной черты, ударяют мячом в стену, стараясь попасть в условно обозначенные на стене белыми или черными линиями «футбольные ворота». После того как каждый игрок попадет мячом в футбольные ворота, ведут мяч обратно, передавая его по земле друг другу; подбегая к своей колонне, передают его следующей паре. Вернувшаяся пара становится в конец своей колонны, а новая пара выполняет то же задание, и т. д.

Вариант этой эстафеты можно усложнить: поставить противника (по одному из каждой команды) на пути продвижения каждой пары с тем, чтобы он мешал передаче мяча между игроками в определенной зоне площадки.

*Указания к игре.* В эстафетах с ножным мячом от играющих требуется навык ведения мяча ногой, который разучивается предварительно. При проведении этих эстафет

необходимо следить за правильностью выполнения задания и судить за ошибки; в противном случае игра может вызвать нездоровый азарт.

Игра рекомендуется для мальчиков-подростков старшего школьного возраста.

## 81. Переправа

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные команды. Каждая команда выбирает капитана. Команды располагаются на одной стороне зала, каждая в своем углу. Каждая команда получает установленное количество гимнастического инвентаря — снарядов для переправы на другую сторону зала и обратно. Например, командам дается для использования при переправе: по одному мостику для прыжков, по мату, по козлу, по гимнастической скамейке, по набивному мячу. Средства для переправы находятся около команды.

*Описание игры.* Играющие получают задание от руководителя перебраться на другую сторону зала и обратно, не касаясь пола, используя предоставленные средства. Игроки каждой команды во главе с капитаном сговариваются, как расставить предметы, с тем чтобы быстрее и легче добраться до противоположной стороны зала и обратно, не коснувшись пола ногами. Капитан устанавливает очередь среди своих игроков. Затем играющие в каждой команде расставляют свои предметы по пути своего следования.

Когда все играющими подготовлено, руководитель дает сигнал, и первые по очереди игроки в командах отправляются в противоположную сторону зала, не наступая на пол, а перебираясь по снарядам. Добравшись до конечного пункта, возвращаются обратно в свою команду. Как только вернувшийся коснется руки следующего по очереди игрока, тот начинает так же перебираться по снарядам на другую сторону зала и обратно, и т. д.

Игра заканчивается, когда все игроки в каждой команде примут участие в переправе. Выигрывает команда, переправившаяся в более короткий срок и с наименьшим количеством штрафных очков.

*Правила.* 1. Каждый коснувшийся пола получает штрафное очко. 2. Все предложенные предметы должны быть командой использованы. 3. Каждый следующий очередной

игрок выбегает только тогда, когда предыдущий вернулся и коснулся его руки. 4. Каждый игрок использует предмет по своему усмотрению, только бы не коснуться пола.

*Указания к игре.* Эту игру можно провести несколько иным образом: играющие получают задание — перебраться только на другую сторону зала, не касаясь пола. Переправляться могут и по одному и по несколько человек, как считают для себя выгодным. Задача: как можно быстрее перебраться всей команде. В этом варианте участник, коснувшийся пола, выбывает из игры. Победительницей считается команда быстрее перебравшаяся на другую сторону зала. Этот вариант несколько проще и лучше его проводить вначале, когда играющие знакомятся с игрой.

Намеченные предметы должны быть проверены руководителем, с тем чтобы все они оказались годными для использования при переправе.

Когда играющие получили задание, надо предоставить им 3—5 мин. для обсуждения тактики действий в игре.

В этой игре желательно иметь двух помощников главного судьи (главный судья — руководитель). Каждый помощник следит за одной командой. По окончании игры главный судья устанавливает через помощников, сколько ошибок допустила каждая команда, и только после этого приговаривает победу. При выборе подсобных средств для переправы необходимо учитывать подготовленность играющих.

## 82. Наездники

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные по числу участников команды. Бросается жребий, какой команде быть «конями», какой — «наездниками». Игроки команды, изображающей коней, становятся по кругу на расстоянии двух шагов один от другого. Наездники садятся верхом на коней. У команды наездников один баскетбольный (или волейбольный) мяч. (Рис. 38).

*Описание игры.* Наездники перебрасывают мяч между собой, кони мешают наездникам ловить мяч, поворачиваясь на месте вместе с наездниками. Если мяч упадет, то кони сбрасывают наездников и бегут за мячом. В свою очередь наездники, прыгнув с коней, стремятся как можно быстрее поднять мяч. Кому из игроков удастся схватить мяч, его команда становится наездниками. Игра проводится

установленное время, после чего отмечается, какая команда смогла дольше продержаться в роли наездников, — та и считается победительницей.

*Правила.* 1. Наездники должны сидеть верхом на конях, не касаясь ногами пола. 2. Конь во время переброски мяча не имеет права сбрасывать наездников. Они могут

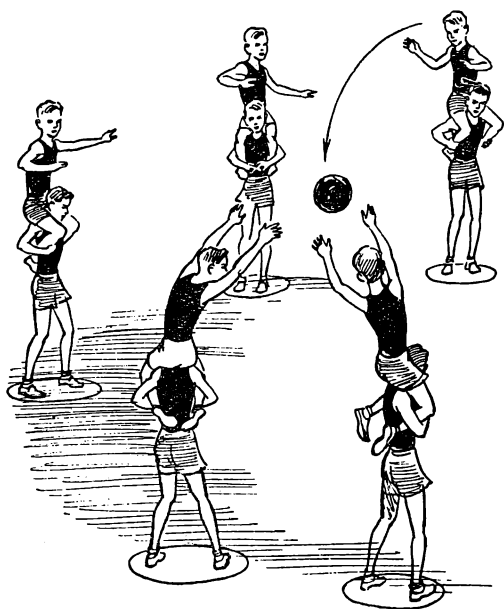


Рис. 38. Наездники

только поворачиваться, не давая поймать мяч своему наезднику. 3. Когда мяч упал, любой игрок может его поднять. 4. Пребывание в роли наездников каждой команды отмечается по времени.

*Указания к игре.* Эта игра требует наблюдения за тем, чтобы играющие в парах (конь и наездник) были равные по силам. В противном случае игроку, изображающему коня, физически может быть очень тяжело и он легко может получить травму. Необходимо следить за тем, чтобы кони

не передвигались по площадке, а только поворачивались на месте. Игра эта может быть рекомендована только для мальчиков старшего возраста.

### 83. Подбитый мяч

(Польская игра)

*Подготовка к игре.* Для игры требуется площадка не менее  $40 \times 20$  м. Посередине площадки, вдоль ее, чертится коридор шириною в 2—3 м. На двух концах коридора ставятся по флажку. Играющие делятся на 2 равные команды. Одна команда — водящих — размещается за лицевой линией. Другая — салящих — на боковых линиях (рис.39).

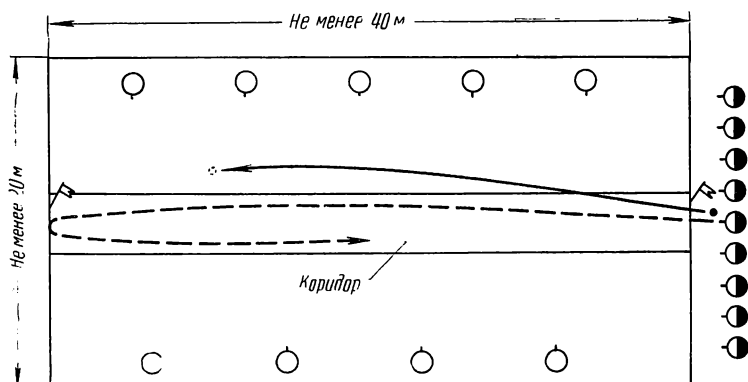


Рис. 39. Подбитый мяч

*Описание игры.* Один игрок из команды водящих подходит с маленьким или волейбольным мячом в руках к флажку, подбрасывает мяч и отбивает его в поле. Если мяч упадет в пределах площадки, он имеет право бежать по коридору к другому флажку и назад. В это время играющие другой команды стараются ссалить мячом бегущего. Если же мяч вылетит за площадку, игрок теряет право перебежки и становится в конце своей команды.

Если играющие попадут мячом в бегущего, они зарабатывают очко. Если же бегущему удастся добежать к фла-

жку и обратно неосаленным, он зарабатывает очко своей команде.

Когда все игроки водящей команды отбили по одному разу мяч, команды меняются ролями. После смены играют второй раз.

Выигрывает команда, получившая большее количество очков.

*Правила.* 1. Пробивший игрок может задержаться у противоположного флажка, если ему невыгодно возвращаться обратно. На следующий удар по мячу он должен обязательно вернуться. 2. Если игрок при ударе по мячу промахнулся 3 раза, он выходит из игры. 3. Если в команде водящих выйдет из игры 3—5 игроков (по договоренности) — команды меняются ролями. 4. Играющие по площадке могут бежать не более 3 шагов, не входя в коридор и не задерживая мяч, но все время перебрасываясь им между собою. 5. Местами меняются, когда все игроки отбили мяч или когда вышли из игры 3—5 человек.

*Указания к игре.* В этой игре рекомендуется ограниченное число играющих от 10 до 30 человек. Перед началом игры хорошо бы предложить играющим самим продумать тактику игры (5—7 мин.): в какой последовательности отбивать мяч в поле, как распределиться игрокам команды поля, чтобы легче было пссалить перебегающего, и др. При каждом отбивании мяча водящей команды игроки другой команды стоят вдоль боковых линий.

## 84. Город за городом

*Подготовка к игре.* Для игры требуется поле размером от  $10 \times 10$  до  $20 \times 20$  м. По четырем сторонам площадки чертятся четыре «города»; три из них размером  $1 \times 1$  м, а четвертый — главный —  $3 \times 3$  м или немного меньше (рис. 40).

Играющие делятся на 2 команды. Каждая команда выбирает своего капитана. По жребию одна команда становится в главном городе, а другая — в поле (располагается по всей площадке между городами). У команды, находящейся в городе, имеется мяч и лапта. Команда, находящаяся в главном городе, называется подающей. Другая команда, разместившаяся по всему полю между городами и сзади них (если имеется возможность), называется командой поля.

*Описание игры.* Капитан подающей команды устанавли-

вает в своей команде очередь, кому за кем подавать. Игрок, назначенный первым, берет лапту и становится на переднюю черту города, а капитан — на этой же черте, напротив него. Капитан подбрасывает мяч вверх, а игрок отбивает его лаптой как можно выше и дальше в поле. Если удар был хороший и можно рассчитывать, что мяч полетит далеко, ударивший бежит в ближайший первый город, а затем, если успеш-

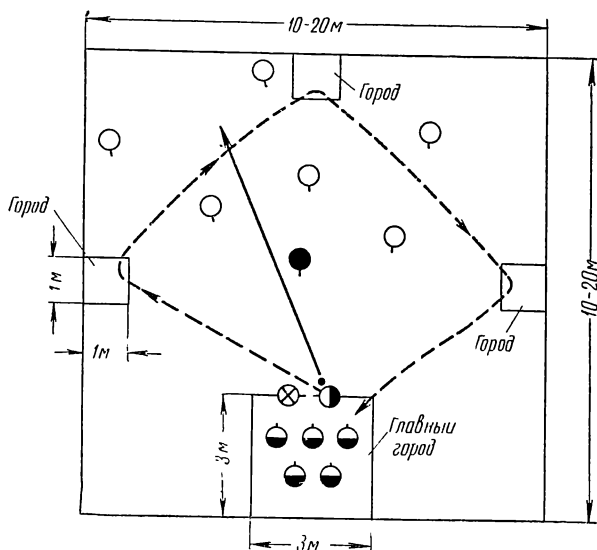


Рис. 40. Город за городом

вает, во второй, в третий и обратно в главный город. Если же игрок отбил мяч плохо и видит, что он не полетит далеко, он может совсем не убегать из главного города или перебежать только в ближайший город и там дожидаться следующего удара, и тогда уже обежать другие города и вернуться в главный город. Игроки поля стараются «поймать свечу», т. е. поймать мяч с воздуха или схватить мяч и попасть им в перебегающего из города в город игрока.

Если им удастся поймать свечу или попасть мячом в перебегающего игрока, они меняются местами с командой подающей; если нет, то мяч в поле отбивает следующий по очереди игрок, затем третий и т. д. Все пробившие по мячу стараются обежать все города и возвратиться в главный

город, не будучи осаленным мячом. Каждый обежавший все города и возвратившийся в главный город выигрывает для своей команды очко и имеет право опять бить по мячу. Руководитель записывает очки, выигранные каждой командой.

Таким образом, цель команды подающей — отбивать мяч каждый раз возможно сильнее и дальше, чтобы успеть обежать все города и заработать очки, а цель команды, находящейся в псле — поймать свечу или осалить мячом бегущего противника, что даст ей возможность перейти играть в городе. В процессе игры команды неоднократно меняются местами.

Играют установленное время или до определенного количества очков. В первом случае — по окончании установленного времени выигрывает команда, набравшая большее количество очков. Во втором случае — победительницей считается команда, быстрее другой собравшая установленное количество очков.

*Правила.* 1. Играющие отбивают мяч в поле по очереди, установленной капитаном. 2. Играющий имеет право перебегать из одного города в другой только тогда, когда он уже пробил мяч и мяч находится в поле. 3. В одном городе могут укрываться несколько игроков. 4. Капитан команды имеет право отбивать мяч 3 раза подряд. Бежать он может после любого своего удара. Все остальные играющие имеют право на один удар по мячу. 5. Промахнувшийся во время отбивания мяча не имеет права бежать в города. Бежать он может при следующем хорошем ударе по мячу другим игроком. 6. Если капитан сстался в главном городе один, то ему «подает» мяч ближайший игрок поля. 7. Перебегать из одного города в другой игроки имеют право, пока мяч с поля не перебросили обратно в главный город. 8. Команды меняются местами и обязанностями в следующих случаях: 1) если кто-либо из подающей команды осален в поле во время перебежки, 2) если поймана свеча, т. е. мяч, посланный из главного города, пойман с воздуха, 3) если у подающей команды нет в главном городе ни одного игрока, имеющего право бить по мячу. 9. При смене игроки подающей команды занимают те города, в которых они были в предыдущую игру во время отбивания ими мяча. 10. Игра кончается, когда выиграно условленное количество очков или когда истек установленный срок для игры.

*Указания к игре.* Эта игра требует от капитанов хоро-

шего знания сил участников и правильного распределения их при подаче мяча. Сначала надо рекомендовать выпускать в поле более слабых игроков, с тем чтобы более сильные могли их выручить в случае неудачи.

Руководитель или судья должен обязательно записывать выигранные очки. При каждой смене местами командами необходимо руководителю (судье) предлагать играющим запоминать места их нахождения в последний момент перед сменой, с тем чтобы играющие правильно заняли исходное положение к моменту новой смены.

Игра «Город за городом» проще «Русской лапты» (см. № 86), и ее рекомендуется давать раньше. Кроме того, она может проводиться на площадке меньшего размера, чем игра «Русская лапта». Ее можно проводить в зале, что невозможно для «Русской лапты».

## 85. Пионерская лапта

*Подготовка к игре.* Для игры необходима площадка размером не менее 6×12 м. Посредине площадки натягивается волейбольная сетка на высоте 180 см. Сетку может заменить веревочка с прикрепленными к ней ленточками.

Играющие делятся на 2 команды. В каждой команде желательно не более 10 человек. Играющие располагаются по обе стороны сетки, причем каждая команда имеет свою половину площадки. Игроки размещаются на своей половине, как в волейболе: 3—4 человека на передней линии и 3—4 человека — на задней. У каждого игрока в руках ракетка от настольного тенниса (деревянную ракету — овальную лопаточку с ручкой — участники могут сделать сами). Играют теннисным мячом.

*Описание игры.* По жребию одна команда выбирает площадку, а другая начинает подачу.

Игрок подающей команды, стоящий у задней линии, справа, первый выполняет подачу. Он подбрасывает мяч вверх, а затем ударом ракетки отбивает его через веревку на сторону противоположной команды.

Игроки этой команды отбивают мяч с воздуха или от земли сразу обратно, или могут перебросить его один — два раза между собой, но так, чтобы на третий удар мяч обязательно был послан на противоположную сторону. И так игроки перебивают мяч с одной стороны на другую, пока не допустят ошибки.

Если подающая команда допустит ошибку: перебьет мяч под сеткой или за границу противника, сделает более трех ударов по мячу, — то она теряет подачу. Игру начинает справа стоящий игрок на задней линии противоположной команды.

Если ошибку допустят противники, то подающая команда зарабатывает очко, и тот же игрок опять подает мяч на сторону противников.

Потеряв подачу, играющие ждут, когда совершит ошибку противник; подача переходит к другой команде, игроки в этой команде меняются местами, двигаясь по часовой стрелке, и мяч подает новый игрок, получивший место справа у задней линии.

Игра идет до тех пор, пока какая-нибудь команда наберет 15 очков. Она и считается победительницей в первой партии игры. Играют обычно 3 партии. Команда, выигравшая две из трех, побеждает.

Количество очков можно сократить до 10, в зависимости от времени, отведенного на игру, а также и от подготовленности участников.

*Правила.* 1. Ошибками считаются, если: 1) игрок два раза подряд ударит по мячу ракеткой, 2) игрок во время удара заступит за среднюю черту, 3) мяч ударится о землю два раза, прежде чем его успеют отбить ракеткой, 4) мяч будет отбит ракеткой на одной стороне более 3 раз, прежде чем перелетит на другую сторону, 5) мяч пролетит под веревкой, 6) мяч попадет за границу площадки противника. 2. После каждой партии команды меняются сторонами площадки. 3. Выиграть надо обязательно с преимуществом не менее, чем в два очка. В противном случае играют сверх установленных очков до тех пор, пока не будет у какой-либо команды преимущества в два очка.

*Указания к игре.* Предварительно перед началом игры хорошо показать участникам переход игроков для подачи, который происходит так же, как и в волейболе. Желательно давать эту игру участникам после того, как они овладели ударами ракетой по теннисному мячу (поэтому полезно перед этой игрой провести игру № 79 «Мяч об стену», в ее варианте с теннисным мячом и ракетой). Если дети совершенно не владеют ударами ракетой по мячу, то игра проходит неинтересно, и навык удара может быть закреплен неправильно.

Чтобы легче было направить мяч, лучше всего его при-

нимать после отскока от земли, что дает возможность подготовиться к приему мяча. В процессе игры необходимо исправлять неправильные действия играющих с ракетой и мячом и направлять их тактику ведения игры.

Если есть возможность ограничить количество участников, то лучше всего проводить эту игру с количеством в 12 человек, по 6 человек в каждой команде.

## 86. Русская лапта

*Подготовка к игре.* На одной стороне площадки проводится черта «города», на противоположной, на расстоянии 40—60 шагов от черты города, — проводится черта «кона». Если игра будет проводиться на травяной площадке (лужайке), линии города и кона можно отметить какими-либо предметами. Пространство между городом и коном называется «полем». Для игры требуется лапта (толстая палка длиной 70—80 см с заостренным одним концом, чтобы удобнее ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов — «маток», как часто их называют в этой игре, и делятся на 2 равные команды.

После того, как участники разделились на команды, бросается жребий, какой команде играть в поле и какой — в городе. Команда, которой по жребию досталось играть в поле, размещается по всему полю в произвольном порядке, лицом к черте города. Другая команда становится в городе.

Один игрок из команды, находящейся в поле, становится подавальщиком и идет к противникам в город (рис. 41).

*Описание игры.* Капитан команды, находящейся в городе, получает лапту и устанавливает очередь между своими игроками для отбивания мяча в поле. Подавальщик, пришедший из команды поля, получает маленький мяч.

Первый по очереди игрок городской команды берет лапту и становится у линии города. Подавальщик, стоя у черты города, подбрасывает мяч, а первый игрок отбивает его лаптой как можно дальше в поле. Если удар по мячу был хороший, он бежит через поле на кон и обратно. Если же удар был слабый и мяч упал неподалеку, игрок остается в городе и ждет хорошего удара следующего игрока, после чего бежит. Игроки поля стараются «поймать свечу» (поймать мяч с воздуха) или схватить мяч с земли и осалить им перебегающих. Если кому-либо из игроков поля удастся

поймать свечу, то все они идут играть в город, а игравшая команда переходит в поле. Если же игрокам поля удастся осалить мячом кого-либо из перебегающих, то сейчас же все они бегут в город, а игроки из города быстро бегут в поле и стараются «отсалиться», т. е. попасть в кого-либо из участников, не успевших убежать в город. Если им это

удастся, то они опять бегут как можно быстрее в город, а из города команда бежит в поле и также стремится отсалиться.

Таким образом, за обладание городом происходит борьба. Когда в городе удастся утвердиться какой-либо нессаленной команде, игра продолжается дальше. Обычно считается победительницей команда, сумевшая дольше другой за установленное время продержаться в городе.

