

А. БЫЛЕЕВА, М. ТАБОРКО, С. ШИТИК



И Г Р Ы И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

„Физкультура и Спорт“

1952

В ПОМОЩЬ ИНСТРУКТОРУ-ОБЩЕСТВЕННИКУ
ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ

Л. БЫЛЕЕВА, М. ТАБОРКО, С. ШИТИК

ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
«ФИЗКУЛЬТУРА И СПОРТ»
М О С К В А 1952

Обложка
худ. М. В. Бородина



Scan AAW

ВВЕДЕНИЕ

По-настоящему хорошо отдыхает тот, кто не скучает, у кого свободные минуты проходят живо, занимательно. Молодежь любит удаль, всегда готова померяться силами. Есть много игр, которые могут быть полезны молодежи.

Они просты, не требуют особого инвентаря, их легко провести во время отдыха — в обеденное время, вечером после работы или в праздничные дни.

Игры не только развлекают, но и воспитывают. В совместных играх молодежь добивается общих целей, защищая интересы своей команды. Играющие проявляют чувство товарищества, чувство ответственности перед коллективом за свое поведение.

Игры содействуют объединению молодежи. Достаточно появиться мячу, чтобы завязалась дружная оживленная игра.

Бег, прыжки, метания, борьба — все это элементы подвижных игр. Они содействуют физическому воспитанию молодежи. Игры, как средство физического воспитания, могут быть с успехом применены комсомольской организацией и коллективом физкультуры в их спортивной работе с молодежью.

Многие игры имеют и образовательное значение, например, игры литературные, игры, требующие изв стных знаний, смекалки.

Наш сборник игр предназначен в помощь инструктору-общественнику физического воспитания и всем тем, кто хочет весело и разумно организовать отдых.

Для удобства пользования сборником материал его помещен по разделам. Первый, самый большой, раздел, — подвижные игры, в свою очередь, разбит на мень-

шие: игры с бегом, игры с прыжками, игры с борьбой и т. д. Далее идут малоподвижные игры, литературные игры, парные игры (поединки) и т. д. Такое разделение дает возможность организаторам правильное и быстрее отобрать нужные им игры.

Игры расположены по степени сложности, т. е. от более простых к более сложным.

В конце книги приведены советы о том, как надо готовиться к проведению игр, как организовывать их.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Подвижные игры проводятся главным образом на открытом воздухе.

Некоторые игры можно проводить только на физкультурной площадке, для многих других будет достаточно ровной полянки или лужайки.

Игры распределены по основным видам движений, входящим в них: в одних основное движение — бег, в других — прыжки, есть игры, в которых применяются борьба и сопротивление, метание мячей.

Отдельно сгруппированы игры на местности, т. е. такие, которые устраиваются в лесу, оврагах, на лесной дороге и в других местах, где можно укрыться, замаскироваться. Выделены также игры, требующие музыки. Их хорошо проводить под гармонь на праздниках и гуляньях, когда собирается много молодежи.

Игры с бегом

Заяц без логова. Играющие, за исключением двух водящих, разбиваются на группы по 3—5 человек и каждая группа размещается в разных местах площадки в 5—8 шагах одна от другой. Каждая группа образует кружок — «логово». В каждом логове один из играющих становится в середину его — это «заяц». Один из водящих — «охотник», другой — «бродячий заяц». Охотник преследует бродячего зайца, стараясь догнать и осалить (коснуться) его. Спасаясь от охотника, бродячий заяц может вбежать в любое логово. Тогда заяц, находящийся там, должен выбежать, и охотник начинает преследовать его.

Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

П р а в и л а

1. Охотник может ловить зайца только тогда, когда он находится вне логова.

2. Пробегать зайцам через логово нельзя. Если заяц вбежал в логово, он там и остается.

3. Как только бродячий заяц вбежал в логово, находящийся там заяц должен немедленно выбежать.

Для того чтобы все побывали в роли зайцев, надо играющих в каждом кружке рассчитать по порядку номеров. Сначала зайцами становятся первые номера, затем через некоторое время зайцами будут вторые номера, а первые займут места в кружках и т. д.

Можно смену зайцев проводить каждый раз, как только бродячий заяц вбежит в кружок; место вбежавшего занимает кто-либо из стоящих в логове, а он становится на его место.