**Правила.** 1. Играющие в городе отбивают мяч в поле по очереди, установленной капитаном. 2. Каждый игрок

может бить по мячу только один раз, независимо от того, попал он или промахнулся. Право на следующий удар он получает после того, как сбегает на кон и вернется обратно нессаленным. Вернувшись, он занимает очередь за последним, не пробившим по мячу игроком. 3. Капитан может бить подряд три раза. Бежать он может после любого своего удара. 4. Перебегающий должен оставить лапту в городе, иначе он обязан вернуться назад и бежать снова. 5. Перебегать можно сразу несколькими участниками, использовавшим свое право перебежки после сильного, хорошего удара другого игрока. 6. Подавальщик имеет право также салить мячом перебегающих игроков, как и игроки, находящиеся в поле. 7. Перебегать можно до тех пор, пока мяч

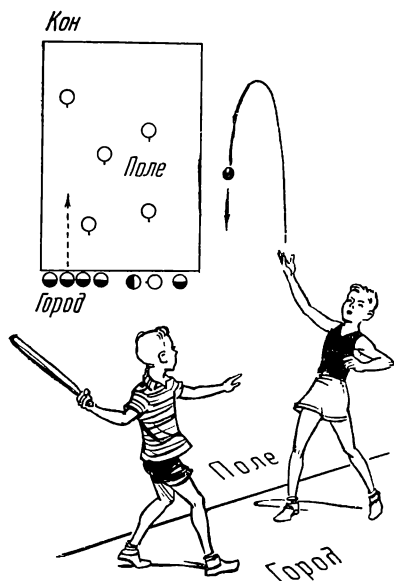


Рис. 41. Лапта

находится вне города. Как только мяч попал в город, всякое передвижение игроков прекращается. 8. После осаливания команда поля бежит в город и на кон, кому куда ближе. И тут и там — игроки в безопасности. Как только установилось, какой команде быть в городе, все игроки ее переходят в город, в том числе и те, кто был за чертой кона.

*Указания к игре.* Эта игра по своей структуре сложная, с большим количеством правил, но усваивается детьми очень быстро. Специальный судья в ней не требуется. Обычно эту роль выполняют капитаны — вожаки. Тактика игры детьми воспринимается постепенно; так, например, слабых игроков лучше всего выпустить в начале игры, для того чтобы сильные игроки могли их в дальнейшем выручить. Капитану лучше всего бить по мячу последним, с тем чтобы использовать свое преимущество (три удара) в случае, если игроки задержались на кону или в городе. На роль подавальщика лучше всего посылать меткого игрока, с тем чтобы он мог оказать помощь своей команде в осаливании перебегающих. Большое значение в осаливании имеют дружные согласованные действия: надо, например, не самому бегать с мячом за перебегающими, а передать мяч тому, кто ближе находится к перебегающему.

Выигрыш в этой игре можно уточнить, введя правило: каждый сбежавший на кон и обратно зарабатывает очко для своей команды. Это правило дает возможность подсчитать количество удачных перебежек на кон и обратно в каждой команде. В заключение команда, набравшая большее количество очков за установленное время, считается победительницей. Или можно установить, до какого количества очков играют команды. В этом случае команда, собравшая установленное количество очков раньше другой, выигрывает.

## 87. Мяч капитану

*Подготовка к игре.* Для игры требуется площадка или зал размером от 6×6 до 12×16 м (в зависимости от числа играющих). Вокруг площадки должно быть свободное пространство не менее 1 м. Для игры требуется один баскетбольный мяч (или волейбольный). Посередине площадки проводится линия, делящая ее пополам. По обе стороны линии чертятся круги по треугольнику. Количество кругов зависит от количества играющих. Если играют 30 че-

ловек (в игре могут участвовать до 30 человек), на каждой половине площадки чертятся по 7 кругов: средний — диаметром 1 м, а остальные — 50 см. Расстояние от средней линии до крайних кругов 1 м, до следующих за ними — 2 м, до следующих — 3 м и до среднего — 4 м. Круги отстоят один от другого на 1½—2 м (в зависимости от размера помещения (рис. 42).

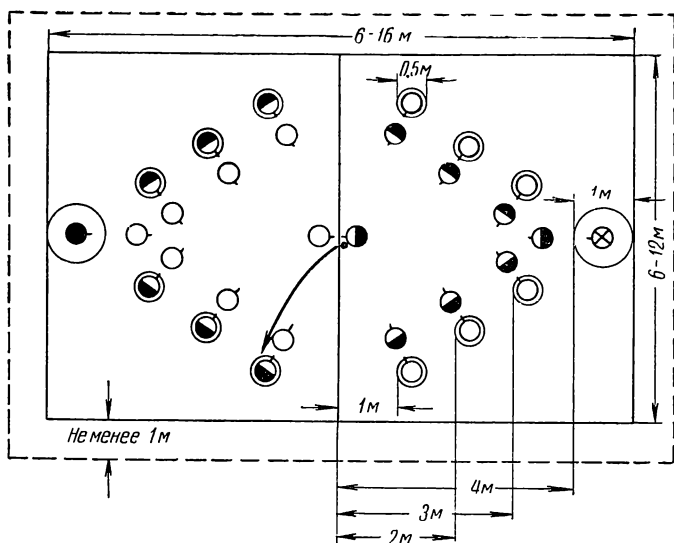


Рис. 42. Мяч капитану

Играющие делятся на 2 равные команды. Каждая команда делится на две смены — первая и вторая. В каждой команде выделяются по 2 капитана; один из них называется капитаном первой смены, другой капитаном второй смены.

Бросается жребий, на какой стороне поля играть каждой команде, после чего происходит расстановка играющих по площадке. Играющие первой смены расставляются капитанами по кругам на своей половине поля, причем средний большой круг занимает капитан первой смены. Играющие второй смены становятся защитниками, для чего они переходят на поле противника и расставляются по одному возле кругов противников. Если играющих больше,

чем количество кругов, то капитаны второй смены становятся у средней линии и выполняют функцию средних защитников (см. рис. 42).

*Описание игры.* Руководитель (судья) подбрасывает мяч между защитниками, стоящими у средней линии. Каждый из них старается отбить мяч в сторону своих игроков или поймать его и бросить кому-либо из своих игроков, находящемуся в кругу на другой половине поля. Задача игры заключается в перебрасывании мяча от защитников к своим игрокам, стоящим в кругах. За каждый пойманный с воздуха мяч игроком в кругу команда зарабатывает очко. Если же мяч поймает капитан, находящийся в среднем кругу, его команде засчитывается два очка. Чем большее количество раз будет пойман мяч игроками в кругах, тем большее количество очков выигрывает команда. С этой целью все защитники команд стремятся бросать мяч своим игрокам, находящимся в кругах. Защитники противоположной команды, стоящие около кругов, препятствуют этому, перехватывая мяч на лету или отбивая его в сторону своих игроков. Получение той или иной командой очка или двух очков не прерывает игры, судья только громко объявляет количество заработанных в этот момент очков и общий счет. Судья дает свисток и останавливает игру лишь в том случае, если произошла ошибка. Игра продолжается 10 мин., после чего происходит переход играющих: игроки первой смены (находившиеся в кругах) становятся защитниками этих же кругов, а игроки второй смены (бывшие защитники) становятся в круги, которые они защищали. Средние защитники остаются в своей роли, только переходят на другую половину поля и также становятся у средней линии. Таким образом играющие переменились сторонами и ролями (кроме средних защитников).

Затем наступает вторая половина игры. Судья опять подбрасывает мяч между средними участниками, и игра продолжается. После 10 мин. оканчивается вторая половина игры. Победительницей считается команда, выигравшая большее количество очков за всю игру.

*Правила.* 1. Игроки, стоящие в кругах, не имеют права выступать из него обеими ногами, а защитники вступать в круг или переступить среднюю линию. 2. Запрещается вырывать или выбивать мяч из рук противника. Можно его только перехватывать на лету. 3. Нельзя передавать мяч из рук в руки. Его можно только перебра-

сывать по воздуху. 4. Если мяч будет пойман игроком, стоящим в кругу, после отскока мяча от пола или стены, ловля считается недействительной, и очко команде не начисляется. Игрок может только перебросить мяч своим. 5. Если мяч коснулся противника, а затем был пойман игроком, стоящим в кругу, ловля считается действительной и команда зарабатывает очко. 6. Если мяч был одновременно схвачен двумя игроками из противоположных команд, дается спорный бросок: судья подбрасывает мяч вверх между спорящими, и они ловят или отбивают его. 7. За все ошибки, указанные в пунктах 1, 2, 3, мяч передается судьей среднему защитнику противоположной команды.

*Указания к игре.* Игра является подготовительной к баскетболу. В ней совершенствуются навыки владения мячом, необходимые для игры в баскетбол (бросок, ловля, отбивание, перехватывание мяча). Кроме того, в этой игре учащиеся приучаются вести борьбу с противником в ограниченных правилах условиях.

Если играющих в каждой команде четное число, игра проводится без средних защитников. Количество кругов зависит от количества играющих: так, при 12 играющих нужно нарисовать на каждой стороне площадки по 3 круга при 14 — то же самое количество кругов, а два участника становятся у средней линии.

Разметку площадки надо произвести заранее, установив точное число играющих. Если при разделении на команды один участник останется лишним, желательно его использовать в качестве помощника судьи или судьи.

Игра требует очень четкого и внимательного судейства. В помощь судье можно выбрать счетчиков очков, так как счет очков может изменяться довольно быстро.

## 88. Мяч ловцу

*Подготовка к игре.* В двух противоположных углах зала, площадки (размером не менее  $6 \times 12$  м) очерчиваются два треугольника размером в  $1-1\frac{1}{2}$  м. Параллельно основанию треугольника, на расстоянии  $1-1\frac{1}{2}$  м, проводится линия, образующая таким образом коридор — «нейтральную зону». Посередине площадки очерчивается круг размером баскетбольного для начала игры (рис. 43).

Играющие делятся на 2 равные команды, и каждая выбирает капитана и одного ловца. Одна команда от другой

отличается повязками. Ловцы команд становятся в углах зала в треугольниках. У центрального круга становятся два капитана. В начале игры игроки стоят посередине площадки, каждая команда в шеренге за спиной своих капитанов, лицом к своему ловцу.

*Описание игры.* Руководитель (судья), выйдя за середину площадки, бросает мяч вверх между капитанами. Каждый из них старается отбить и перебросить мяч своим игрокам.

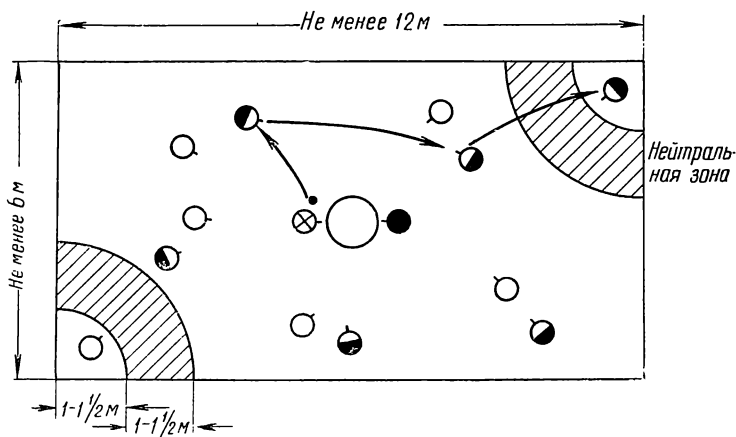


Рис. 43. Мяч ловцу

Завладев мячом, игроки каждой команды стремятся путем передачи мяча друг другу подвести его возможно ближе к своему ловцу и бросить ему мяч так, чтобы он его поймал на лету. Противники стараются перехватить мяч и в свою очередь подвести его и бросить своему ловцу. Играющие препятствуют ловцу поймать мяч, причем в нейтральную зону не имеют права заходить ни защитники, ни ловец.

После того, как ловец какой-нибудь из команд поймает мяч на лету, игрок из другой команды выбрасывает мяч из-за лицевой линии, а за ловлю мяча ловцом команда зарабатывает очко.

Игра проходит в течение установленного времени, например 10 мин., после чего команды меняются сторонами

и играют вторую половину игры. В заключение выигрывает команда, заработавшая большее количество очков.

*Правила.* 1. Бегать с мячом не разрешается. Игрок может сделать не более двух шагов, а на третьем передать мяч. В противном случае противники выбрасывают мяч сбоку, напротив места, где произошла ошибка. 2. Мяч считается пойманным ловцом, если он его поймал с воздуха, а не после отскока от земли или стены. Если же мяч отскочил от противника и был пойман ловцом, ловля засчитывается. 3. Если мяч вылетел за границу площадки, его выбрасывает противник с места, где мяч пролетел границу. 4. Если защитник зайдет в нейтральную зону, мяч выбрасывается противником сбоку. 5. Если ловец при ловле мяча выскочит из треугольника в нейтральную зону, ловля не засчитывается. 6. После каждой ловли мяча ловцом начинают игру или с середины, или противник выбрасывает мяч с лицевой стороны около треугольника (по договоренности). 7. Не допускаются толчки, вырывание мяча. За нарушение этого правила дается штрафной бросок: игрок, пострадавший, становится за 5—6 м от своего ловца на штрафной линии и бросает ему мяч, причем этот мяч может отбивать один из защитников команды противников. Все остальные игроки находятся за штрафной линией. 8. Если два игрока одновременно схватятся за мяч, то судья останавливает игру свистком и дает спорный бросок: два игрока, схватившиеся за мяч, становятся лицом друг к другу и судья подбрасывает мяч между ними, каждый из них стремится отбить мяч кому-либо из своих игроков.

*Указания к игре.* Прежде чем давать эту игру, необходимо, чтобы играющие овладели элементарными навыками бросков, ловли, ведения и передачи мяча и достаточно умели ориентироваться в обстановке игры.

Обучая этой игре, необходимо научить участников правильно распределять свои силы, уметь следить за противником и «держат» его, с тем чтобы он не смог завладеть мячом, уметь перехватить мяч, уметь видеть всю площадку и занимать незащищенные места, а также видеть, в каком наиболее выгодном направлении перебросить мяч товарищу.

Игру постепенно следует осложнять правилами, приближая ее к баскетболу.

## 89. Борьба за мяч

*Подготовка к игре.* Все играющие разделяются на 2 равные команды. Одна команда чем-нибудь отмечается (надевают повязки, цветные жилеты и т. п.). Площадка для игры ограничивается. Размер ее желателен — как у волейбольной или баскетбольной площадки. Выбираются капитаны команд. Капитаны идут на середину площадки. Все остальные играющие размещаются по всей площадке, причем, размещаясь, стремятся встать парами: один игрок из одной команды, другой — из другой.

*Описание игры.* Руководитель (судья) подбрасывает мяч между капитанами. Капитаны стараются его отбить кому-либо из своих игроков.

Завладев мячом, участник той или другой команды стремится его сохранить в своей команде, перебрасывая мяч между своими игроками. Игроки другой команды стремятся отбить, перехватить мяч у противников и, в свою очередь завладев им, перебрасывать между своими игроками. Таким образом идет борьба за мяч между двумя командами. Задача игры: сделать подряд 10 передач между своими игроками. Какой команде это удастся, та выигрывает очко, и игра начинается с середины площадки, где судья подбрасывает мяч между капитанами. Если мяч во время передач будет перехвачен противниками, команда теряет набранное количество передач, и снова идет счет передач, когда она завладеет мячом. И так за каждые 10 передач подряд команда зарабатывает очко.

Играют установленное время — 10—15 мин. Команда, набравшая большее количество очков, считается победительницей.

*Правила.* 1. Вырывать мяч нельзя, можно только выбивать его и перехватывать. 2. Если мяч вылетит за пределы площадки — с того места, где он пролетел границу, выбрасывает его игрок противоположной команды. 3. Если схватятся за мяч одновременно два игрока, дается спорный бросок (см. его описание в игре «Мяч ловцу»). 4. Бегать с мячом по площадке нельзя. Его можно вести ударами о землю. Если игрок пробежал с мячом более двух шагов, судья останавливает игру, и игрок из другой команды выбрасывает мяч с границы площадки, напротив того места, где произошла ошибка. 5. Если во время передач мяч был перехвачен противником, счет передач аннулируется и

начинается вновь при следующем начале передач. 6. Если во время передач противник допустил грубость (вырывание мяча, умышленный толчок), судья останавливает игру, отдает мяч передающей команде и счет продолжается.

*Указания к игре.* Участники разных команд должны обязательно иметь отличительные повязки (жилеты), в противном случае играть невозможно, так как в процессе этой очень эмоциональной игры видеть своих игроков, запоминать их очень трудно.

Эту игру можно использовать для совершенствования тех или иных навыков владения мячом, необходимых для баскетбола, вводя соответствующие правила (не бегать с мячом более двух шагов, вести мяч только одной рукой и др.).

Количество играющих в этой игре желательно небольшое до 20 человек.

Если игру «Борьба за мяч» использовать как подготовительную к ручному мячу, то правила соответственно изменяют.

## 90. Сквозь защиту противника

*Подготовка к игре.* Посредине площадки (размером волейбольной или баскетбольной) чертится линия, делящая ее пополам. На лицевых сторонах ставятся условно низкие «футбольные ворота».

Играющие делятся на 2 команды. Каждая команда занимает по своему усмотрению одну половину поля. Лучше всего, если они выстраиваются на своем поле в две линии лицом к середине.

*Описание игры.* Руководитель (судья), выйдя на середину зала, выбрасывает мяч. На чьей стороне он окажется, те игроки стремятся пробить ногой по мячу, не заходя за среднюю линию, так, чтобы он пролетел через лицевую линию противников в ворота. Если им это удастся, команда зарабатывает очко, и игру начинает с центра один из противников. В свою очередь противоположная команда стремится отбить, завладеть мячом, задержав его ногами, и, передавая мяч ногами друг другу, в удобный момент послать мяч за лицевую линию в ворота противников. Так игра продолжается в течение установленного времени (10—15 мин.), после чего участники меняются сторонами и проводится

вторая половина игры. В заключение выигрывает команда, заработавшая больше очков.

*Правила.* 1. Мячом можно играть только ногами и задерживать его ногами и туловищем. Если игрок коснулся мяча рукой, он получает штрафной удар со стороны противников: один из противников становится на среднюю линию и ударом ноги посылает мяч за лицевую линию противоположной команды; защищать ее могут только два игрока, все остальные идут за линию на поле противника. 2. Переходить среднюю линию во время игры нельзя, в противном случае мяч передается на сторону противников. 3. Если два игрока одновременно зажмут мяч ногами у средней линии, не заступая ее, дается спорный мяч: судья выбрасывает мяч с середины поля. 4. Если мяч пролетел лицевую линию выше ворот, попадание не засчитывается, и любой игрок команды начинает игру с лицевой линии.

*Указания к игре.* Для игры требуется предварительная подготовка участников: они должны научиться элементарным навыкам в передачах, ведении мяча и в ударах по мячу ногой. В игре эти навыки совершенствуются, обогащаются.

При условии подходящего помещения (сетка на окнах и лампочках, большой размер зала и пр.) игру можно проводить зимою, нарисовав на противоположных стенах небольшие низкие ворота.

Игра проводится для подростков-мальчиков старшего школьного возраста.

## 91. Ножной мяч над сеткой

*Подготовка к игре.* На волейбольной площадке натягивается волейбольная сетка над землей, как теннисная. Для игры требуется один мяч. Играющие делятся на 2 команды по 4—6 человек в каждой.

Одна команда по жребию выбирает поле, другая — начинает игру.

Команды размещаются каждая на своем поле в 2 ряда, как в волейболе.

*Описание игры.* Игрок начинающей команды, стоящий справа на задней линии, получает мяч и по сигналу руководителя ударяет мяч ногой и направляет его на поле противоположной команды так, чтобы он пролетел над

сеткой. Игроки противоположной стороны стараются принять мяч с воздуха ногой и в свою очередь передать его по воздуху противникам. И так идет перебрасывание мяча с поля на поле путем отбивания его ногой с воздуха или после одного отскока от земли. Если игрокам неудобно посылать мяч через сетку сразу, они передают его ударом ноги кому-либо из своих игроков, и тот посылает его через сетку.

Как только произойдет ошибка у команды противников (мяч не пролетел над сеткой, а попал в нее, мяч коснулся земли 2 раза подряд, мяч перебрасывался на поле более 3 раз, мяч отбит рукой), игра останавливается, и мяч передается начинавшему игру: его команда получает одно выигрышное очко. Он подает мяч опять. Если произойдет ошибка у команды, подающей мяч, останавливается игра, мяч передается противникам, которые подают его так же, как и начинавшая команда. В этом случае никому очко не присуждается. Игра проводится до установленного количества очков (до 15). Команда, набравшая раньше другой 15 очков, считается выигравшей, после чего играющие меняются сторонами и игра начинается сначала. Играют 3 партии, из которых 2 партии надо выиграть, чтобы победить.

*Правила.* 1. Ошибкой считается: 1) если мяч пролетел над сеткой, 2) если до мяча коснулись больше 3 раз на одном поле, 3) если один игрок ударит по мячу 2 раза подряд, 4) если мяч был послан за границу поля, 5) если мяч при подаче задел сетку, 6) если мяч был отбит рукой. 2. Если мяч во время игры задел сетку, но попал на поле противника, игра продолжается. 3. Подающий мяч должен находиться за лицевой линией своего поля. 4. После каждого перехода подачи мяча от одной команды к другой происходит смена мест игроков в этой команде по часовой стрелке (как в волейболе).

*Указания к игре.* Эта игра похожа на волейбол, только мяч отбивается не руками, а ногами, в связи с этим и сетка натянута низко.

Учитывая, что удар по мячу ногой значительно сильнее удара рукой, площадку для игры можно увеличить.

Игра проводится с подростками-мальчиками старшего школьного возраста, имеющими некоторые навыки в передаче и ударах по мячу ногой.

# ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

## НЕКОМАНДНЫЕ ИГРЫ

### 92. К флажку

*Подготовка к игре.* Игра проводится на большой открытой поляне, лужайке без кустарника. Каждый играющий должен иметь при себе повязку или платок для завязывания глаз. Посередине поляны ставится флажок или палка. Играющие выстраиваются полукругом в 20—30 шагах от флажка.

*Описание игры.* Играющие по сигналу завязывают себе глаза. Руководитель (вожатый) произносит разные команды: «Направо», «Налево», «Кругом» и т. д. Все выполняют команды руководителя. Как только руководитель даст команду: «К флажку, шагом марш!» — все начинают продвигаться шагом к флажку, не снимая повязки с глаз, под счет руководителя. Через несколько шагов (15—20) руководитель произносит команду: «Стой!», после которой играющие останавливаются и снимают повязки с глаз. Участник, взявший наиболее правильное направление и подошедший ближе других к флажку, считается выигравшим.

*Правила.* 1. Нельзя снимать повязку с глаз и подглядывать до команды «Стой!». Кто будет подглядывать во время передвижения, тот выбывает из игры. 2. Команды руководителя обязательно должны выполнять все участники. Не выполнивший команду выходит из игры. 3. К флажку можно продвигаться только шагом под счет руководителя.

*Указания к игре.* Для того чтобы не было столкновений, играющих следует поставить подальше друг от друга. Руководитель должен находиться подальше от флажка. Чтобы играющие не могли ориентироваться по слуху, рекомендуется руководителю во время подачи команд передвигаться.

### 93. Точный глазомер

*Подготовка к игре.* Выбирается открытая поляна, лужайка. Для игры требуются 3 флажка и 2 метровые палки. Назначаются два контролера, которые получают по метровой палке. Все остальные участники усаживаются.

*Описание игры.* Руководитель устанавливает 2 флажка на расстоянии 10—30 м один от другого. Затем дает третий флажок первому с края сидящему игроку и предлагает ему на глаз найти середину между двумя флажками и поставить свой флажок. Игрок устанавливает флажок, найдя на глаз середину. После этого контролеры, вымеряя метровыми палками, устанавливают, какое отклонение было от середины. Затем идет следующий по очереди игрок и также отмечает на глаз флажком середину. Контролеры проверяют его точность. И так поступают все игроки. Побеждает тот, кто наиболее точно определил середину.

*Вариант.* Руководитель предлагает играющим определить расстояние в метрах (в шагах) до какого-нибудь предмета (куста, дерева, столба, камня). После определения расстояния всеми игроками предлагается запомнить, какое число назвал каждый. Затем контролеры вымеряют указанное расстояние. Выигрывают те, кто точнее определил расстояние.

*Правила.* 1. Нельзя предварительно вымерять расстояние шагами. 2. Число, названное каждым, руководитель записывает.

*Указания к игре.* Палки у контролеров должны быть размечены в сантиметрах — это даст возможность точнее определить расстояние или отклонение.

Эти игры можно провести и как соревнование между двумя группами. В основном варианте двое из одной группы устанавливают флажки, а один из другой группы находит середину, а потом — наоборот. За каждые 20 см отклонения — очко проигрыша. В заключение отмечают: у кого меньше проигрышных очков, та группа победила.

## 94. Ориентировка по слуху

*Подготовка к игре.* Игра проводится на ровной поляне. Все играющие выстраиваются в одну шеренгу с интервалами между играющими в 2—3 шага.

У каждого играющего повязка, которой он завязывает себе глаза. Руководитель становится в 80—100 м от играющих.

*Описание игры.* Руководитель подает свистком сигнал. Все играющие с завязанными глазами начинают идти в том направлении, откуда послышался сигнал, стремясь подойти ближе к руководителю.

По второму сигналу руководителя (два свистка) все останавливаются, а руководитель переходит на новое место и опять дает сигнал (один свисток). Все двигаются в новом направлении. Руководитель переходит с одного места на другое 2—3 раза и тем самым меняет направление движения всех играющих. В заключение руководитель подает окончательный сигнал (3 свистка), после которого все останавливаются и снимают повязки с глаз. Кто будет находиться ближе к руководителю, тот выигрывает.

*Правила.* 1. Каждый передвигается самостоятельно. Нельзя объединяться в пары, тройки. 2. Нельзя снимать повязки и подглядывать до заключительного сигнала. 3. Передвигаться можно только шагами. 4. За все ошибки участники выбывают из игры.

*Указания к игре.* Вначале рекомендуется провести эту игру без перемены места руководителем, а затем, когда играющие усвоят игру, менять направление передвижения несколько раз.

У руководителя должен быть помощник-судья, для того чтобы легче было следить за выполнением правил игры.

## 95. До встречи по азимуту

*Подготовка к игре.* До игры надо участников познакомить с азимутом и как по заданным азимутам определять направления. Для предлагаемой игры требуются 2 сверенных ксмпаса и 2 больших колпака. Играющие разделяются на пары. Руководитель заранее составляет маршрут по азимуту для каждого в паре так, чтобы в конце маршрута они встретились.

*Описание игры.* Игроки первой пары становятся лицом друг к другу на исходном месте, установленном руководителем. Каждый получает компас, спичку для визирования и маршрут, записанный на листке бумаги. Оба ориентируют свой компас так, чтобы темный конец магнитной стрелки совпал с точкой «С» (север) на лимбе компаса. Затем надевают колпаки, которые закрывают им глаза, так что они могут видеть только то, что у них под ногами, а также могут видеть компас.

По сигналу руководителя: «Марш!» — оба участника начинают выполнять предложенный им маршрут. При точном выполнении маршрута они должны обязательно встретиться, и очень скоро. Маршрут предлагается следующий:

В одной путевке:  $180^\circ$  — 6 шагов,  $90^\circ$  — 4 шага,  $360^\circ$  — 12 шагов,  $270^\circ$  — 5 шагов до встречи.

В другой путевке:  $180^\circ$  — 6 шагов,  $270^\circ$  — 4 шага,  $360^\circ$  — 12 шагов,  $90^\circ$  — 5 шагов до встречи (рис. 44).

Участникам надо уметь точно определять направление по компасу и передвигаться одинаковыми шагами (перед

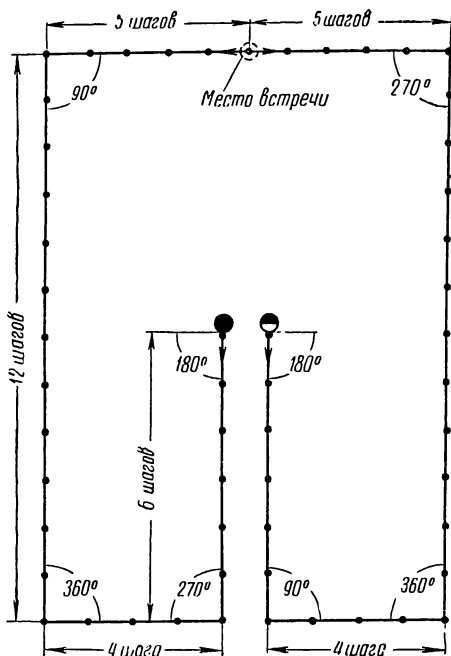


Рис. 44 Встреча по азимуту

игрой надо условиться всем, какую среднюю длину шагов принимают: 60—80 см). При передвижении колпаки мешают им видеть друг друга. Поэтому партнеры не могут подравняться, и только четкое и точное выполнение маршрута даст им возможность встретиться.

Затем идет следующая пара, и так, пока все пары не выполнят ходьбу по азимуту. Встретившиеся пары считаются выигравшими.

*Правила.* 1. Нельзя подглядывать из-под колпака за передвижением партнера. 2. Окружающие не должны подсказывать направление.

*Указания к игре.* Предложенный маршрут наиболее простой, так как в нем приходится делать повороты под прямым углом. Можно составить более сложные маршруты, но все они должны заканчиваться встречей передвигающихся.

## 96. Наблюдение в пути

*Подготовка к игре.* Игра проводится в лесу, во время передвижения детей по дороге. Руководитель заготавливает несколько небольших предметов (флажок, подкова, платочек, пакет, колпак и др), кладет их в рюкзак.

*Описание игры.* В лесу руководитель останавливает идущих участников, показывает им заготовленные предметы. Для участников устраивают привал на 5—10 мин., а руководитель уходит вперед и раскладывает по пути сбоку дорожки предметы так, чтобы они были не очень заметны. Раскладывая предметы, руководитель учитывает окружающую обстановку, стараясь подложить предмет так, чтобы он сливался с окружающей обстановкой. Прятать предметы нельзя. Руководитель записывает, где и какой предмет он положил. Затем он возвращается к ребятам, и все отправляются вперед. Идут медленно, один за другим. По пути ребята зорко наблюдают за местностью, стремясь обнаружить предметы. Кто заметит предмет, не подает другим виду и продолжает идти, запомнив, где он лежит. Когда участок дороги, на котором расположены предметы, пройден, руководитель спрашивает в отдельности каждого участника где и что он видел. Кто заметит большее количество предметов, тот считается победителем.

*Правила.* 1. Участники отправляются в путь на поиски предметов только после того, как за ними придет руководитель или когда он даст условный сигнал. 2. Предмет не должен быть спрятан. Он должен быть виден, но мало замечен. 3. Во время поисков сходить с дороги в сторону нельзя. 4. Все передвигаются шагом, останавливаться нельзя. 5. Когда руководитель опрашивает каждого участника, остальные не должны их слышать.

*Указания к игре.* Эту игру хорошо проводить во время похода, длительной прогулки. Можно провести ее не только

в лесу, но и на другой местности, где есть возможность замаскировать предметы. Количество предметов может быть от 6 до 20.

## 97. Поиски флага по приметам

*Подготовка к игре.* Игра проводится в лесу. Из среды играющих намечаются 3—5 проводников. К каждому проводнику присоединяется пара играющих. В каждой паре — по одному флажку.

*Описание игры.* По первому сигналу-команде: «Внимание, марш!» — проводники идут в разные стороны от начального места игры. Из каждой пары играющих один с флажком идет за проводником, а другой остается сидеть на месте. Проводники ведут своих игроков до тех пор, пока не услышат второго сигнала-свистка (минут через 5 после первого). По второму сигналу проводник останавливается, а игрок, следовавший за ним, прячет в радиусе 50 м от места остановки флажок и затем возвращается обратно к своему напарнику, запоминая по дороге все предметы, которые выделяются и которые помогут быть ориентиром для поисков флажка. Вернувшись к своему партнеру, игрок объясняет ему по приметам, как найти флажок. После этого он садится, а его напарник отправляется искать флажок по приметам, указанным партнером. Кто из играющих раньше найдет свой флажок, та пара считается победительницей.

*Правила.* 1. Флажок должен быть так спрятан, чтобы был незаметен. За этим следит проводник. 2. Возвращающийся игрок может сам установить отдельные предметы на пути, с тем чтобы легче было его напарнику найти флажок. 3. Игра заканчивается по сигналу после установленного времени. 4. Проводник возвращается вместе с игроком, спрятавшим флажок.

*Указания к игре.* Если есть время, игру рекомендуется проводить до тех пор, пока все участники игры не примут участие в поисках флажков. Вместо флажков можно прятать цветные платочки, мешочки и другие предметы яркого цвета.

## 98. Погоня за лисицами

*Подготовка к игре.* Игра проводится на пересеченной местности, где есть кустарники, овраги, или в лесу.

Из играющих выбирается 2—3 «лисицы». Каждая ли-

сица получает сумку с мелко нарезанной бумагой или нарезанной соломой. Все остальные играющие — «охотники». Все играющие собираются на одном месте — на старте. Устанавливаются границы поля игры 1½—2 км в квадрате.

*Описание игры.* По сигналу лисицы выбегают со старта, все в одном направлении. Начиная с 50—100 м от старта (в зависимости от местности), лисицы бросают обрезки бумаги, оставляя «следы» через 5—10 шагов.

Через 5 мин. после ухода лисиц выбегают охотники на поиски. Охотники ориентируются по следам, оставленным лисицами.

Лисицы, убегая, запутывают свои следы: делают петли, заходят на деревья, делают спирали, змейки, переходят вброд речку, перепрыгивают канавы и т. п. Чем путаннее направление лисиц, тем труднее их догнать. Пробежав 1—1½ км, лисицы прячутся на расстоянии 30—50 м от последнего следа.

Охотники ищут лисиц в течение установленного времени (30—40 мин.), после чего дается сигнал в горн, извещающий об окончании игры. Если охотники за установленное время найдут лисиц, они победили; если не найдут — победа присуждается лисицам.

Новыми лисицами становятся те, кто нашел первых лисиц. Если лисицы не найдены, они убегают второй раз.

*Правила.* 1. Следы обязаны оставлять через каждые 5—10 шагов, согласно договоренности. Если это правило не соблюдается, лисицы считаются проигравшими. 2. Убегая, лисицы могут передвигаться не вместе, но обязательно в одном направлении. 3. Каждая лисица оставляет следы самостоятельно. 4. Прятаться лисицы могут не дальше, чем за 30—50 м (согласно договоренности) от последнего следа. 5. Охотники могут искать все вместе, поодиночке и группами. 6. Лисица считается пойманной, если ее кто-нибудь из охотников поймает (осалит). 7. Место укрытия лисиц должно быть в пределах установленных границ поля игры.

*Указания к игре.* Сумку для бумаги хорошо сделать на лямках и повесить через плечо, чтобы было удобней бегать и прятаться.

Можно установить правило, по которому лисицы убегают до заранее установленного «финиша» (река, канава, болото и т. п.). В этом случае лисицы считаются победитель-

ницами, если не будут пойманы до установленной границы, и проигравшими— если их поймают охотники. При таком варианте игры охотники выбегают через минуту после того, как убежали лисцы.

## КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

### 99. Вызов пионеров

*Подготовка к игре.* Предварительно участники игры должны изучить сигнализацию флажками, пользуясь знаками телеграфной азбуки Морзе, буквы которой передаются условными взмахами флажков (точка — один взмах, тире — два взмаха). Такая сигнализация широко распространена во всех пионерских лагерях.





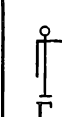



































 А	 Б	 В	 Г	 Д	 Е	 Ё	 З	 И	 Й
 К	 Л	 М	 Н	 О	 П	 Р	 С	 Т	 У
 Ф	 Х	 Ц	 Ч	 Ш	 Щ	 Ъ	 Ы	 Ь	 Ь
 Ъ	 Ы	 Ь	 Ь	 Ы	 Ь	 Ы	 Ь	 Ы	 Ь

Рис. 45. Семафорная азбука

Можно порекомендовать ребятам выучить более сложную семафорную азбуку, принятую во флоте (рис. 45). Если играющие плохо знают эту сигнализацию флажками, можно дать по 2 таблице каждой группе.

Играющие делятся на 2 группы-команды. Группы размещаются у опушки леса на полянке. На расстоянии 100—

150 м от основной группы устанавливается место сигнализации. В каждой команде должно быть по два сигнальных флажка. Каждая команда выделяет по одному игроку для сигнализации. Выделенные получают по два сигнальных флажка и идут на место сигнализации; каждый становится напротив своей группы. Туда же идут два посредника — по одному от каждой команды.

*Описание игры.* По сигналу руководителя посредники говорят каждому сигнальщику, кого из участников своей команды он должен вызвать. Сигнальщики вызывают участников своей команды. Вызов передается сигнальными флажками двумя инициалами: начальная буква фамилии и начальная буква имени. В командах стремятся скорее расшифровать, кого вызывают. Вызванный игрок бежит на место сигнализации, получает сигнальные флажки и вызывает игрока, которого называет посредник. Вызванный игрок бежит к месту сигнализации, и т. д. — пока все участники команды не будут вызваны. Вызванные игроки остаются у места сигнализации. Чья команда в полном составе быстрее соберется у места сигнализации — на финише, — та считается победительницей.

*Правила.* 1. Вызов можно повторить несколько раз, пока игроки не поймут, кого вызывают. 2. Если к месту сигнализации побежит не тот игрок, кого вызвали, он возвращается обратно, и вызов повторяется. 3. Посредник назначает, кого вызывать, по своему усмотрению, с тем чтобы сигнальщик не мог заранее предупредить, кого он будет вызывать. 4. Игроки, уже принявшие участие в вызове, усаживаются в стороне около места сигнализации, чтобы не мешать сигнальщику.

*Указания к игре.* Если играющих небольшое количество, можно посредников не назначать, а сам руководитель, стоя на месте сигнализации, дает указание, кого вызывать.

Для того, чтобы была возможность вспомнить семафорную азбуку, надо иметь по таблице в каждой команде и на месте сигнализации. Принимая сигнализацию, играющие могут организовать запись под диктовку. С этой целью играющие выделяют из своей среды приемщика и записывающего, а если их вызовут, то их заменяют.

## 100. Маршруты

*Подготовка к игре.* Игра проводится на пересеченной местности. Руководитель устанавливает место начала игры, а

также намечает конечный пункт, куда должны прибыть все участники к концу игры. Предварительно руководитель составляет несколько маршрутов по числу участвующих команд, в которых указано направление и план пути. Маршруты составляются разные, но по длительности пути должны быть одинаковые. Каждый маршрут делится на 3—4 этапа. Маршруты каждого этапа вкладываются в запечатанные конверты.

На каждый этап посылаются контролеры и им даются конверты для передачи проходящей мимо них групповой команде.

Играющие все разделены на 2—4 команды.

*Описание игры.* Все участники собираются у начального пункта игры. Каждая команда получает маршрут своего первого этапа в запечатанном конверте. Вскрыв конверт, каждая команда обсуждает свой маршрут и отправляется в путь. Придя на указанный в маршруте контрольный пункт, команда получает от контролера новый маршрут второго этапа, также в запечатанном конверте. Играющие вскрывают конверт, обсуждают свой путь и отправляются дальше. Так же поступают и на следующем контрольном пункте. Если всего три этапа пути, то на втором контрольном пункте получают направление пути с указанием конечного пункта всего маршрута. Так же поступает каждая команда. Маршруты у всех разные, но приблизительно равные по расстоянию и по трудности. Выигрывает команда, которая прибудет в полном составе на общий конечный пункт раньше других.

*Правила.* 1. Отправляться в путь от начального пункта можно только по сигналу. 2. Передвигаться можно шагом и бегом. 3. Команда считается прибывшей на конечный пункт, если она прибыла в полном составе. Если задержался хотя бы один игрок, считать команду прибывшей нельзя. 4. С контрольных пунктов, получив конверт с маршрутом, команда отправляется без сигналов.

*Указания к игре.* Можно конечным пунктом наметить место, откуда играющие отправлялись в путь. Таким образом, играющие, сделав полный круг, возвращаются на исходный пункт. Это удобно для организатора игры и дает возможность участвующим пройти по маршруту большую дистанцию, до 5—6 км. Во всех случаях конечный пункт надо держать в тайне от участников игры. Когда старт и финиш в одном месте, то выяснение победителей

производится на основании показателей контролеров: точно ли по намеченному маршруту двигалась команда.

Эту игру можно проводить и на лыжах.

## 101. Маскировка

*Подготовка к игре.* Игра проводится на пересеченной местности, покрытой кустарником, с лесом, с оврагами. Заранее (за 1—2 дня) играющие составляют 2 команды (2 отряда, 2 звена). В каждой команде выбирается командир. Руководитель совместно с командирами обследует местность для игры и устанавливает условные границы поля игры. Игровое поле желательно  $1\frac{1}{2}$ —2 км в квадрате.

В день игры бросается жребий, какой команде убежать, а какой ее разыскивать. У командиров должны быть сверенные часы.

*Описание игры.* Обе команды собираются на начальном пункте. По жребию одна команда убегает. Другая команда следит за их направлением, забравшись на возвышение, на деревья.

Убежавшая команда через  $1\frac{1}{2}$ —2 км пути прячется, маскируясь под окружающую местность. В 100 м от места укрытия командир выставляет цветной флаг, подвесив его на дерево или положив на куст.

Через 10—20 мин. после ухода первой команды на ее розыски отправляется вторая команда. Розыски убежавшей и спрятавшейся команды могут производиться в течение установленного времени—1— $1\frac{1}{2}$  часа, согласно договоренности. Если за это время команда будет найдена, выигрывает вторая команда. Если же ей не удастся найти спрятавшихся, то выигрывает первая команда.

*Правила.* 1. Маскироваться можно не дальше, чем за 100 м от выставленного флага. Спрятавшиеся дальше считаются обнаруженными. 2. Во время поисков можно искать всем вместе и можно разбиться на группы. Тактика поисков зависит от команды. 3. Команда считается найденной, если больше половины играющих обнаружены.

*Указания к игре.* В этой игре необходимо иметь часы в каждой команде. Часы должны быть сверены до начала игры, для того чтобы спрятавшаяся команда знала время окончания игры.

## 102. Встреча разведчиков

*Подготовка к игре.* Игра проводится в лиственном лесу, где много кустарников, или на опушке, сильно поросшей кустарником. Место для игры должно быть не менее  $\frac{1}{2}$  км в квадрате (желательно — в длину около 1 км). Участок игры определяется естественными границами: река, дорога, поле, дом и т. п.

На двух противоположных сторонах участка игры втыкаются в землю на древке длиной в  $1\frac{1}{2}$  м по флагу (или подвешиваются на дерево).

В игре участвуют 2 равные по числу игроков команды. К каждой команде прикрепляется посредник. Команды собираются у своих флагов и устанавливают, кто какой сделает себе головной убор (венки из листьев, цветов, веток, ели и т. п.) или оденет через плечо цветную повязку (как чемпионская лента), причем повязка должна быть отличного цвета. Посредник записывает, у кого какой головной убор или какой цвет повязки.