Салки «давай руку». Играющие выбирают водящего — «салку». Салка считает до трех, после чего все разбегаются, а салка ловит (салит) убегающих. Спасаясь от салки, убегающий берет за руку кого-нибудь из играющих. 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.

Место для игры должно быть ограничено.

П р а в и л а

1. Ловить можно убегающего, пока он не взял кого-либо за руку.

2. Если за руки соединились три игрока, то водящий может осалить любого крайнего из тройки.

3. Если играющий выбежал за границу площадки, он считается пойманным.

Салки-пересекалки. Игра начинается так же, как и предыдущая. Когда водящий догоняет кого-либо, любой ближайший участник игры может пробежать между водящим и убегающим и тогда водящий должен догонять пробежавшего. Итак, выручая товарища, которого преследует водящий, играющие пересекают путь между ними, подвергая себя опасности.

Когда водящий догонит убегающего, они меняются ролями.

Усложненные салки. В этой игре водящий — «салка», догоняя убегающих, должен держаться одной рукой за то место своего тела, по которому он был осален. Чтобы усложнить бег, каждый водящий стремится осалить по такому месту, держась за которое трудно будет бегать следующему водящему (например, по ноге, по спине и т. п.).

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

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

После этого последняя пара разъединяет руки и оба бегут вперед, один справа, другой слева колонны. Выбежав вперед на площадку, они стремятся 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 пару и они встают впереди колонны, а оставшийся идет водить. Если водящий не поймает, то он остается водить, а соединившаяся пара становится впереди колонны. Затем после слов водящего бежит следующая пара, стоящая последней в колонне, и т. д.

П р а в и л а

1. Нельзя выбегать вперед раньше последних слов водящего.

2. Соединяться в пару можно, только забежав на площадку впереди водящего.

Белый медведь. Все играющие находятся на площадке, которая обводится границами. Сбоку площадки очерчивается «дом» для «медведя».

Из играющих выбирается один водящий — «белый медведь»; он идет к себе в дом.

Медведь объявляет: «Медведь идет на охоту!». Все разбегаются, а медведь начинает ловить. Поймав одного, медведь ведет его к себе в дом, затем ловит второго. Когда у медведя будет двое пойманных, они берутся за руки и начинают ловить, стремясь окружить кого-либо, после чего кричат: «Медведь на помощь!». Медведь должен подбежать и осалить окруженного. Только тогда он считается пойманным. Пойманный идет в дом медведя. Пара продолжает ловить. Когда у медведя будет еще двое пойманных, они образуют вторую пару, которая так же, как и первая, ловит бегающих по площадке.

Итак, каждый раз двое пойманных образуют новую пару.

Игра идет до тех пор, пока все не будут переловлены. Пойманный последним считается победителем.

П р а в и л а

1. Ловить можно, только окружая убегающего.

2. Окруженный может выскользнуть из-под рук, пока его не осалил медведь.

3. Выбежавший за границу площадки считается пойманным.

4. Пара должна ловить, взявшись за руки. Если во время ловли играющие разомкнут руки, пойманный отпускается.

Рыбаки и рыбы. На двух противоположных концах площадки чертятся линии «домов». На двух других сторонах проводятся линии — границы площадки.

Играющие выбирают двух водящих — «рыбаков». Все остальные играющие — «рыбы» — становятся за чертой одного дома. Рыбаки, взявшись за руки, становятся посередине площадки лицом к рыбам.

По сигналу рыбаков «раз, два, три!» рыбы перебегают через площадку в другой дом, а рыбаки их ловят, окружая руками. Пойманные становятся между рыбаками и, взявшись с ними за руки, образуют сеть. Затем рыбаки опять произносят «раз, два, три!» и все перебегают на противоположную сторону, а рыбаки ловят их, окружая сетью. Пойманные присоединяются к сети, и, таким образом, сеть все больше и больше растет. Игра кончается, когда все играющие окажутся переловленными.

Правила

1. Играющие, образующие сеть, ловить рыб руками не имеют права. Чтобы поймать рыбу, нужно замкнуть сеть, образовав кольцо.

2. Рыбы могут выскользнуть из сети, но только до тех пор, пока сеть не замкнулась. Силой вырываться из сети нельзя.