Игроки обеих команд являются разведчиками.

*Описание игры.* По сигналу, слышимому для обеих команд, или по установленному времени на сверенных часах у посредников разведчики обеих команд, разомкнувшись по ширине игрового поля, начинают скрытно передвигаться в сторону флага противоположной стороны. Посредники остаются у флагов. Разведчики обеих команд идут навстречу друг другу скрытно, переползая в отдельных местах, укрываясь за кустами, бугорками, деревьями, стараясь не производить никакого шума. Скрывая себя, каждый разведчик стремится обнаружить противников, запоминая его головной убор или повязку. Добравшись до флага противоположной команды, разведчик докладывает, кого он видел по пути и какие его приметы. Посредник смотрит в свою запись и, если приметы совпадают, записывает выигрышное очко. Игра заканчивается по установленному времени — когда все разведчики переберутся на противоположную сторону к флагу противника.

Выигрывает команда, сумевшая заметить большее количество разведчиков-противников.

*Правила.* 1. Разведчики начинают передвижение по общему первому сигналу, причем выходить в путь могут не все одновременно, а по договоренности в команде о

тактике действия. 2. Снимать отличительные повязки или головной убор во время передвижения не разрешается. Если кто-либо допустит это нарушение, тот считается обнаруженным. 3. По второму общему сигналу, извещающему об окончании игры, все игроки собираются в установленном месте.

*Указания к игре.* Подготовительную работу для проведения игры желательно провести заранее, хотя бы за один день до игры. Руководитель с активом ребят (с будущими посредниками) находят подходящее место для игры. Играющие должны быть заранее разделены на 2 команды. Каждая команда в секрете от другой готовит для себя отличительные знаки (головные уборы, повязки) и продумывает тактику действия. Перед игрой хорошо познакомить участников с игровым полем, пройти по нему всем вместе. После того как участники разведены к своим флагам, руководитель направляется на середину поля и дает звуковой сигнал к началу игры. Во время игры руководитель передвигается в лесу в любом направлении, наблюдая за действиями играющих. Перед концом игры руководитель возвращается на середину поля и подает второй сигнал об окончании игры. Для лучшей организации игры можно в каждой команде выделить вожака-командира, который руководит тактикой действий своей команды.

### 103. Поиски пропавшей группы

*Подготовка к игре.* Выбирается лесистая пересеченная местность. Играющие делятся на 3 группы. Одна группа заранее прячется в этой местности в наиболее удобном для маскировки месте. Вся группа должна занять место не более 100 м в квадрате. Участники скрываются, маскируясь, как на земле, так и на деревьях. Уход этой группы должен быть для всех неизвестен. В 1½—2 км от места укрытия выбирается место старта — начала игры. Руководитель готовит с места старта 2 маршрута по азимуту к месту укрытия ушедшей группы. Причем эти маршруты должны быть различны, но примерно одинаковой длительности. Желательно, чтобы они начинались по-разному и заканчивались в месте укрытия.

*Описание игры.* Через 1½—2 часа после ухода первой группы руководитель предлагает двум группам отыскать пропавшую группу. Каждая из них получает компас, марш-

рут с азимутами и расстояниями в шагах (для каждого направления). Группы отправляются в путь на поиски пропавших. Играющие передвигаются, руководствуясь данными азимута, и выполняют указанное количество шагов в обозначенном направлении.

Если маршрут выполнен правильно, обе группы должны прийти к месту укрытия пропавшей группы. Придя к конечному пункту маршрута, играющие должны обнаружить укрывшихся ребят.

Группа, быстрее других обнаружившая укрывшихся, считается победительницей.

*Правила.* 1. Играющие в каждой группе передвигаются вместе. 2. Длительность пути по азимутам должна быть совершенно равной в обоих маршрутах. 3. Спрятавшаяся группа считается найденной, если половина участников будет обнаружена.

*Указания к игре.* Чтобы участвовать в игре, играющие должны хорошо разбираться в передвижении по азимутам. С местностью, выбранной для игры, участников можно заранее не знакомить.

Для того чтобы не было нарушений правил, исчезнувшая группа укрывается под наблюдением руководителя или его помощника.

На случай, если обе группы, ушедшие на поиски, сбились с пути и не могут найти спрятавшихся, рекомендуется установить определенное время для поисков: 1½—2 часа, после чего дается сигнал об окончании игры, и спрятавшаяся группа считается победительницей.

---

## II. ИГРЫ НА СНЕГУ И НА ЛЬДУ

### ИГРЫ НА СНЕГОВОЙ ПЛОЩАДКЕ

#### НЕКОМАНДНЫЕ ИГРЫ

#### 104. Карусель на снегу

*Подготовка к игре.* В центре ровной утоптанной площадки вкапывается столб толщиной в 10—13 см и высотой 70 см. Верхний конец столба следует обтесать так, чтобы на него,



Рис. 46. Карусель на снегу

как на ось, можно было одеть старое колесо или специальную крестовину. На колесо крестообразно укладываются и наглухо прикрепляются гвоздями, проволокой или веревками две жерди длиной 7—8 м. К свободным концам жерди привязываются санки (рис. 46).

*Описание игры.* Желаящие дети садятся на санки, а другие начинают катать их, толкая шесты в одном направлении. Затем дети меняются ролями. Можно условиться, что катающиеся дети принимают определенную позу: стоят на коленях, лежат на животе, сидят спиной к движению.

*Указания к игре.* Для того чтобы санки легко скользили, хорошо дорожку, по которой катятся санки, очистить от снега и залить водой. А чтобы ребята, вращающие карусель, не скользили, можно их дорожку посыпать песком или золой.

## 105. Снежная фигура

*Подготовка к игре.* Заранее заготавливается снежная фигура из 3 разной величины комов. Самый большой ком кладется на землю, на него — ком поменьше и самый маленький ком, изображающий голову, — сверху.

В течение 5—10 мин. играющие заготавливают снежки, каждый себе как можно больше.

*Описание игры.* Играющие по очереди с установленного расстояния (3—5 м) начинают бросать снежки в голову фигуры, стараясь ее сбить. Играют до тех пор, пока голова не будет сбита. Кому удастся свалить снежком голову фигуры, тот считается победителем.

*Правила.* 1. Бросать снежки надо, не заступая за установленную черту. 2. Каждый бросает 2—3 снежка подряд, согласно договоренности. 3. Голова считается сбитой, если она вся сбита с туловища.

*Вариант.* Эту же игру можно проводить как командную. Играющие делятся на 2 команды. Вначале сбивает голову одна команда, причем все участники команды могут бросать снежки одновременно. Затем ставится новая голова и бросают снежки участники другой команды. Учитывается, какая команда быстрее собьет голову. Если есть возможность, хорошо бы для каждой команды сделать отдельную фигуру, и тогда обе команды одновременно по сигналу начинают сбивать головы у своих фигур. Выигрывает та команда, какой удалось быстрее сбить голову.

*Указания к игре.* Хорошо перед этой игрой провести игру «Скатай шар» (№ 109). Накатанные шары можно использовать для построения фигур.

Лучше всего эту игру проводить в теплую погоду, когда хорошо лепится снег.

## 106. Мяч-салка

*Подготовка к игре.* Площадка для игры ограничивается небольшим прямоугольником или кругом. Размер площадки зависит от количества играющих. Примерный размер ее — 6×12 м. Выбирается водящий. Он получает тряпичный или

хоккейный мяч и становится в середине площадки. Все остальные играющие размещаются вокруг него.

*Описание игры.* Водящий кладет мяч у ног и считает до пяти, после чего все разбегаются по площадке, а водящий, подбивая мяч ногой, стремится ссаливать им по ногам кого-нибудь из игроков. Осаленный мячом игрок становится водящим, и игра опять начинается с середины площадки.

Игра может быть проведена с клюшками и хоккейным мячом. В этом случае каждый игрок должен иметь по клюшке и, спасаясь от попадания мячом в ноги, защищается клюшкой.

*Правила.* 1. Бегать можно только в пределах игровой площадки. 2. Осаленным считается только тот игрок, кому мяч попал в ноги не выше ботинок.

*Указания к игре.* Площадка для игры должна быть хорошо утоптана. Если играющих больше 8 человек, можно выбрать двух водящих, и они вдвоем, передавая друг другу мяч, ссылают по ногам убегающих.

### 107. Чей след?

*Подготовка к игре.* По заданию руководителя один из участников проходит по только что выпавшему снегу. Остальные не должны знать, кто проходил по снегу.

*Описание игры.* Все участники собираются на площадке и выстраиваются в одну шеренгу, параллельно оставленным следам. Поочередно каждый из играющих медленно проходит по снегу, оставляя следы. В их числе и участник, оставивший следы в отсутствии играющих. Играющие смотрят и сравнивают следы со следами неизвестного. Когда таким образом пройдут все, каждый из участников тихо говорит руководителю, кому принадлежат неизвестные следы. Кто определит это верно, тот выигрывает.

*Правила.* 1. Каждый по очереди продвигается по снегу параллельно следам неизвестного. 2. Продвигаться можно только обычным шагом, не углубляя специально следы.

*Указания к игре.* Эту игру можно проводить с небольшим количеством участников: 5—10 человек, в теплый зимний день, так как она малоподвижна.

### 108. Юла

*Подготовка к игре.* На хорошо утоптанной снеговой или ледяной площадке играющие становятся в круг на расстоянии 1—2 шагов друг от друга. Выбирается водящий. Во-

дящий становится в середину круга. У его ног кладется небольшая льдинка — юла.

*Описание игры.* Водящий ударом ноги старается выбить юлу за пределы круга. Играющие препятствуют этому, задерживают юлу ногами и направляют обратно водящему. Игрок, пропустивший юлу с правой стороны от себя, становится водящим, а бывший водящий становится на его место в круг.

*Правила.* 1. Задерживать юлу можно только ногами. 2. Юла считается вылетевшей за круг, если она пролетит не выше колен.

*Указания к игре.* Удобнее всего эту игру проводить с продвижением играющих боковым шагом вправо, если защищают правую сторону, или влево, если защищают левую сторону.

Эту игру можно усложнить, введя правило, по которому стоящие по кругу могут завладеть юлой и передавать ее друг другу, не сходя с мест, пока водящий не отобьет ее. В данном случае разрешается бить юлу только низко по земле, а стоящие по кругу защищают просветы не только ногами, но и клюшками.

Эта же игра может быть проведена с тряпичным или хоккейным мячом.

## КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

### 109. Скатай шар

*Подготовка к игре.* Эту игру можно проводить в теплый зимний день, когда хорошо лепится снег.

Играющие распределяются на группы по 2—5 человек в каждой. Все группы становятся посередине площадки около руководителя (судьи).

*Описание игры.* Каждая группа получает задание, в течение установленного времени (8—10 мин.) скатать снежный ком возможно большей величины.

Все группы по сигналу бегут в разные стороны на места площадки, где им легче выполнить задание. Выигрывает группа, скатавшая к указанному сроку самый большой снежный шар.

*Правила.* 1. Начинать скатывать шар можно только по сигналу. 2. Скатывать шар можно в любом месте площадки. По сигналу все группы подкатывают свои шары к установленному месту.

*Указания к игре.* Эту игру можно проводить в теплый зимний день, когда хорошо лепится снег. Накатанные шары хорошо использовать для постройки крепости, снежных баб и др.

## 110. Снежные круги

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2—3 команды с равным количеством участников: 5—10 человек. Играющие располагаются за чертой, на расстоянии 5—8 м от глухой стены, забора или деревянного щита. Напротив каждой команды на стене чертится круг шириной  $\frac{1}{2}$  м. Каждая команда группируется произвольно напротив своего круга — мишени — за чертой. Дается 3—5 мин. каждой команде для подготовки снежков.

*Описание игры.* По сигналу руководителя каждая команда начинает бросать снежки, стараясь как можно скорее залепить ими свой круг. Побеждает команда, залепившая свой круг раньше других.

*Правила.* 1. При бросках снежков нельзя заступать за черту. 2. Все бросают снежки после сигнала произвольно и в неограниченном количестве.

*Указания к игре.* Эту игру следует проводить в теплую погоду, когда снег делается рыхлым и липким.

Можно игру проводить установленное время (5—10 мин.), после чего отмечается, чей круг больше залеплен.

## 111. Эстафета на санках

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2 равные по числу игроков команды. Команды выстраиваются в колонны по одному, параллельно одна другой. Перед колоннами проводится линия старта. В 20—30 м от линии старта перед каждой из колонн ставится в снег по небольшому цветному флажку. Каждой команде дается по санкам.

*Описание игры.* Первые игроки команд берутся за прикрепленную к саням веревку, вторые — садятся на санки. По сигналу руководителя игроки везут сани вперед до флажков, где меняются местами: кто вез — садится, кто сидел — везет (рис. 47), и возвращаются обратно за линию старта. Здесь отдают сани следующей паре своих игроков, а сами становятся в конец колонны. И так игра идет до

тех пор, пока на санках не перекатаются все участники каждой команды.

Выигрывает команда, закончившая раньше другой катание на санках всех своих игроков.

*Правила.* 1. Каждая пара игроков должна обязательно пересаживаться у конечного флажка. 2. Сидеть на санях

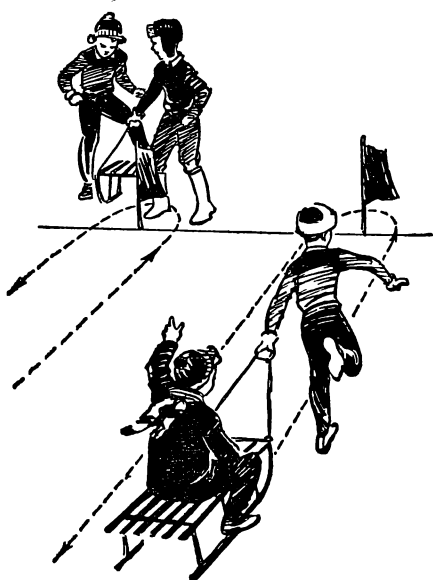


Рис. 47. Эстафета на санках

можно любым способом. 3. Если везущий потерял седока, он должен дожидаться, когда тот сядет в сани, и только после этого продолжать путь.

*Указания к игре.* Если играющих много, то одновременно из каждой команды могут участвовать 3—4 человека: один везет, 1—2 сидят на санях, один подталкивает сзади. В этом случае можно усложнить игру, предложив игроку, находящемуся на санях, принимать определенную позу: ехать стоя, на коленях, стоя — руки в стороны, и др. Эти усложненные положения потребуют более осторожного передвижения саней.

## 112. Перебежки

*Подготовка к игре.* На двух противоположных сторонах площадки отмечаются линиями «города» на расстоянии 15—20 м один от другого; на таком же расстоянии чертятся боковые линии. Играющие делятся на 2 равные команды. В каждой команде выбирается по капитану. По жребию игроки одной команды располагаются в одном из городов, а игроки другой — за боковыми линиями (рис. 48). Последние заготавливают как можно больше снежков.

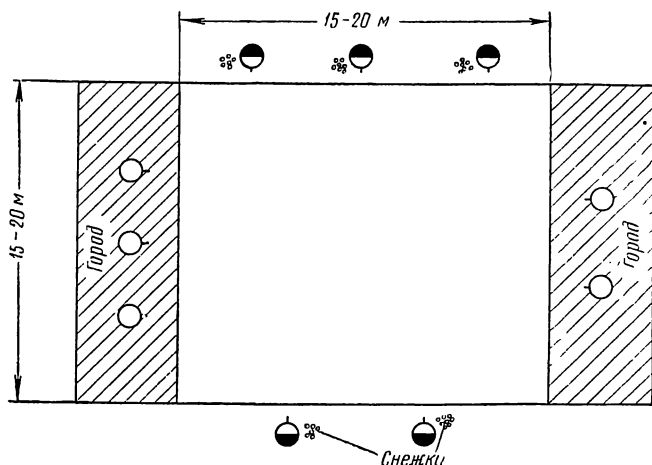


Рис 48. Перебежки

*Описание игры.* По сигналу капитана команда, находящаяся в городе, начинает поочередно отправлять своих игроков в другой город. В это время игроки команды, расположенной за боковыми линиями, стараются снежками попасть в перебегающего— осалить его. Если им это удастся, они зарабатывают очко. И так все поочередно игроки пытаются перебраться в другой город нессаленными. За каждое попадание в игрока команда получает очко.

Когда все игроки первой команды закончат перебежки, подсчитывается количество осаленных игроков. Затем команды меняются ролями и играют второй раз.

Побеждает команда, сумевшая послать большее количество игроков.

*Правила.* 1. Попадание снежка засчитывается только в том случае, если перебегающий игрок находится вне пределов городов. 2. Попадание засчитывается лишь тогда, когда снежок попал в туловище, но не в голову. 3. Спасаясь от снежков перебегающий игрок может увертываться только в пределах игровой площадки.

*Указания к игре.* Можно ограничить количество снежков для каждой команды — примерно по 3—5 снежков каждому игроку. В этом случае надо обдуманно распределять свои снежки для метания. Снежки лучше всего подготовить заранее. Эту игру хорошо бы проводить, когда снег поддается лепке.

## **ИГРЫ НА ЛЫЖАХ**

### **НЕКОМАНДНЫЕ ИГРЫ**

#### **113. Салки на лыжах**

*Подготовка к игре.* Игра проводится на ровной снежной площадке. Все участвующие—на лыжах, но без палок, размещаются на площадке в произвольном порядке. Один из игроков — водящий-салка — получает веревочку длиной в  $1\frac{1}{2}$ —2 м с привязанным на конце небольшим мешочком, набитым тряпками.

*Описание игры.* Водящий стремится осалить мешочком кого-либо из игроков. Все убегают от него, стараясь не быть осаленным. Водящий, нагнав кого-нибудь, бросает мешочек в бегущего лыжника, не выпуская при этом свободный конец веревки. Осаленный игрок становится водящим; бывший водящий передает ему веревочку с мешочком, сам продолжает играть наравне со всеми остальными участниками.

*Правила.* 1. При бросании мешочка нельзя выпускать другой конец веревки из рук. Если конец выпущен, осаливание не засчитывается. 2. Осаленный мешочком игрок, получив веревку, должен всем объявить: «Я — салка!».

*Указания к игре.* При большом количестве играющих (более 10 человек) водящих может быть несколько.

Для того чтобы играющие далеко не разбегались и водящему легче было их осалить, следует площадь игры ограничить условными границами. Если игрок будет забегать за эту границу, он считается осаленным.

## 114. Все по местам

*Подготовка к игре.* Все играющие на лыжах с палками размещаются по большому кругу, размер которого зависит от количества играющих. Один водящий на лыжах, но без палок, находится вне круга.

*Описание игры.* Все играющие медленно двигаются один за другим по кругу. Расстояние между ними должно быть таким, чтобы лыжники не мешали друг другу.

Водящий, подъезжая к игрокам по своему выбору, говорит: «За мной!», после чего приглашенный лыжник оставляет палки на месте, воткнув их в снег, и следует за водящим. Так, постепенно, водящий приглашает всех лыжников, и они двигаются за ним в колонне по одному. Водящий отводит колонну в сторону от круга, на котором остались воткнутые в снег лыжные палки каждого из играющих.

Водящий неожиданно подает команду: «На места!» (или свисток). По команде все лыжники стремятся быстрее вернуться в круг и взяться за любые воткнутые в снег палки. Водящий также занимает место у любых палок. Тот, кто останется без палок, становится водящим.

*Правила.* 1. Лыжники идут за водящим только после приглашения. 2. Двигаясь за водящим, все лыжники повторяют за ним движения. 3. По сигналу «На места!» можно занимать любое место у палок в кругу.

*Указания к игре.* Эту игру хорошо проводить для совершенствования ходьбы без палок. Если лыжники плохо передвигаются без палок, можно установить, чтобы они оставляли в снегу одну палку, а с другой двигались за водящим. В этом случае и у водящего должна быть одна палка.

## 115. По следам

*Подготовка к игре.* Игра проводится на пересеченной местности, покрытой деревьями, кустарником. Из участников выбираются 2—3 хороших лыжника.

*Описание игры.* Выбранные лыжники получают задание: запутав свои следы, спрятать где-нибудь, на дереве или в кустах, цветной флажок, не закапывая его при этом в снег. Они по сигналу уходят. Через 10—15 мин. по их следам отправляются все остальные участники. Все играющие внимательно осматривают следы, оставленные ушед-

шими вперед лыжниками, и местность вокруг них, стараясь найти место, где спрятан флажок.

Лыжники, спрятавшие флажок, окольным путем возвращаются и присоединяются к участникам, производящим поиски.

Если играющие во время поисков пройдут мимо флажка или сойдут со следа, то лыжники, спрятавшие флажок, получают право еще раз прятать его, предварительно показав место, где был спрятан флажок в первый раз.

Если флажок будет найден, то нашедший его выбирает себе двух помощников и вместе с ними уходит прятать флажок.

*Правила.* 1. Ушедшие прятать флажок не имеют права сходить с лыж. 2. Прятать флажок можно только на видном месте, маскируя его. 3. Поиски продолжаются установленное время — 10—20 мин., после чего прятавшие должны показать, где спрятан флажок.

*Указания к игре.* Вместо флажка в этой игре можно прятать и другой предмет. Если игра проводится на местности с сильно пересеченными лыжными следами, можно отметку следов делать цветной бумагой, цветной стружкой и др.

Вместо поисков флажка можно искать ушедших лыжников. В этом случае они называются лисичками, а все остальные — охотниками. Лисички прячутся сами в деревьях, кустах, оврагах. После установленного времени, если лисичек не нашли, дается общий сигнал, и все собираются в определенном месте. Сюда же приходят и лисички. Они в этом случае считаются победителями.

## КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

### 116. Гонка на лыжах в парах

*Подготовка к игре.* Лыжники становятся парами в затылок на расстоянии  $1\frac{1}{2}$ —2 м пара от пары. Играющие, стоящие слева в парах, составляют одну команду, а стоящие справа — другую.

*Описание игры.* Обе команды в колоннах по два двигаются вперед. По сигналу руководителя лыжники первой пары быстро поворачиваются один влево, другой вправо, бегут вдоль своих команд в противоположном направлении и пристраиваются сзади последних игроков. Кто из них прибежит раньше, тот зарабатывает очко для своей коман-

ды. По новому сигналу бежит так же вторая пара, за ней третья и т. д.

Каждый раз прибежавший из пары первым получает выигрышное очко для своей команды.

*Правила.* 1. Каждая очередная пара бежит только по сигналу руководителя. 2. Пробежка считается законченной, когда игрок пристроился в затылок к последнему идущему в колонне.

*Указания к игре.* Игру хорошо проводить на реке, на большой поляне, на лугу, во время лыжных походов, прогулок.

Для удобства судейства игры следует иметь судью, который передвигается на лыжах в конце колонны. Это дает ему возможность устанавливать, кто прибежал первым.

### 117. Спуск с препятствиями

*Подготовка к игре.* Играющие разделяются на группы — команды — по 5—6 человек. Все команды размещаются на горе. Перед командами на спуске устанавливаются воротца из лыжных палок (1—3 воротца) (рис. 49). Если нет возможности разместить все группы вдоль хребта горы, можно установить очередность спуска каждой команды, и тогда установить воротца в один ряд.

*Описание игры.* По сигналу руководителя участники команд начинают спуск с горы друг за другом (с определенным интервалом, см. «Правила»). При спуске они стараются, присев, проехать в воротца, не свалив их. Побеждает команда, участники которой раньше других собрались в полном составе внизу, на очерченной линии «финиша», не свалив ни одни воротца.

Если команды спускаются по очереди, выигрывает команда, у которой не было падений воротца или было, но меньшее количество раз, чем у других.

*Правила.* 1. Каждый очередной игрок спускается после того, как предыдущий прошел линию финиша. 2. Упавшие воротца каждый раз устанавливаются. 3. За каждое падение воротца команде засчитывается штрафное очко.

*Указания к игре.* На широком спуске можно проложить несколько параллельных лыжни: играющие могут все спускаться одновременно.

Можно усложнить игру другими препятствиями: сделать дорожку из флажков или из флажков и воротца (см. рис. 49). Можно на пути лыжника установить гонг, в кото-

рый он должен ударить; расставить маленькие флажки которые он должен собрать и т. д.

Эту игру можно провести как индивидуальное соревнование.

Чтобы избежать падений при спуске с горы, можно пользоваться торможением любым способом.

### 118. Подъем в гору

*Подготовка к игре.*

Все участники делятся на небольшие группы, по 4—5 человек в каждой, и выстраиваются на одной линии у подножья небольшой горы. Между группами должно быть расстояние 3—4 м.

*Описание игры.* По сигналу руководителя все начинают подъем в гору определенным способом («елочкой», «лесенкой» и т. д.) до установленного места.

Побеждает группа, лыжники которой в полном составе первыми закончили подъем в гору.

*Правила.* 1. При подъеме играющие могут помогать друг другу. 2. Если участник поднимается не установленным способом, он получает штрафное очко.

*Указания к игре.* Го-  
ра должна быть не

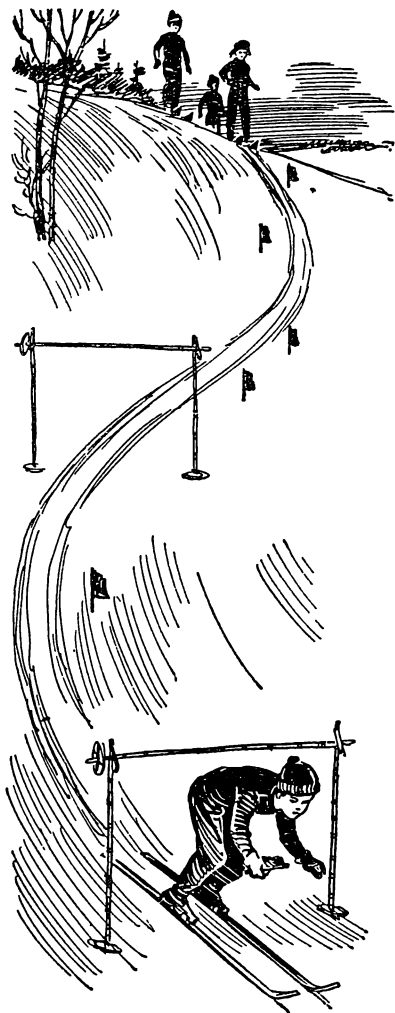


Рис. 49. Спуск с препятствиями

очень крутой. Лучше всего эту игру проводить после снегопада, так как рыхлый снег облегчает подъем в гору.

## 119. Гонки на лыжах в колоннах

*Подготовка к игре.* Все участники делятся на 2 команды и снабжаются отличительными повязками.

Участники выстраиваются в колонну по одному так, чтобы игроки обеих команд стояли через одного. Для этого удобнее всего рассчитать колонну на первый и второй. Первые номера — одна команда, вторые — другая. Расстояние между лыжниками должно быть 3—4 м.

На расстоянии 200—300 м от колонн отмечается линия «финиша» двумя флагами.

*Описание игры.* По сигналу руководителя все участники бегут на лыжах к линии финиша, стараясь обогнать один другого. Если к участнику одной команды удастся обогнать лыжника из другой команды, то последний выбывает из игры и отходит в сторону, чтобы не мешать остальным. Если же лыжник обгоняет участника своей же команды, то они оба остаются в игре. Выигрывает команда, в которой большее количество участников дойдет до финиша.

*Правила.* 1. Обгонять впереди идущего лыжника можно как с правой, так и с левой стороны, но нельзя наступать ему на лыжи или задерживать каким-либо другим способом. 2. Обгоняемый не имеет права преграждать дорогу идущему сзади лыжнику.

*Указания к игре.* Участникам разных команд надо обязательно надеть заметные отличительные повязки; в противном случае очень трудно судить. Учитывая, что колонна участников образуется довольно длинная, необходимо иметь 1—2 помощников по судейству.

Игру можно проводить при ходьбе на лыжах с палками, а также и без палок.

## 120. Лыжный переход

*Подготовка к игре.* Игра проводится на большой открытой поляне, лугу, или на замерзшей и запорошенной снегом реке.

Все играющие на лыжах делятся на 2 равные по числу участников команды. Одна команда, по жребию — водящая, становится в одну шеренгу на расстоянии вытянутых рук. Другая команда выстраивается сзади водящей команды на расстоянии 30—50 м от нее. Каждый участник этой команды слегка прикрепляет сзади к воротнику длинную цвет-

ную ленту (из материи или из бумаги). Игра проводится без лыжных палок.

*Описание игры.* По сигналу руководителя, например: «Команда наступает!», лыжники с лентами на спине начинают передвигаться вперед, стараясь так пройти между игроками водящей команды, чтобы у них сохранилась на спине лента. Игроки водящей команды, слегка продвигаясь вперед развернутым фронтом, не оборачиваясь назад, при продвижении между ними лыжников другой команды, стремятся сорвать у них со спины ленту. Когда все лыжники наступающей команды прошли между игроками ведущей команды, подсчитываются сорванные ленты.

Затем наступавшая команда становится водящей, а бывшие водящие — наступающими. Теперь они надевают ленты на спину, зацепив их за ворот. После их прохода также подсчитываются сорванные ленты.

И так проводится игра несколько раз (2—6). Команда, сумевшая собрать больше лент, считается победительницей.

*Правила.* 1. Нельзя ленту так упрячивать за ворот, чтобы оставался небольшой конец на спине: длина ленты на спине должна быть примерно  $\frac{1}{2}$  м. 2. Наступающие лыжники могут проходить только между игроками водящей команды. 3. Наступающие игроки, проходя между противниками, могут пробегать приседая. 4. Игроки водящей команды не имеют права выбегать из шеренги, чтобы поймать лыжника с лентой.

*Указания к игре.* Надо заранее заготовить силами самих участников по несколько лент на каждого игрока и раздать их. Игроки прячут их в карманы и по мере надобности надевают. Хорошо эту игру проводить во время больших переходов с целью активного отдыха. Игра построена на продвижении вперед. Проведя ее 4—6 раз, играющие успевают пройти  $1\frac{1}{2}$ —2 км.

## 121. Сороконожки на лыжах

*Подготовка к игре.* Играющие на лыжах (без палок) делятся на 2 равные по числу участников команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному, одна параллельно другой. Лыжники в колоннах соединяются, берясь одной рукой за канат (рис. 50).

Перед колоннами отмечается флажками линия старта. На расстоянии 150—200 м отмечается двумя флагами линия финиша.

*Описание игры.* По сигналу руководителя: «Приготовиться, внимание, марш!» (или свистку) — каждая сцепленная колонна (сороконожка) бежит на лыжах вперед к линии финиша, стремясь не разъединиться на ходу.

Чья команда полностью быстрее пройдет линию финиша, не разъединившись на ходу, та считается победительницей.

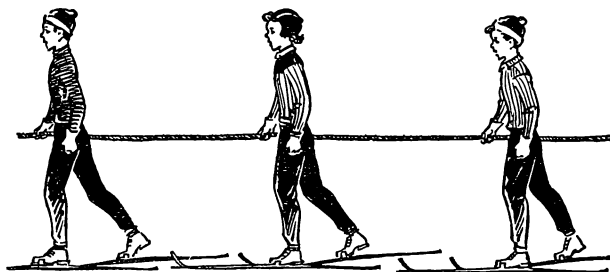


Рис. 50. Сороконожки на лыжах

*Правила.* 1. Если участники разъединились на ходу, передней части колонны надо остановиться, подождать отставшую, соединиться и продолжать движение дальше вперед. 2. Гонка считается законченной, когда последний игрок в колонне пересечет линию финиша.

*Указания к игре.* Эту игру можно проводить с хорошо умеющими ходить на лыжах.

Сороконожку с канатом можно провести и на катке с конькобежцами.

## ИГРЫ НА ЛЬДУ

### НЕКОМАНДНЫЕ ИГРЫ

#### 122. Ласточка

*Подготовка к игре.* Для игры требуется большой каток. Все играющие — на коньках. Из играющих выделяется один игрок — «ласточка», который становится впереди остальных на расстоянии 5—6 шагов от них.

*Описание игры.* По сигналу руководителя ласточка убегает, все остальные играющие догоняют ее. Кому удаст-

ся догнать и осалить ласточку, сам становится ею, и игра продолжается.

*Правила.* 1. Убегать — ласточке, а всем — ловить ее можно только по установленному сигналу. 2. Ласточка может менять направление, как ей удобно. 3. Ласточка считается пойманной, если кто-либо из игроков коснулся ее рукой.

*Указания к игре.* Эту игру можно проводить с небольшой группой участников (до 10 человек) на большом ледяном просторе.

### 123. Катание с канатом

*Подготовка к игре.* Для игры требуется канат (или толстая бечевка) длиной в 15—20 м, который выносится на лед. Все играющие — на коньках.

*Описание игры.* Руководитель берет рукой один конец каната и предлагает всем желающим присоединиться к его канату. Все присоединяющиеся становятся один за другим и берутся за канат рукой — с одной и с другой его стороны. Руководитель командует: «Правой, левой!» — и все выполняют эту команду, стараясь передвигаться на коньках с одной ноги, держась за канат. Разбежавшись, руководитель командует: «Присесть!» — все приседают. Затем, после разбега, следует команда: «Ласточка!» — и все принимают положение «ласточки» (едут на одной ноге, другая вытянута назад, руки в стороны); «Пистолет!» — все приседают на одной ноге, другая вытянута вперед. Каждый раз по команде руководителя все участники выполняют его задание.

*Вариант 1.* Канат связывается в кольцо. Все желающие становятся вокруг каната, берутся за него одной рукой например правой, и начинают кататься по кругу в одном, направлении. По команде руководителя меняется рука, и направление движения идет в другую сторону. Это развлечение называется «Карусель круговая».

*Вариант 2.* Можно провести «Карусель лучевую». Для этого канат растягивается. Желающие играть делятся на 2 группы. Одна группа становится у одной половины каната, другая — у другой, и обе группы — лицами в разные стороны. По сигналу руководителя играющие берутся руками за канат и едут на коньках по кругу в одном направлении. Середина каната становится осью, вокруг которой

катаются участники. По сигналу руководителя участники карусели меняют направление движения.

*Указания к проведению катания с канатом.* Катание с канатом хорошо проводить на катке во время праздника, при большом скоплении катающихся. В основном и втором варианте катания канат можно заменить длинным шестом.

## 124. Гонка обручей

*Подготовка к игре.* Отмечается линия старта, 4—6 участников получают по деревянному обручу и по маленькой палочке и становятся на линии старта. На расстоянии 25—30 м от линии старта, напротив каждого участника, на лед ставятся булавы или флажки на подставках.

*Описание игры.* По сигналу руководителя все участники на коньках бегут вперед, катя перед собой обручи, добегают до флажков (булав), огибают каждый свой флажок и возвращаются обратно, все время катя перед собой обруч. Выигрывает тот, чей обруч раньше других пересечет линию, на которой стояли участники до начала бега.

*Правила.* 1. Обегать флажки можно с любой стороны. 2. Если обруч упал, надо его поднять и с места падения продолжать катить его, ударяя по нему палочкой.

*Указания к игре.* Трудно в этой игре поворачивать обруч вокруг флажка (булавы). Поэтому можно упростить игру: гонять обручи только до финишной линии. В этом случае выигрывает тот, чей обруч пересечет раньше финишную линию.

Игра может быть проведена как эстафета с передачей обруча и палочки от одного участника к другому очередному игроку своей команды.

## 125. Катание с препятствиями

*Подготовка к игре.* Заранее заготавливаются препятствия, которые участники должны преодолеть при катании. Участники становятся в очередь у линии старта. На расстоянии 10—15 м устанавливаются препятствия: 8—15 городков, один за другим, на расстоянии 1 м между ними; 2—3 ворот, сделанных из стоек для прыжков и поперечных планок на высоте 1 м или несколько ниже и др.

*Описание игры.* Каждый участник по очереди должен, разбежавшись с линии старта, проехать на коньках на широко расставленных ногах, не сбив ни одного городка.

*Вариант 1.* Участник, разбежавшись, должен проехать под арками всех ворот (первыми, вторыми, третьими), приняв установленную позу («ласточка», «пистолет» и др.).

*Вариант 2.* Каждый участник получает 3—5 колец от серсо. Разбежавшись, он должен накинуть кольца на расставленные невысокие (50—100 см высоты) стойки, находящиеся одна от другой в 4—5 м.

*Указания к игре.* Все указанные развлечения можно проводить как индивидуальное состязание, кто лучше выполнит задание. Можно проводить это развлечение как соревнование 2—3 команд в форме эстафеты с преодолением препятствий. В этом случае учитывается не только качество выполнения, но и быстрота.

## 126. Гонка чурок

*Подготовка к игре.* Играющие на коньках становятся на катке на линию старта по 4—5 человек. У каждого — небольшая деревянная чурка и самодельная палка с изогнутым концом. На расстоянии 30—50 м от линии старта отмечается линия финиша и ставится против каждого участвующего по предмету (булава, флажок, обруч).

*Описание игры.* По сигналу руководителя каждый игрок гонит свою чурку до обозначенной линии финиша (или поставленного предмета), обводит чурку вокруг этого места и быстро возвращается обратно. Выигрывает тот, кто раньше пригонит чурку на линию старта.

*Правила.* 1. Начинать гнать чурку можно только по сигналу. 2. Если чурка вылетит далеко в сторону, сам играющий должен за ней сбегать и продолжать гонку. 3. Нельзя мешать друг другу в гонке чурок. 4. За все ошибки играющие штрафуются и считаются проигравшими.

*Указания к игре.* Вместо чурок можно использовать шайбы, а вместо самодельных палок — хоккейные клюшки. Эту игру можно проводить и как эстафету. В этом случае первый игрок из команды передает палку и чурку второму игроку, который так же гонит ее до установленного места и обратно, и т. д.

## 127. Карусель на льду

*Подготовка к игре.* Для игры требуется 2 длинных каната или толстые веревки длиной не менее 8 м каждая. Канаты кладутся накрест и середина их соединяется про-

волокой или веревкой. Получается четыре отрезка (луча) карусели.

Играющие делятся на равные группы по числу отрезков, и каждая группа становится у своего луча карусели.

*Описание игры.* Играющие берутся за канат лицом в одном направлении двумя руками (по движению часовой стрелки или против него) и по сигналу начинают бег на коньках, стараясь догнать впереди бегущих. Когда крайнему участнику одной группы удастся рукой коснуться крайнего игрока впереди бегущей группы, игра останавливается; догнавшая команда считается победительницей. Игра проводится несколько раз. Побеждает команда, выигравшая большее количество раз.

*Правила.* 1. Начинать бег можно только по сигналу. 2. Отрывать руки от каната не разрешается. Одну руку может оторвать от каната только крайний игрок. 3. Если кто-либо упадет, игра останавливается.

*Указания к игре.* Рекомендуется более слабым играющим ставить у каната ближе к центру. По краям становятся самые сильные конькобежцы.

При проведении игры следует добиваться согласованного бега (в ногу) играющих каждой команды.

Если играющих мало, можно организовать катание играющих с одним канатом. В этом случае играющие делятся на две группы и каждая команда берется за канат на двух противоположных сторонах. И так же, как в карусели, начинают вращаться в одну сторону, сначала медленно, а потом все быстрее. По сигналу меняют направление. Это катание с канатом называется «мельницей». Вместо каната можно использовать длинный шест или соединиться просто за руки.

## КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

### 128. Гонка на коньках парами

*Подготовка к игре.* Играющие становятся парами в одну линию. 50—80 м от них устанавливается линия финиша. В парах соединяют руки крестообразно.

*Описание игры.* По команде: «Внимание, марш!» — пары бегут на коньках как можно быстрее вперед до линии финиша. Какая пара быстрее пересечет ее, та считается победительницей.

Можно провести эту игру как командную. В этом случае, разделившись на две команды, играющие становятся парами в каждой команде. По сигналу бегут вперед до установленного места. Первые пары возвращаются обратно, сейчас же выбегают вторые пары и т. д. Чья команда быстрее закончит бег всех пар, та считается победительницей.

*Правила игры.* 1. Во время бега нельзя разъединять руки в парах. Если это допущено, пары проигрывают или в командной игре засчитывается штрафное очко. 2. Для зачета победы линия финиша должна быть пересечена.

*Указания к игре.* Гонки на коньках можно организовать и тройками. При проведении этой игры по командам рекомендуется не больше трех пар в каждой команде, так как ожидать на льду на коньках играющим очень трудно и нежелательно.

Способы соединения в парах и тройках могут быть различные: руки сложены крестообразно, под руку, руки за пояс, за руку и др.

## 129. Гонка поездов

*Подготовка к игре.* Желающие играть конькобежцы делятся на группы по 10—15 человек.

Все группы строятся в колонны по одному на одной линии, лицом в одну сторону.

В каждой группе все берут за пояс стоящих впереди них игроков. Образуется как бы поезд.

Впереди, на расстоянии 20—25 м, перед каждым поездом ставятся на лед цветные флажки на крестовинах (или булавки).

*Описание игры.* По сигналу руководителя все «поезда» бегут к своим флажкам, оббегают их слева направо и возвращаются обратно.

Выигрывает команда, прибежавшая первой, не расцепившаяся.

Если поезд во время бега разорвался, победа ему не присуждается.

*Правила.* 1. Начинать бег по сигналу. 2. Надо обязательно обогнуть установленный предмет. 3. Если по пути поезд расцепился, надо соединиться в месте расцепления и продолжать бег.

*Указания к игре.* В игре «Гонка поездов» рекомендуется

в конце ставить наиболее сильных конькобежцев, так как ,на повороте очень трудно удержаться в колонне.

При проведении этой игры на катке должно быть приот-  
становлено массовое катание.

### 130. Сбор команд

*Подготовка к игре.* Играющие на коньках на большом катке группируются по 2—4 человека. В каждой группе игроки становятся друг другу в затылок и берут один другого за пояс.

Все группы около руководителя размещаются произ-  
вольно.

*Описание игры.* Всем группам руководитель дает одинаковое задание — проехать по катку и постараться присоединить к своей группе как можно больше катающихся ребят.

По сигналу руководителя группа разъезжается в произ-  
вольном направлении. Через 3—5 мин. руководитель дает второй сигнал, и все группы собираются в заранее обуслов-  
ленной части катка. Выигрывает группа-команда, собравшая  
большее количество ребят и приехавшая организованно  
(не расцепившись) к месту сбора.

*Правила.* 1. Каждый присоединяющийся к группе дол-  
жен встать в затылок в конце, и положить руки на пояс  
впереди него идущему. 2. Если команда расцепилась при  
окончании бега, она считается проигравшей.

*Указания к игре.* Эту игру хорошо проводить на боль-  
шом катке при большом количестве конькобежцев.

Игра «Сбор команд» дает возможность собрать большое  
количество конькобежцев около руководителя.

По окончании игры можно организовать другие игры  
с собравшимися ребятами.

### 131. Челнок на льду

*Подготовка к игре.* Играющие разбиваются на команды  
по три человека двое игроков становятся на одной пло-  
щадке рядом, а третий, напротив, на расстоянии 15—20 м  
(рис. 51). У каждого игрока в руках клюшка, на троих  
игроков—одна шайба.

*Описание игры.* Игра начинается с того конца, где стоят  
два игрока. Игрок ведет чурку (шайбу) и передает ее по

льду около флажка противоположному игроку, который ведет шайбу в обратном направлении. Дистанция между игроками небольшая — 15—20 м, так что им приходится все время быть в движении с небольшими отдыхами. Передавать шайбу надо поравнявшись с флажком, который стоит в 1,5 м от ожидающего передачу игрока. Выигрывает тройка,

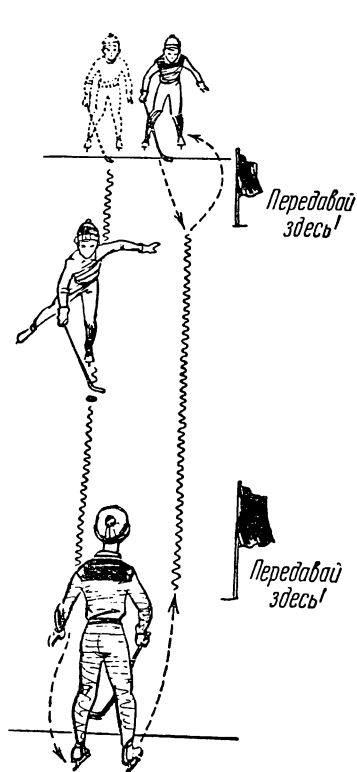


Рис. 51. Челнок на льду

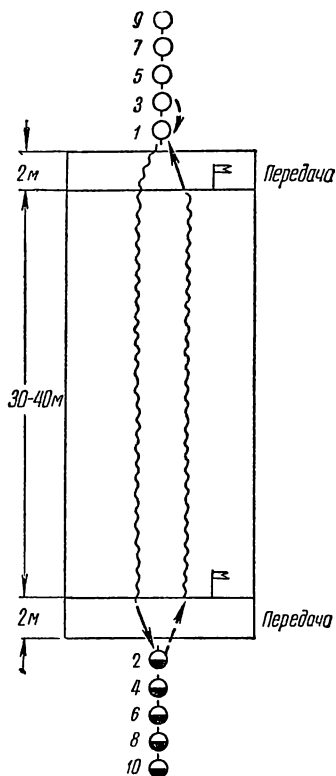


Рис. 52. Большой челнок на льду

раньше других закончившая задание (пробежать дистанцию 6, 8, 10 раз).

Вариант «Большой челнок» (рис. 52). Играющие делятся на команды из шести, восьми или десяти человек, каждая команда в свою очередь делится на 2 отделения, которые выстраиваются на противоположных лицевых линиях. Расстояние между отделениями — 30—40 м. По сигналу

первые игроки каждой команды бегут по направлению ко второму отделению, ведя шайбу по льду. У флажков игроки ударом клюшки передают шайбу впереди стоящему игроку (на рис. 52 № 2). Прибежавший игрок становится в конце отделения. Игрок, получивший шайбу, ведет ее в обратном направлении и т. д.

Выигрывает команда, быстрее других закончившая задание.

*Указания к игре.* Игра способствует развитию скорости бега на коньках, совершенствованию передачи чурки (шайбы) и выработки точности удара по воротам. Игра является подготовительной к спортивной игре «Хоккей с шайбой».

---

### III. МАССОВЫЕ ИГРЫ

#### ИГРЫ НА ЛЕТНЕЙ ПЛОЩАДКЕ И В ПОМЕЩЕНИИ

##### НЕКОМАНДНЫЕ ИГРЫ

##### 132. Тройки

*Подготовка к игре.* Все играющие делятся на тройки. Двое берутся за руки — «лошадки»: правая — «коренная» и левая — «пристяжная»; сзади их держит за руки третий — «кучер» (рис. 53). Один водящий, без тройки.



Рис. 53. Тройки

*Описание игры.* Все тройки под музыку идут шагом или бегут с подскоками по кругу; водящий тем же шагом двигается один в середине. Водящий или руководитель дает сигнал: «Стой!» Все останавливаются и слушают дальнейшую команду. Он говорит, например, «Пристяжные, меняй!». Все пристяжные должны быстро поменяться местами — перейти из своей тройки в другую. Во время этой

смены водящий старается занять одно из мест. Если ему это удастся, он остается в этой тройке, а оставшийся без места становится водящим. Игра продолжается.

Водящий может предложить менять места любому из тройки, может предложить одновременно перемениться коренным и пристяжным — тогда меняются и те и другие.

Выигрывают те участники, кто ни разу не водил. Не принимается для учета первый водящий, который был выбран.

*Правила.* 1. После команды «Стой!» все останавливаются и должна быть полная тишина, чтобы хорошо было слышно водящего. 2. Меняются местами только те, кого указывает водящий. 3. Водящий, заняв место в тройке, принимает название той лошади, чье место он занял.

*Указания к игре.* При большом количестве участников можно выделить несколько водящих (до 5 человек). Команду в этом случае подает руководитель. В качестве музыкального сопровождения рекомендуется марш, галоп и др.

Во время игры руководитель регулирует движение играющих — лошадей, указывая, каким шагом они должны двигаться.

### 133. Смена номеров

*Подготовка к игре.* Играющие становятся по кругу и рассчитываются на 3—5 номеров (в зависимости от количества играющих). Таким образом, в кругу будут несколько человек с номерами от 1 до 3—5. Каждый играющий должен запомнить свой номер. В середине круга — водящий без номера. Руководитель перед началом игры проверяет, хорошо ли все запомнили свои номера. Для игры желательно музыкальное сопровождение.

*Описание игры.* Под музыку марша, танца играющие, взявшись за руки, двигаются вправо или влево по кругу. Водящий останавливает круг, показывает играющим отдельные танцевальные движения, и все их выполняют, затем опять по указанию водящего двигаются по кругу.

По сигналу руководителя (свистку, удару в тамбурын и др.) играющие останавливаются. Руководитель или водящий называет какой-нибудь номер от 1 до 5. Игроки, имеющие названный номер, должны поменяться местами. Водящий в этот момент стремится занять чье-либо место и, если это ему удастся, получает вызванный номер. Оставшийся без места становится водящим. Затем опять круг начинает двигаться под музыку и подражать движениям водящего. По сигналу все останавливаются, и вызванные по номерам игроки меняются местами. И так игра проводится несколько раз. Выигрывают те, кто ни разу не был водящим.

*Правила.* 1. Вызванные игроки должны обязательно меняться местами. Кто из игроков останется на своем месте, тот становится водящим. 2. Играющие двигаются в том направлении, какое указывает им водящий. 3. Если руко-

водитель назовет несколько номеров, то все игроки с названными номерами должны поменяться местами.

*Указания к игре.* Первым водящим рекомендуется встать самому руководителю. Во время игры надо следить за тем, чтобы все игроки с вызванным номером менялись местами.

Эту игру можно проводить и под пение. В этом случае играющие двигаются с пением вправо или влево по указанию водящего, а по сигналу останавливаются.

При большом количестве участников можно выделить несколько человек водящими.

Игру можно проводить и без музыкального сопровождения.

### 134. Приглашение

*Подготовка к игре.* Для игры требуется музыкальное сопровождение (на баяне, на рояле). Все играющие становятся в круг. Руководитель или водящий становится в середине круга.

*Описание игры.* Руководитель или водящий, танцуя под музыку польки, русской (или другой танцевальной мелодии), приближается к одному из играющих. Остановившись перед ним, он делает различные движения, приглашая его танцевать. Все его движения приглашаемый повторяет и следует за водящим, когда тот поворачивается и идет, танцуя, к другому играющему. Второй приглашенный также идет следом за ними, все время повторяя движения водящего. Они подходят к третьему играющему. Тот также повторяет движения, показываемые водящим, и присоединяется к ним в конец. Все они гуськом, танцуя, направляются дальше к другим играющим. Так цепочка танцующих постепенно увеличивается. Неожиданно для играющих руководитель подает сигнал (свисток, хлопок). Все танцующие разбегаются и встают в любом месте в круг. Кто задержится и позже всех займет место в кругу, тот идет водить.

*Правила.* 1. Все движения водящего надо обязательно повторять. 2. По сигналу можно становиться в любом месте круга.

*Указания к игре.* Вначале лучше всего водить самому руководителю, с тем чтобы показать, как можно приглашать играющих.

Если играющих много, можно одновременно назначать 2—3 водящих. В таком случае двигаются внутри круга 2—3 цепочки танцующих.

### 135. Запрещенное движение

*Подготовка к игре.* Все играющие становятся в круг. Руководитель также становится с играющими в круг. Для игры желательно музыкальное сопровождение.

*Описание игры.* Руководитель предлагает играющим выполнять за ним движения, за исключением «запрещенного» заранее им установленного. Например, запрещено выполнять движение: положить руки на пояс. Руководитель под музыку (можно и без музыки) начинает делать разные движения, а все играющие повторяют их. Неожиданно руководитель выполняет запрещенное движение. Кто из участников ошибется и выполнит его, тот делает шаг вперед или штрафует. Затем он продолжает играть. Штраф может быть следующий: прскакать на одной ноге по кругу, сказать скороговорку, отгадать загадку, сделать кувырок и т. п.

Игра проводится 4—6 мин., после чего отмечаются играющие, не сделавшие ни одной ошибки, а также отмечаются самые невнимательные.

*Правила.* 1. Играющие обязаны повторять все движения, кроме запрещенного. Кто не повторит их, считается проигравшим. Также считается проигравшим игрок, случайно повторивший запрещенное движение. 2. Проигравшие продолжают играть и за каждую новую ошибку делают шаг вперед, или выполняют штрафное задание.

*Вариант 1.* Можно играющих построить вместо круга в одну шеренгу, а водящему встать перед ними на некотором расстоянии. При таком построении за ошибку лучше всего предлагать делать шаг вперед. В заключение легко установить самых невнимательных: они окажутся ближе к водящему.

*Вариант 2.* Можно играющих построить в 3—4 колонны. Каждая колонна по одному будет представлять команду. Все также выполняют движения за руководителем, кроме запрещенного. Кто его выполнит, зарабатывает штрафное очко своей команде. В заключение отмечается выигравшая команда.

*Указания к игре.* Игру эту можно проводить, начиная с детей первого класса и кончая молодежью. Приведенные выше варианты игры рекомендуются для детей младшего школьного возраста. Старшим детям и молодежи вместо штрафа за ошибку (или выхода вперед) можно предлагать

провинившемуся быть водящим, т. е. показывать упражнения, в том числе и запрещенное, придуманное им. Это правило способствует воспитанию творческой активности, сообразительности.

Игру можно проводить и без музыки, однако она проходит интереснее и оживленнее под музыкальное сопровождение.

### 136. Птицы и клетка

*Подготовка к игре.* Для игры нужно подобрать 2 музыкальные мелодии: галоп или марш (для прыжков) и польку (для подскоков-перебежек).

Приблизительно половина играющих, взявшись за руки, образуют круг — «клетку». Остальные играющие — «птицы» — располагаются свободно по внешнему кругу.

*Описание игры.* Под музыку (галоп или марш) внутренний круг — клетка — двигается шагом или вприпрыжку вправо, а игроки внешнего круга — птицы — влево (двигаются, вытянув руки в стороны, подражая полету птиц).

По сигналу руководителя клетка останавливается и, играющие поднимают вверх соединенные руки. Музыкальное сопровождение меняется, исполняется вторая мелодия (полька). Птицы начинают пробегать под руки внутрь клетки и выбегать из нее. Руководитель неожиданно дает второй сигнал — музыка прекращается и клетка «закрывается»: игроки внутреннего круга приседают и опускают руки вниз.

Птицы, оказавшиеся внутри клетки, считаются пойманными. Они становятся, взявшись за руки с игроками внутреннего круга. Таким образом клетка расширяется. Если клетка большая, можно из пойманных образовать внутренний круг.

Игра возобновляется и продолжается, пока не переловят всех птиц, а затем играющие меняются ролями.

*Правила.* 1. Клетка может захлопываться только по сигналу руководителя. Если играющие опустят руки раньше сигнала, птицы не считаются пойманными. 2. Если у птицы, которая в момент сигнала окажется под руками играющих, голова внутри клетки, она считается пойманной, если голова снаружи — свободной. 3. Все птицы во время второй музыкальной мелодии должны пробегать через клетку. Птицы, уклоняющиеся от пробежек, считаются пойманными.

*Указания к игре.* В игре «Птицы и клетка» могут участвовать до 100 человек. При большом количестве участвующих пойманные птицы должны образовать в середине клетки свой новый круг. Когда все птицы войдут в этот круг, они становятся клеткой, а бывшая клетка — наружным кругом: птицами.

До начала игры необходимо ознакомить детей с мелодиями, объяснив им характер музыки.

Сигналы в этой игре могут быть музыкальными. Но это возможно только при условии, если играет небольшая группа (до 40 человек).

Во избежание столкновений при большом количестве детей рекомендуется делать паузу для птиц: когда клетка открывается, музыка замолкает, а затем начинается мелодия для движения птиц.

### 137. Все наоборот

*Подготовка к игре.* Играющие образуют круг. Водящий становится внутри круга. Для игры желательно музыкальное сопровождение.

*Описание игры.* Под музыку водящий начинает двигаться внутри круга вправо, все играющие по кругу, подражая водящему, двигаются в обратном направлении, т. е. влево. Водящий меняет направление, сейчас же меняют направление и играющие. Водящий останавливается и делает какие-либо движения руками. Играющие подражают ему в движениях руками, но выполняют их присев. Если водящий приседает, все поднимаются. И так, играющие повторяют движения водящего, но наоборот. Если кто-либо ошибется, тот становится водящим. Новый водящий становится внутри круга, и игра начинается сначала.

*Правила.* 1. Играющие должны повторять все движения водящего, но в обратном направлении. Если кто-либо уклоняется от подражания движениям водящего, то такой игрок становится водящим, а водящий занимает место игрока в кругу. 2. Водящий должен четко выполнять движения в определенном направлении и менять их, но не ежесекундно. В противном случае трудно подражать ему.

*Указания к игре.* Вначале надо стать водящим руководителем, с тем чтобы показать, как надо выполнять роль водящего.

Во время игры руководитель помогает водящему заме-

чать ошибающихся игроков. Также необходимо следить за тем, чтобы движения водящего были доступны для исполнения всем играющим.

Игру можно проводить и без музыкального сопровождения, а под команду руководителя.

### 138. Салки в парах

*Подготовка к игре.* Для игры требуется музыкальное сопровождение (баян, рояль). Играющие строятся парами. В каждой паре справа стоящий — первый номер, а слева стоящий — второй номер. По жребию устанавливается, какие номера — салки (например — первые номера).

*Описание игры.* Под марш или танцевальную мелодию играющие двигаются парами за руководителем, подражая его движениям. Неожиданно руководитель подает сигнал (свистком или командой) — все останавливаются; вторые номера в каждой паре приседают, а первые номера стараются коснуться своих партнеров, пока они не присели. Осаленные становятся впереди первых номеров. Руководитель проверяет, сколько осалено игроков. Затем они становятся на свои места и все парами начинают опять двигаться за руководителем. По сигналу и команде руководителя вторые номера в парах начинают салить первых, которые приседают. Игра повторяется несколько раз, причем каждый раз салки в парах меняются: то осаливают первые номера, то — вторые.

В заключение игры отмечаются победители, ни разу не осаленные.

*Правила.* 1. Не успевшего принять установленную позу салить можно только после сигнала. 2. Убегать от салки в паре не разрешается. Спасаться можно только, как можно быстрее приняв установленную позу.

*Указания к игре.* Позы для спасания от салок могут быть разные: присесть, сделать упор присев, встать на одно колено, а руки вытянуть в стороны, встать в какую-либо танцевальную позу. Позы заранее оговариваются, и только ту позу можно принимать, какую установили.

Если играющих очень много, можно пойманных проверять, предложив им поднять руку вверх. В заключение можно отметить, у кого больше пойманных — у вторых или у первых номеров.

## 139. Гусек

*Подготовка к игре.* Игра проводится под музыку. Все играющие образуют круг. Один — водящий — выходит в середину круга.

*Описание игры.* Под музыку марша или танца водящий, маршируя или танцуя, подходит к какому-либо игроку и, остановившись перед ним, выполняет танцевальные или гимнастические движения. Игрок должен повторить все движения водящего. Затем водящий поворачивается и направляется к другому участнику. Игрок, повторявший за ним движения, следует за ним. Подойдя ко второму играющему, водящий также исполняет ряд движений, которые повторяются и первым и вторым играющим. Затем все поворачиваются кругом. Впереди должен оказаться первый играющий, второй играющий присоединяется в конце. Теперь водящим становится первый играющий, и он, подойдя к одному из участников, выполняет разные движения, которые тот за ним повторяет так же, как и следующие за ним игроки. Опять все поворачиваются кругом. Впереди должен оказаться второй играющий, он и ведет за собой всех, включая и последнего приглашенного.

И так игра продолжается. Каждый раз после приглашения нового игрока водящим становится находящийся на другом конце «гуська» — цепочки. Таким образом, каждый попавший в цепочку должен побывать в роли ведущего-приглашающего. Гусек постепенно растет. Когда гусек становится большим, а в кругу остается очень мало играющих, руководитель подает сигнал, и все разбегаются по кругу. Занявший место в кругу последним становится водящим.

*Правила.* 1. Все играющие должны повторять движения за водящим. 2. Каждый раз после приглашения играющего гусек поворачивается кругом, а приглашенный становится в конце цепочки.

*Указания к игре.* Эта игра похожа на игру «Приглашение». Преимущество ее заключается в том, что каждому играющему приходится быть водящим. При небольшом количестве играющих рекомендуется вести игру до тех пор, пока все играющие по кругу не войдут в состав цепочки-гуська. При очень большом количестве играющих можно организовать внутри круга два гуська.

## 140. Карнавальная игра

*Подготовка к игре.* Игра проводится под музыку. Играющие становятся попарно и размещаются пара за парой по большому кругу. Каждый играющий получает название цветка. Например: в первой паре василек и ромашка, во второй — колокольчик и маргаритка, в третьей — ландыш и незабудка, в четвертой те же названия, что и в первой, в пятой — название цветков второй пары, и т. д. до конца.

*Описание игры.* Все играющие двигаются под музыку пара за парой. Музыка останавливается, и руководитель подает команду: «Смена пар!» — и все начинают искать себе новую пару: колокольчик зовет новую маргаритку, василек — новую ромашку, а ландыш — новую незабудку. Играющие бегут, пока не составят новые пары. Каждая пара становится за руководителем, и, когда все пары сменяются, игра продолжается сначала. Победителями считаются пары, занявшие первые места в колонне за руководителем.

*Правила.* 1. По команде все пары должны обязательно перемениться играющими. 2. Новые пары можно составлять только из играющих с установленными названиями цветов в предложенном руководителем сочетании.

*Вариант «Оперные герои».* В этой игре можно дать вместо названия цветов имена героев отдельных опер, сочетая в парах героя мужчину и героиню женщину одной оперы. Например, Онегин и Татьяна, Ромео и Джульетта, Руслан и Людмила. В таком варианте по команде: «Смена пар!» — каждый Ромео должен найти себе новую Джульетту, каждый Онегин — новую Татьяну и т. д.

*Указания к игре.* Карнавальную игру, в которой играющие получают название цветка, можно проводить на праздниках с детьми и подростками, а игру «Оперные игры» — на вечерах с молодежью. Во время игры рекомендуется проверить, в правильном ли сочетании стоят пары.

Хорошо эту игру проводить между танцев. Вновь образованным парам в конце игры можно предложить исполнять последующий танец.

## 141. Салки по кругу

*Подготовка к игре.* Играющие образуют два концентрических круга — внутренний и внешний. Количество играю-

щих в кругах желательно примерно равное. Для игры требуется музыкальное сопровождение.

*Описание игры.* Под музыку марша, танца (или с песней) играющие внутреннего круга идут в одну сторону. В обратном направлении двигаются играющие наружного круга, не держась за руки. По сигналу руководителя оба круга останавливаются, музыка (или песня) прекращается. Одновременно играющие наружного круга приседают, а играющие внутреннего круга, разъединив руки, быстро поворачиваются и селят игроков, не успевших присесть. Осаленные становятся в цепь внутреннего круга. Таким образом он увеличивается. Затем музыка возобновляется, и игра продолжается.

Игра идет до тех пор, пока не будут осалены все игроки наружного круга. Затем меняются ролями, и игра начинается сначала. В заключение отмечаются отдельные играющие, продержавшиеся нессаленными дольше других.

*Правила.* 1. Можно сажать только неуспевших присесть или принять другую позу (по договоренности). 2. Каждый раз пойманные пополняют внутренний круг и участвуют в игре. 3. Разрывать руки и поворачиваться играющим внутреннего круга можно только по сигналу.

*Указания к игре.* Руководителю надо следить за тем, чтобы играющие честно соблюдали правила игры. Часто в этой игре осаливают игроков, принявших уже соответствующую позу. Позы в игре можно предлагать различные: встать на одно колено, а руки положить на пояс, встать в положение «ласточки», «пистолета» и др. Поза зависит от состава играющих.

## 142. Смена пар

*Подготовка к игре.* Игра проводится во время танцев, под музыку. Играющие стоят парами по большому кругу. Один водящий без пары находится в середине круга.

*Описание игры.* Под музыку участники в парах начинают танцевать какой-нибудь танец (например, краковяк). Музыка останавливается и руководитель объявляет: «Смена пар!». Все быстро меняются местами, составляя новые пары, водящий также стремится встать с кем-нибудь в пару. Кто-то должен остаться без пары. Он и становится водящим. Возобновляется танец или танцуют новый по указанию руководителя. Музыка опять прекращается и происходит смена пар по команде. И так играют несколько раз.

*Правила.* 1. Все пары по команде должны обязательно составиться по новому. Если пара не сменяется, один из нее становится водящим. 2. При возобновлении танца все пары исполняют его, одна пара за другой, по кругу.

*Указания к игре.* Смену пар рекомендуется проводить после исполнения не менее 1—2 раз одного танца. Не следует менять пары, не доводя исполнение танца до конца.

### 143. Третий лишний, под музыку

*Подготовка к игре.* Играющие становятся парами по кругу. В каждой паре играющие держатся под руку, свободную руку кладут на пояс. Двое водящих: один из них убегающий, другой — догоняющий.

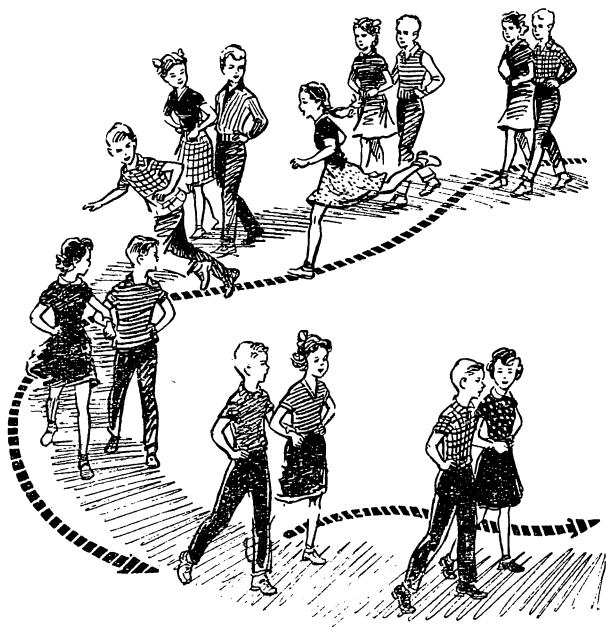


Рис. 54. Третий лишний, под музыку

*Описание игры.* Под музыку («Музыкальный момент» Шуберта, любой вальс) пары двигаются прогулочным шагом по кругу. Убегающий бежит между пар, а догоняющий его ловит (рис. 54). Спасаясь от преследования, убегающий

присоединяется к любой паре, взяв под руку одного из них. Стоящий с другой стороны становится убегающим. Если догоняющий поймает убегающего, они меняются ролями. Если играющих очень много, может быть 2 или 3 пары водящих. В этом случае каждый догоняющий ловит только своего убегающего.

*Правила.* 1. Бегать можно по всему залу в любом направлении. 2. Как только убегающий присоединился к паре, стоящий с другой стороны считается лишним и может быть осален догоняющим.

*Указания к игре.* Эту игру хорошо проводить на вечере, на празднике между танцами. После какого-либо танца присутствующим предлагается парами погулять по залу и во время прогулки проводится игра. По окончании игры объявляется новый танец, и все танцуют парами, образовавшимися после игры.

Если играющих очень много, можно сделать 2—3 пары водящих. В этом случае каждая пара водящих играет самостоятельно.

## 144. Парные круги

*Подготовка к игре.* Все становятся в 2 круга: один внутри, другой снаружи. Играющие должны стоять так, чтобы каждый игрок наружного круга стоял сзади игрока внутреннего круга. Один водящий внутри кругов. У него нет пары.

*Описание игры.* Водящий под музыку начинает двигаться внутри круга, за ним присоединяются все стоящие во внутреннем кругу. По сигналу (свистку, удару в тамбурин или по команде) играющие, двигавшиеся за водящим, должны быстро встать в пары, образуя их со стоявшими в наружном кругу, в том числе и водящий стремится встать в пару. Один останется без пары, он и становится водящим. Теперь за водящим двигаются под музыку игроки, стоявшие раньше в наружном кругу. По сигналу они также стремятся образовать пары с любыми из игроков, стоявших на этот раз в наружном кругу. Оставшийся без пары становится водящим.

*Вариант.* Построение то же. Двигаются оба круга одновременно в разные стороны. По сигналу играющие образуют пары, оставшийся без пары — водящий.

*Правила.* 1. Все играющие внутреннего круга должны двигаться за водящим. 2. Ни один игрок из наружного

круга во время передвижения играющих внутреннего круга не должен сходить с места. 3. По сигналудвигающиеся игроки должны занять место сзади стоящих, образуя пары. Таким образом игроки наружного круга становятся внутренним кругом.

*Указания к игре.* Эту игру хорошо проводить на вечерах с молодежью. Если играющих очень много, лучше проводить второй вариант игры. В начале игры водящим лучше всего быть самому руководителю, с тем чтобы показать, как водящий должен себя вести в игре.

## КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

### 145. Звезда

*Подготовка к игре.* Играющие разделяются на 4—6 колонн-команд и выстраиваются колоннами, образуя как бы «спицы» колеса или «звезду». Перед каждой колонной-командой проводится черта (рис. 55).

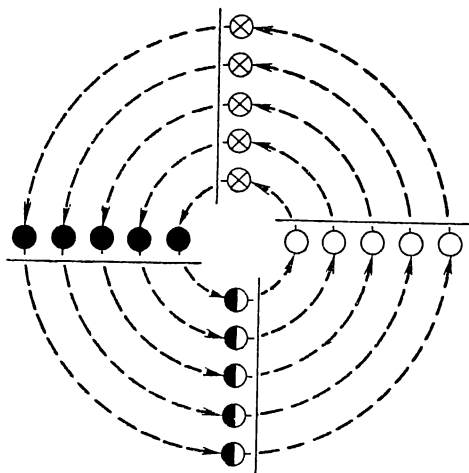


Рис. 55. Звезда

*Описание игры.* По сигналу руководителя (свистку) играющие меняют свое место вправо. Какая из команд-колонн быстрее займет новое место, выигрывает очко. После установленного времени игры руководитель отмечает

лучшую команду, сумевшую выиграть большее количество очков.

*Правила.* 1. Перемещаться можно только после сигнала руководителя. 2. Команда считается выигравшей только в том случае, если все игроки команды переместились раньше других. Если хотя бы один игрок задержался, выигрыш не присуждается. 3. Занимать надо обязательно места предыдущей команды, стоявшей справа, ни ближе, ни дальше. В противном случае выигрыш не присуждается.

*Указания к игре.* Перемещение играющих можно разнообразить: поставить играющих шеренгами, повернув их в колоннах вправо; в этом случае им приходится перемещаться бегом вперед; можно поставить играющих спиной к центру, предложить играющим по одному свистку перемещаться вправо, а по двум — влево.

Когда внимание участников привлечено к игре, можно перед сигналом предложить им выполнять движения за руководителем под музыку. В неожиданный момент подается сигнал, и играющие должны перемещаться.

## 146. Музыкальные змейки

*Подготовка к игре.* Все играющие делятся на 3—4 команды. Команды выстраиваются параллельно одна другой, каждая в колонну по одному, и называются «змейками».

Каждая змейка получает какую-либо музыкальную мелодию. Например, одной змейке предлагается мелодия «Во саду ли в огороде», другой — полька, третьей — вальс и четвертой — марш.

Аkkомпаниатор проигрывает все мелодии, для того чтобы играющие познакомились со своей музыкальной мелодией. Впереди каждой змейки ставят игрока, умеющего танцевать.

*Описание игры.* Пианист или гармонист играет, например, польку. Змейка, которой принадлежит эта мелодия, начинает двигаться колонной в разных направлениях, танцуя за своим вожаком, проходя через другие змейки, переплетаясь с ними и извиваясь по площадке.

Аkkомпаниатор неожиданно меняет мелодию, начинает играть вальс. Змейка-полька останавливается на том месте, где ее застала другая мелодия, а змейка-вальс двигается, также извиваясь по площадке. Затем аккомпаниатор опять меняет мелодию, и двигается та змейка, чью мелодию

заиграли, и т. д. Аккомпаниатор повторяет мелодии не в порядке очереди, а произвольно.

Когда все змейки будут достаточно перепутаны, руководитель дает сигнал (свисток, хлопок, удар в барабан). По сигналу каждая змейка должна быстро занять свое первоначальное положение. Змейка, раньше других занявшая свое место, считается выигравшей.

*Правила.* 1. Игрокам двигаться можно только под свою мелодию. 2. Когда по сигналу змейки возвращаются на свое первоначальное место, игроки в своей колонне становятся в произвольном порядке.

*Указания к игре.* Вожаками в каждой колонне следует ставить активных, обладающих музыкальным слухом играющих, которые смогут интересно водить свою змейку. Они должны обладать способностью сразу схватывать свою мелодию.

При повторении игры командам надо переменить мелодии.

Иногда змейки, желая выиграть, «крутятся» около своего места, тогда рекомендуется внести следующее правило: по сигналу змейки строятся лицом к руководителю, который к моменту сигнала меняет свое месторасположение.

В этой игре не может быть меньше трех змеек, иначе характер игры нарушается и она становится неинтересной.

Если музыкального сопровождения нет, можно проводить игру под пение, надо только выбрать 3—4 известных песни, и каждая змейка будет двигаться под свою песню. Чередование песен регулирует руководитель. Можно одновременно двигаться всем змейкам на одну песню, а по свистку — все возвращаются на свои места.

## 147. Перемена мест

*Подготовка к игре.* Играющие делятся фигурной маршировкой на 2 команды, и каждая выстраивается в шеренгу (или в 2 шеренги, если много играющих) на двух сторонах зала (площадки), одна против другой.

*Описание игры.* Руководитель под музыку показывает простые гимнастические упражнения или танцевальные элементы. Все играющие повторяют их. Неожиданно руководитель подает команду: «Перемена мест!» По этому сигналу обе команды должны поменяться местами. Какая команда быстрее выстроится в шеренгу на противоположной стороне, та считается победительницей. После этого игра

повторяется. И так игра проводится несколько раз. В заключение отмечается лучшая команда, сумевшая большее количество раз быстрее другой построиться в шеренгу на противоположной стороне.

*Правила.* 1. Нельзя при перемене мест сталкивать, задерживать друг друга. 2. Построившись на противоположной стороне, играющие принимают положение «смирно» по сигналу водящего. Только после этого считается, что команда построилась.

*Указания к игре.* В этой игре лучше всего строить играющих вдоль продольных линий зала, или на площадке. Разместить играющих следует так, чтобы они стояли не очень тесно, в противном случае им будет трудно меняться местами. Необходимо следить за тем, чтобы не было столкновений при перемене мест.

## 148. Маскировка в колоннах

*Подготовка к игре.* Все играющие строятся в колонну по четыре фигурной маршировкой. Четыре колонны представляют собой четыре отдельных команды.

*Описание игры.* Под музыку (марша, танца) все команды начинают двигаться по залу в разных направлениях. Играющие, передвигаясь, выполняют движения впереди идущего в их колонне. По сигналу руководителя: «Копна!» — все играющие в каждой команде образуют тесный кружок и поднимают соединенные руки вверх, изображая копну (рис. 56). Команда, быстрее других сумевшая «замаскироваться», считается победительницей. Затем под музыку возобновляется движение в колоннах. По сигналу руководителя: «Тропинка!» — играющие в каждой колонне останавливаются, вытягивают руки вперед и кладут их на плечи впереди идущего, образуя цепочку. По команде руководителя: «Кочки!» — играющие в каждой колонне приседают. Названия маскировочного положения руководитель чередует произвольно. Победительницей считается команда, быстрее других принимавшая маскировочное положение.

*Правила.* 1. Каждая колонна-команда движется самостоятельно в любом направлении. 2. Команда считается «замаскированной», если все ее игроки приняли соответствующее указанию руководителя положение.

*Указания к игре.* Если играющих немного, можно предложить всем играющим двигаться по кругу. В этом случае

круг разделяется на 4—5 отрезков, которые представляют отдельные команды — и каждая «маскируется» самостоятельно. Маскировочные положения могут быть и другие, а не только «копна», «кочки» и «тропинка».



### 149. Бег с ниткой

*Подготовка к игре.* Все играющие делятся на 2 — 4 команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному и играющие в колонне берутся за нитку, длина которой должна соответствовать длине колонны. Перед колоннами проводится начальная черта; в 30—40 шагах от начальной черты отмечается конечная черта.

*Описание игры.* По сигналу руководителя участники каждой колонны, держась за нитку, бегут вперед до конечной черты. Команда, пробежавшая через конечную черту вся полностью раньше других и не разорвавшая нитку, считается победительницей.



Рис. 56. Маскировка в колоннах

*Правила.* 1. Во время бега отпускать нитку нельзя. Каждый, отпустивший нитку, получает штрафное очко. 2. Бег считается оконченным для команды, когда последний пересечет конечную черту.

*Указания к игре.* Эту игру можно проводить с большим количеством играющих в каждой команде (до 40 человек).

## 150. Ритмическая эстафета

*Подготовка к игре.* Играющие делятся на 2—4 равные по числу игроков команды и выстраиваются каждая в колонну по два, параллельно одна другой. Расстояние между колоннами — 2 шага. Перед колоннами проводится начальная черта. На расстоянии 10—20 шагов от начальной черты против каждой колонны ставится по стулу (стойке) или кладется по какому-либо предмету на землю.

Каждая пара в колонне держится за руки.

*Описание игры.* По сигналу руководителя первые пары в колоннах соединяют обе руки и скачут под музыку галопа боковым галопным шагом до предмета, установленного против колонны, возвращаются тем же шагом назад и проскакивают в ворота, образованные соединенными руками участников своей команды (рис. 57) до конца колонны,



Рис. 57. Ритмическая эстафета

где и останавливаются. Как только первая пара проскакала под руками впереди стоящей пары в колонне, следующая пара скачет до установленного места и возвращается обратно. Так игра продолжается, пока все пары не примут участие в пробежке галопом. Выигрывает та команда, которая закончит пробежку парами раньше другой и не допустит ошибок.

*Правила.* 1. Каждая пара начинает передвигаться только после того, как предыдущая пара пробежала под руками первой пары. 2. Играющие имеют право передвигаться толь-

ко тем танцевальным шагом, который установлен. В противном случае получают штрафное очко. 3. Выигрыш в первую очередь засчитывается за качество выполнения задания, а затем уже устанавливается и быстрота выполнения задания.

*Указания к игре.* В этой игре может принимать очень большое количество участников. Желательно только, чтобы в каждой команде было не более 10 пар (20 человек), с тем, чтобы участники долго не стояли в ожидании своей очереди.

Необходимо следить за тем, чтобы играющие не выходили преждевременно за начальную черту, а также за тем, чтобы правильно выполняли движения. Часто команда, закончившая быстрее других, проигрывает за допущенные ошибки.

Для игры можно использовать различные мелодии: галопа, польки, мазурки. Начинать лучше с мелодии галопа, которая быстрее осваивается играющими и дает возможность быстро передвигаться.

## 151. Круговая эстафета

*Подготовка к игре.* Все играющие разделяются на несколько групп-команд (от 3 до 10). В каждой команде должно быть одинаковое количество игроков (от 3 до 12 человек).

Команды выстраиваются в колонну по одному каждая и располагаются, как спицы колеса, спиной к центру.

Впереди стоящие игроки в колоннах получают по эстафетной палочке или флажку.

*Описание игры.* По команде руководителя: «Внимание, марш!» или по свистку — игроки, держащие в руках флажки, бегут вокруг «колеса», вправо или влево (по договоренности). Обегав круг, они передают эстафету следующим игрокам, стоящим впереди в их «спице», а сами становятся в конце своей спицы. Следующие делают то же самое, и т. д. Игра идет до тех пор, пока все игроки в каждой спице не пробегут. Побеждает команда, раньше других закончившая бег.

*Правила.* 1. Бежать можно только вокруг колеса, не пересекая спицы. Игрок, нарушивший это правило, получает штрафное очко. 2. При обегании нельзя задерживать

и толкать противников. В противном случае команда, допустившая это, проигрывает. 3. Вернувшийся игрок должен немедленно становиться в конце своей колонны, чтобы не мешать пробегающим участникам.

*Указания к игре.* Игра сложна по построению и требует четкого, организованного проведения. Необходимо следить за правильным размещением игроков в течение всей игры, иначе могут быть столкновения. Судить одному эту игру невозможно. Необходимо иметь 1—2 помощников.

При хорошей организации в игре могут участвовать очень большое количество играющих, — до 100 человек.

---

## IV. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

### АЛФАВИТНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ИГР

(в скобках: н.—некомандная, к.—командная)

Название игры	Номер игры в сборнике	Стр.
1. Бабки (н.) . . . . .	47	68
2. Бег с ниткой (к.) . . . . .	149	188
3. Белка в дупле (н.) . . . . .	14	39
4. Бой петухов (к.) . . . . .	58	81
5. Борьба за мяч (к.) . . . . .	89	131
6. Быстро по местам! (н.) . . . . .	2	26
7. Веселые ребята (н.) . . . . .	6	29
8. Волк во рву (н.) . . . . .	16	40
9. Воробьи и кошка (н.) . . . . .	5	29
10. Вороны и воробьи (к.) . . . . .	55	78
11. Все наоборот (н.) . . . . .	137	177
12. Все по местам (н.) . . . . .	114	157
13. Встреча разведчиков (к.) . . . . .	102	146
14. Встречная эстафета (к.) . . . . .	64	88
15. Выбывание мяча из круга (н.) . . . . .	34	57
16. Вызов (к.) . . . . .	65	90
17. Вызов номеров (н.) . . . . .	18	43
18. Вызов пионеров (к.) . . . . .	99	142
19. Гонка на коньках парами (к.) . . . . .	128	167
20. Гонки на лыжах в колоннах (к.) . . . . .	119	161
21. Гонка на лыжах в парах (к.) . . . . .	116	158
22. Гонка обручей (н.) . . . . .	124	165
23. Гонка поездов (к.) . . . . .	129	168
24. Гонка чурок (н.) . . . . .	126	166
25. Горелки (н.) . . . . .	25	48
26. Город за городом (к.) . . . . .	84	118
27. Гусек (н.) . . . . .	139	179

Название игры	Номер игры в сборнике	Стр.
28. Два мороза (н.) . . . . .	12	36
29. Двенадцать палочек (н.) . . . . .	30	52
30. Двойные горелки (н.) . . . . .	26	49
31. День и ночь (к.) . . . . .	54	77
32. Добежать и убежать (к.) . . . . .	49	71
33. До встречи по азимуту (н.) . . . . .	95	137
34. Догоняй по кругу (н.) . . . . .	41	63
35. Жмурки с голосом (н.) . . . . .	19	44
36. Запрещенное движение (н.) . . . . .	135	175
37. Затейник (н.) . . . . .	17	42
38. Защита укрепления (н.) . . . . .	33	56
39. Защищай товарища (н.) . . . . .	36	59
40. Звезда (к.) . . . . .	145	184
41. К своим флажкам (н.) . . . . .	4	28
42. К флажку (н.) . . . . .	92	135
43. Какой номер раньше? (к.) . . . . .	62	86
44. Карнавальная игра (н.) . . . . .	140	180
45. Карусель (н.) . . . . .	3	26
46. Карусель на льду (н.) . . . . .	127	166
47. Карусель на снегу (н.) . . . . .	104	149
48. Катание с канатом (н.) . . . . .	123	164
49. Катание с препятствиями (н.) . . . . .	125	165
50. Класс, смирно! (н.) . . . . .	21	45
51. Колесо (н.) . . . . .	46	67
52. Кот идет (Совушка) (н.) . . . . .	11	35
53. Котел (н.) . . . . .	32	54
54. Круговая лапта (к.) . . . . .	61	85
55. Круговая эстафета (к.) . . . . .	151	190
56. Кто подходил? (н.) . . . . .	15	40
57. Кто сильнее (к.) . . . . .	70	98
58. Ласточка (н.) . . . . .	122	163
59. Летучий мяч (н.) . . . . .	44	65
60. Ловишки в кругу (н.) . . . . .	24	47
61. Ловля парами (н.) . . . . .	42	64
62. Лыжный переход (к.) . . . . .	120	161
63. Лягушки и цапля (н.) . . . . .	13	38
64. Маршруты (к.) . . . . .	100	143
65. Маскировка (к.) . . . . .	101	145
66. Маскировка в колоннах (к.) . . . . .	148	187
67. Музыкальные змейки (к.) . . . . .	146	185
68. Мышеловка (н.) . . . . .	8	32
69. Мяч в кругах (н.) . . . . .	40	62
70. Мяч за черту (к.) . . . . .	75	104
71. Мяч капитану (к.) . . . . .	87	125
72. Мяч ловцу (к.) . . . . .	88	128
73. Мяч об стену (к.) . . . . .	79	111
74. Мяч от стены (н.) . . . . .	29	51

Название игры	Номер игры в сборнике	Стр.
75. Мяч с четырех сторон (Четыре огня) (к.) . . . . .	77	108
76. Мяч-салка (н.) . . . . .	106	150
77. Мяч среднему (к.) . . . . .	67	93
78. На прогулку (н.) . . . . .	1	25
79. Наблюдение в пути (н.) . . . .	96	139
80. Наездники (к.) . . . . .	82	115
81. Наступление (Ловишки на мар- ше) (к.) . . . . .	56	79
82. Не давай мяча водящему! (н.) .	43	64
83. Ножной мяч в кругу (н.) . . .	45	66
84. Ножной мяч над сеткой (к.) . .	91	133
85. Ориентировка по слуху (н.) . .	94	136
86. Отгадай, чей голосок! (н.) . .	9	33
87. Охотники и утки (к.) . . . . .	60	83
88. Парные круги (н.) . . . . .	144	183
89. Падающая палка (н.) . . . . .	22	46
90. Перебежки (к.) . . . . .	112	155
91. Передал — садись (к.) . . . . .	59	82
92. Перемена мест (к.) . . . . .	147	186
93. Переправа (к.) . . . . .	81	114
94. Перестрелка (к.) . . . . .	76	105
95. Перетягивание в квадрате (н.) .	38	60
96. Перетягивание веревки (к.) . . .	68	94
97. Пионерская лапта (к.) . . . . .	85	121
98. По следам (н.) . . . . .	115	157
99. Погоня за лисицами (н.) . . . .	98	140
100. Подбитый мяч (к.) . . . . .	83	117
101. Поиски флага по приметам (н.) .	97	140
102. Поиски пропавшей группы (к.) .	103	147
103. Подвижная цель (н.) . . . . .	35	58
104. Подъем в гору (к.) . . . . .	118	116
105. Приглашение (н.) . . . . .	134	174
106. Прыжки по кочкам (к.) . . . . .	50	72
107. Птицы — в гнезда (н.) . . . . .	7	30
108. Птицы и клетка (н.) . . . . .	136	176
109. Ритмическая эстафета (к.) . . .	150	189
110. Русская лапта (к.) . . . . .	86	123
111. Рывок за мячом (к.) . . . . .	66	91
112. Салки в кругу (к.) . . . . .	48	70
113. Салки по кругу (н.) . . . . .	141	180
114. Салки в парах (н.) . . . . .	138	178
115. Салки «Дай руку!» (н.) . . . .	23	47
116. Салки на лыжах (н.) . . . . .	113	156
117. Сбивание городков (к.) . . . . .	71	99
118. Сбор команд (к.) . . . . .	130	169
119. Свечи (н.) . . . . .	28	50

Название игры	Номер игры в сборнике	Стр.
120. Скакуны (к.) . . . . *	74	103
121. Скатай шар (к.) . . . . .	109	152
122. Сквозь защиту противника (к.) .	90	132
123. Снежная фигура (н.) . . . . .	105	150
124. Снежные круги (к.) . . . . .	110	153
125. Смена мест (н.) . . . . .	10	34
126. Смена номеров (н.) . . . . .	133	173
127. Смена пар (н.) . . . . .	142	181
128. Сороконожки на лыжах (к.) . .	121	162
129. Спуск с препятствиями (к.) . .	117	159
130. Стой! (н.) . . . . .	27	50
131. Точный глазомер (н.) . . . . .	93	135
132. Третий лишний, под музыку (к.)	143	182
133. Тройки (н.) . . . . .	132	172
134. Туда — обратно (к.) . . . . .	53	76
135. Тяни на булавки (н.) . . . . .	37	59
136. Удочка (н.) . . . . .	39	61
137. Часовые (н.) . . . . .	20	44
138. Часовые и разведчики (к.) . . .	57	80
139. Чей след? (н.) . . . . .	107	151
140. Челнок (к.) . . . . .	69	96
141. Челнок на льду (н.) . . . . .	131	169
142. Чижики (н.) . . . . .	31	53
143. Эстафета на санках (к.) . . . .	111	153
144. Эстафета с ведением мяча и по- паданием в корзину (к.) . . . .	78	109
145. Эстафета с ведением мяча но- гой (к.) . . . . .	80	112
146. Эстафета с вызовом номеров (к.)	63	87
147. Эстафета с обручами (к.) . . . .	51	73
148. Эстафета «Посадка картофе- ля» (к.) . . . . .	52	74
149. Эстафета с палками и прыжка- ми (к.) . . . . .	72	100
150. Эстафета с чехардой (к.) . . . .	73	102
151. Юла (н.) . . . . .	108	151

**ПОЛНЫЙ СПИСОК ИГР СБОРНИКА**  
(с указанием, где, в каких случаях рекомендуется проводить игры)\*

№ игры в сборнике	Название игры	В школе					В пионерлагере		Во дворе		
		на уроке	на перемене	в спор-секции	на празд-нике	на сборе отряда	в летних условиях	в зимних условиях	на летней площадке	на снего-вой пло-щадке и на катке	
Некомандные	ГРУППОВЫЕ ИГРЫ										
	Игры на летней пло-щадке и в помещении										
	1	На прогулку . . . . .	+	—	—	+	—	+	—	+	—
	2	Быстро по местам! . . . .	+	—	—	+	—	+	—	+	—
	3	Карусель . . . . .	+	+	—	+	—	+	—	+	—
	4	К своим флажкам . . . . .	+	—	—	+	+	+	—	+	—
	5	Воробьи и кошка . . . . .	+	—	—	—	—	+	—	+	—
	6	Веселые ребята . . . . .	+	—	—	—	—	+	—	—	—
	7	Птицы — в гнезда . . . . .	+	—	—	+	—	+	—	+	—
	8	Мышеловка . . . . .	+	+	—	+	—	—	—	+	—
	9	Отгадай, чей голосок! . . .	+	+	—	+	+	+	—	+	—
	10	Смена мест . . . . .	+	+	—	—	—	+	—	+	—
	11	Кот идет (Совушка) . . . .	+	+	—	—	—	+	—	+	—
	12	Два мороза . . . . .	+	—	—	+	+	+	—	+	—
	13	Лягушки и цапля . . . . .	+	+	—	—	—	+	—	+	—
14	Белка в дупле . . . . .	+	—	—	+	—	+	—	+	—	

\* Это примерное распределение игр. Отдельные игры можно проводить в других условиях.

## Некомандные

№ игры в сборнике	Название игры	В школе					В пионерлагере		Во дворе	
		на уроке	на перемене	в спорт-секции	на празднике	на сборе отряда	в летних условиях	в зимних условиях	на летней площадке	на снеговой площадке и на катке
15	Кто подходил? . . . . .	+	+	+	+	+	+	—	+	—
16	Волк во рву . . . . .	+	—	—	—	+	+	—	+	—
17	Затейник . . . . .	+	+	—	—	+	+	—	+	—
18	Вызов номеров . . . . .	+	—	—	—	+	+	—	+	—
19	Жмурки с голосом . . . . .	+	—	—	—	+	+	—	+	—
20	Часовые . . . . .	+	—	—	—	+	+	—	+	—
21	Класс, смирно! . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
22	Падающая палка . . . . .	+	+	+	—	+	+	—	+	—
23	Салки «Дай руку!» . . . . .	—	—	—	—	—	+	—	+	—
24	Ловишки в кругу . . . . .	+	—	—	—	+	+	—	+	—
25	Горелки . . . . .	—	—	—	—	—	+	—	+	—
26	Двойные горелки . . . . .	—	—	—	—	—	+	—	+	—
27	Стой! . . . . .	—	—	—	—	—	+	—	+	—
28	Свечи . . . . .	—	—	—	—	+	+	—	+	—
29	Мяч от стены . . . . .	—	—	—	—	—	+	—	+	—
30	Двенадцать палочек . . . . .	—	—	—	—	—	+	—	+	—
31	Чижик . . . . .	—	—	—	—	—	+	—	+	—
32	Котел . . . . .	—	—	—	—	—	+	—	+	—
33	Защита укрепления . . . . .	+	+	+	—	+	+	—	+	—
34	Выбивание мяча из круга . . . . .	+	—	—	+	+	+	—	+	—
35	Подвижная цель . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
36	Защищай товарища . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
37	Тяни на булавки . . . . .	+	+	+	—	+	+	+	+	—
38	Перетягивание в квадрате . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
39	Удочка . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—

№ игры в сборнике	Название игры	В школе					В пионерлагере		Во дворе	
		на уроке	на перемене	в спортивной секции	на празднике	на сборе отряда	в летних условиях	в зимних условиях	на летней площадке	на снеговой площадке и на катке
Некомандные	40 Мяч в кругах . . . . .	+	—	+	—	—	+	—	+	—
	41 Догоняй по кругу . . . .	+	+	—	—	+	+	—	+	—
	42 Ловля парами . . . . .	+	—	+	—	—	+	—	+	—
	43 Не давай мяча водящему!	+	+	+	—	+	+	—	+	—
	44 Летучий мяч . . . . .	+	+	+	—	+	+	+	+	—
	45 Ножной мяч в кругу . . .	+	—	+	—	—	+	+	+	—
	46 Колесо . . . . .	+	—	+	—	—	+	—	—	—
Командные	47 Бабки . . . . .	—	—	—	—	+	+	—	+	—
	48 Салки в кругу . . . . .	+	—	—	+	—	+	—	—	—
	49 Добежать и убежать . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
	50 Прыжки по кочкам . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
	51 Эстафета с обручами . . .	+	—	+	+	+	+	—	+	—
	52 Эстафета «Посадка картофеля» . . . . .	+	—	+	+	+	+	—	+	—
	53 Туда — обратно . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
	54 День и ночь . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	—	—
	55 Вороны и воробьи . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
	56 Наступление (ловишки на марше) . . . . .	+	—	—	+	+	+	—	—	—
	57 Часовые и разведчики . . .	+	+	—	+	+	+	—	+	—
	58 Бой петухов . . . . .	+	+	+	+	+	+	+	+	—
	59 Передал — садись . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	—	—
	60 Охотники и утки . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
	61 Круговая лапта . . . . .	+	—	+	—	—	+	—	—	—

№ игры в сборнике	Название игры	В школе					В пионерлагере		Во дворе	
		на уроке	на перемене	в спорт-секции	на празднике	на сборе отряда	в летних условиях	в зимних условиях	на летней площадке	на снеговой площадке и на катке
62	Какой номер раньше?	+	—	+	—	+	+	—	—	—
63	Эстафета с вызовом номеров . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	—	—
64	Встречная эстафета . . .	+	—	+	—	+	+	—	—	—
65	Вызов . . . . .	+	—	—	—	+	+	—	+	—
66	Рывок за мячом . . . . .	+	—	+	—	—	+	—	—	—
67	Мяч среднему . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
68	Перетягивание веревки .	+	—	+	—	+	+	+	+	—
69	Челнок . . . . .	+	+	+	—	+	+	—	+	—
70	Кто сильнее? . . . . .	+	+	+	—	+	+	—	+	—
71	Сбивание городков . . .	—	—	—	—	—	+	—	+	—
72	Эстафета с палками и прыжками . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	—	—
73	Эстафета с чехардой . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
74	Скакуны . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
75	Мяч за черту . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
76	Перестрелка . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	—	—
77	Мяч с четырех сторон (Четыре огня) . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	—	—
78	Эстафета с ведением мяча и попаданием в корзину	+	—	+	—	+	+	—	—	—
79	Мяч об стену . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
80	Эстафета с ведением мяча ногой . . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—

№ игры в сборнике	Название игры	В школе					В пионерлагере		Во дворе	
		на уроке	на перемене	в спорт-секции	на празднике	на сборе отряда	в летних условиях	в зимних условиях	на летней площадке	на снеговой площадке и на катке
Командные	81 Переправа . . . . .	+	—	+	—	—	+	—	—	—
	82 Наездник . . . . .	+	—	+	—	—	+	—	—	—
	83 Подбитый мяч . . . . .	+	—	+	—	—	+	—	—	—
	84 Город за городом . . . .	+	—	+	—	+	+	—	+	—
	85 Пионерская лапта . . . .	—	—	+	—	+	+	—	+	—
	86 Русская лапта . . . . .	—	—	+	—	+	+	—	+	—
	87 Мяч капитану . . . . .	—	—	+	—	—	+	—	—	—
	88 Мяч ловцу . . . . .	+	—	+	—	—	+	—	—	—
	89 Борьба за мяч . . . . .	+	—	+	—	+	+	+	+	—
	90 Сквозь защиту противника . . . . .	—	—	+	—	—	+	—	—	—
Некомандные	91 Ножной мяч над сеткой	—	—	+	—	—	+	—	—	—
	<b>Игры на местности</b>									
	92 К флажку . . . . .	—	—	—	—	—	+	+	+	—
	93 Точный глазомер . . . . .	—	—	—	—	—	+	+	+	—
	94 Ориентировка по слуху . . .	—	—	—	—	—	+	—	—	—
	95 До встречи по азимуту . . .	—	—	—	—	—	+	—	—	—
	96 Наблюдение в пути . . . . .	—	—	—	—	—	+	—	—	—
	97 Поиски флага по приметам . . . . .	—	—	—	—	—	+	+	—	—
	98 Погоня за лисницами . . . .	—	—	—	—	—	+	+	—	—

[illegible]

[illegible]

№ игры в сборнике	Название игры	В школе					В пионерлагере		Во дворе	
		на уроке	на перемене	в спортивной секции	на празднике	на сборе отряда	в летних условиях	в зимних условиях	на летней площадке	на снеговой площадке и на катке
Некомандные	<b>МАССОВЫЕ ИГРЫ</b>									
	<b>Игры на летней площадке и в помещении</b>									
	132 Тройки . . . . .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
	133 Смена номеров . . . . .	—	—	—	+	+	+	—	+	—
	134 Приглашение . . . . .	—	—	—	+	—	+	—	+	—
	135 Запрещенное движение .	+	+	—	+	+	+	—	+	—
	136 Птицы и клетка . . . . .	+	—	—	+	—	+	—	+	—
	137 Все наоборот . . . . .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
	138 Салки в парах . . . . .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
	139 Гусек . . . . .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
	140 Карнавальная игра . . . .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
	141 Салки в кругу . . . . .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
	142 Смена пар . . . . .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
	143 Третий лишний, под музыку . . . . .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
	144 Парные круги . . . . .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
Командные	145 Звезда . . . . .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
	146 Музыкальные змейки . . .	+	—	—	+	—	+	—	—	—
	147 Перемена мест . . . . .	+	—	—	+	+	+	—	—	—
	148 Маскировка в колоннах .	—	—	—	+	—	+	—	—	—
	149 Бег с ниткой . . . . .	—	—	—	+	+	+	—	—	—
	150 Ритмическая эстафета . . .	+	—	—	+	—	+	—	—	—
	151 Круговая эстафета . . . .	+	—	+	+	+	+	—	—	—

## СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие . . . . .	3
I. Советы руководителям игр . . . . .	5
Задача руководителя игр . . . . .	—
Как лучше провести игры? . . . . .	17
II. Групповые игры . . . . .	25
Игры на летней площадке и в помещении . . . . .	—
Игры на местности . . . . .	135
Игры на снегу и на льду . . . . .	149
III. Массовые игры . . . . .	172
Игры на летней площадке и в помещении . . . . .	—
IV. Приложения . . . . .	192
Приложение 1. Алфавитный перечень игр . . . . .	—
Приложение 2. Полный список игр сборника (с указанием, где, в каких случаях рекомендуется проводить игры) . . . . .	196

*Людмила Васильевна Былеева*

**Сборник подвижных игр**

Редактор *Е. Е. Колосова*

Художественный редактор *В. Г. Петухов*

Обложка художника *М. В. Бородина*

Технический редактор *Т. Д. Феклисова*

Корректор *Р. Б. Шупкиова*

Изд. № 1647. Сдано в набор 24/VIII-59 г.  
Подписано к печати 24/XII-59 г. Объем 3,25  
бум. л. 10,66 усл. печ. л. 10,18 уч.-изд. л.  
6,5 физ. л. 39138 зн. в 1 печ. л. Формат  
84×108/32. А 09979. Заказ № 669. Тираж  
50 000. Цена 3 р. 55 к.

Издательство «Физкультура и спорт».  
Москва, М. Гнезниковский пер., д. 3.

Полиграфический комбинат  
Ярославского совнархоза,  
г. Ярославль, ул. Свободы, 97.

В 1960 ГОДУ В ИЗДАТЕЛЬСТВЕ  
«ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ» ВЫЙДУТ  
НОВЫЕ КНИГИ ПО ФУТБОЛУ И ХОККЕЮ:

Верхолашин В. К.

**Динамо́вцы.** Цена 1 руб. 80 коп.

В 1923 году на футбольном горизонте впервые появилась команда, игроки которой имели на груди эмблему «Д». С тех пор прошло 37 лет. Теперь вряд ли в какой-либо стране можно сыскать любителя спорта, который не знал бы прославленных футболистов московского «Динамо».

Англия и Италия, Франция и Швеция, Швейцария и Чехословакия, Уругвай и Бразилия — где только не выступала эта популярная команда, и всюду зрители любовались быстрой техничной и динамичной игрой московских динамовцев. Немало побед одержало московское «Динамо» и во всесоюзных соревнованиях. Восемь раз завоевывали динамовцы звание чемпионов СССР и два раза выигрывали Кубок Советского Союза. О славном пути этой популярной команды и говорится в книге В. К. Верхолашина «Динамо́вцы».

С момента возникновения общества до последнего первенства страны прослеживает автор жизнь динамовского коллектива. В интересной, занимательной форме рассказывается в книге о победах и поражениях, о крупнейших международных встречах и об участии команды во всесоюзных соревнованиях. Большой интерес представляют очерки о сильнейших футболистах общества: Ф. Чулкове, Ф. Седлине, В. Павлове, С. Ильине, М. Семичастном, М. Якушине, А. Хомиче, К. Бескове, В. Трофимове, В. Карцеве, Л. Яшине и других. Текст сопровождается хорошо выполненными фотоиллюстрациями.

Предназначается книга для самого широкого круга читателей.

Вит А. Я., Владимир В. Г.

**Золотой кубок футбо́ла** 2-е изд. 13 л., цена 5 руб. 40 коп.

Большой спрос на книгу «Золотой кубок футбола» побудил издательство выпустить второе ее издание, в которое внесены некоторые уточнения.

Широкий читательский интерес, вызванный этой книгой, объясняется многими причинами. Во-первых, она рассчитана на любителя футбола — нашей любимой народной игры, насчитывающей миллионы приверженцев. Во-вторых, многочисленные международные встречи советских футбольных команд вызвали живой интерес к зарубежному футболу, и в частности к самому крупному международному соревнованию, каким является чемпионат мира по футболу. В 1958 году советские футболисты впервые приняли участие в этом соревновании, и любители футбола, естественно, хотят досконально познакомиться с противниками советской команды. «Золотой кубок футбола» — первая книга на русском языке, в которой подробно изложена история всех шести мировых чемпионатов, описан ход этих соревнований и рассказано о сильнейших командах и игроках мира. Особенно подробно описан последний чемпионат мира, в котором участвовала сборная СССР.

Книга написана простым, живым языком. Любители футбола прочтут ее с большим интересом.

Коллектив авторов (составитель Мошкрян В. В., засл. мастер спорта).

**Футбол сегодня и завтра.** 10 л., цена 3 руб.

Участие советской команды в соревнованиях VI первенства мира по футболу дало возможность нашим тренерам новыми глазами посмотреть на подготовку футболистов, пересмотреть существующие методы учебно-тренировочного процесса. Прошло сравнительно немного времени, но творческая тренерская мысль нашла уже пути, по которым нужно следовать, чтобы устранить основные недостатки, тормозящие развитие футбола.

В сборнике «Футбол сегодня и завтра» некоторые ведущие тренеры и другие специалисты спорта высказывают свою точку зрения на техническую и тактическую подготовку футболистов. В сборнике

приводятся высказывания зарубежных специалистов о теоретических и практических проблемах современного футбола.

Для всех, кто интересуется футболом.

Латышев Н. Г., судья международной категории.

**Судейство футбольных соревнований.** 3-е изд. 8 л., цена 2 руб. 15 коп.

В книге обобщается практика судейства соревнований по футболу (организация соревнований, методика их проведения, особенности судейства, воспитательная роль судьи, типичные ошибки в судействе и т. д.). Особенно подробно автор останавливается на трудных случаях судейства. Все положения иллюстрируются фактами и примерами.

Для судей, тренеров и спортсменов.

Юханссон С. (перевод со шведского).

**Тумба говорит начистоту.** 8 л., цена 2 руб. 15 коп.

Одним из сильнейших хоккеистов мира считается шведский спортсмен Свен Юханссон. Это он был признан лучшим нападающим на чемпионате мира по хоккею в 1957 году в Москве. «Тумба» — так ласково зовут его на стадионах Швеции. В данной книге Тумба рассказывает о своем спортивном пути и о том, как можно научиться играть в хоккей. Школьный учитель по профессии, Юханссон с большой любовью обращается к своей обычной аудитории — мальчикам. Образным, живым языком, просто и доступно объясняет он начинающим хоккеистам премудрости хоккея с шайбой. И, несомненно, большим подспорьем для наших тренеров и спортсменов может стать его книга.

Для массового читателя.

***Подавайте предварительные заявки на указанные книги в магазины Книготорга или потребительской кооперации***