3. Если во время ловли сеть прорвется сама, пойманные во время этой перебежки рыбы на этот раз уходят на свободу.

4. Играющие, выбежавшие за границы площадки, считаются пойманными.

Караси и щука. На противоположных концах площадки отмечают линиями два «дома». С двух сторон от домов проводятся линии — границы поля игры. Один из играющих становится «щукой», все остальные — «ка-



Рис. 1. Караси и щука

сями». Щука становится посредине площадки, а караси — в одном из домов.

Щука считает: «раз, два, три!», и все караси перебегают в противоположный дом. Щука ловит. Кого поймает, тот становится посредине площадки. Затем щука опять считает, и все бегут в противоположный дом. Когда

пойманных будет несколько человек, они образуют цепь: становятся в одну линию между домами и держат друг друга за руки, образуя ворота. Теперь караси пробегают через ворота, а щука стоит сзади цепи и ловит выбегающих из нее (рис. 1). Пойманные присоединяются к цепи.

Когда цепь будет большая, составляется круг — «корзина». Непойманные караси пробегают через корзину, а щука за корзиной ловит их. Когда карасей останется совсем мало, пойманные образуют «верши», т. е. встают в два ряда, лицом друг к другу, образуя коридор. Щука становится в двух шагах от выхода и ловит карасей.

Игра кончается, когда все караси переловлены.

П р а в и л а

1. Прежде чем щука не сосчитает: «раз, два, три!», никто не имеет права убежать из дома, иначе считается пойманным.

2. Если караси медлят с перебежкой, то щука громко считает до трех еще раз: за это время караси выбегают или считаются пойманными.

3. Выбежавшие за границу площадки считаются пойманными.

4. Пойманные, образуя сеть, «корзину» и «верши», не задерживают карасей.

5. Все караси при перебежке обязаны пройти через сеть, «корзину» или «верши». В противном случае считаются пойманными.

6. Образующие «корзину» могут поймать «щуку», если им удастся опустить сцепленные руки за «щукой» или загнать ее в «корзину». «Щука» также может быть поймана и в «верши», если она зайдет туда и пойманные окружают ее, соединив руки.

Наступление. Две равные команды выстраиваются шеренгами на двух противоположных сторонах площадки лицом друг к другу. Перед шеренгами проводятся линии их «домов». По сигналу организатора игры одна из шеренг, держась за руки или под руки, наступает шагом на вторую команду, которая стоит на месте. Когда наступающая команда приблизится к другой, организатор дает сигнал (свисток). Наступавшие разъединяют руки, стремительно поворачиваются и убегают в свой

дом, за черту. Другая команда ловит убегающих. Осажденные игроки подсчитываются и опять идут в свою команду. Затем в наступление идет вторая шеренга, а первая по сигналу ловит.

Игра повторяется 4—8 раз. В заключение подсчитывается, сколько игроков поймала каждая команда. Побеждает команда, поймавшая больше игроков.

П р а в и л а

1. Убегать и догонять можно только по сигналу.
2. Ловить можно только до черты дома.

* * *

Наступающие могут соединять руки по-разному: накрест, на плечи соседей, за спины соседей, и двигаться тоже по-разному (простым шагом, в прискок, с приплясом, крадучись, присев и т. п.).

Хорошо проводить наступление с песней или под музыку гармониста.

Организатору рекомендуется записывать каждый раз количество пойманных игроков, чтобы точнее определить результаты игры.

Вороны и воробьи. Посредине площадки чертится линия. Играющие делятся на две равные команды, которые становятся по обе стороны средней линии, на один шаг от нее, и поворачиваются к ней спиной. Против каждой команды в 15—30 шагах от средней линии чертятся линии «домов». Таким образом, каждая команда стоит в шеренге лицом к своему дому. Одна команда — это «вороны», другая — «воробьи».

Организатор игры становится у средней линии и кричит, затягивая каждый раз первые два слога: «во-ро...НЫ!». Воробьи летят в свой дом, вороны их ловят. Пойманных подсчитывают и отпускают в свою команду. После этого обе команды становятся опять на свои места. Организатор кричит: «во-ро...БЫИ» или «во-ро...НЫ!». Кого руководитель вызовет, те и догоняют. Каждый раз пойманные подсчитываются и отпускаются. Играют 4—8 раз. Побеждает команда, поймавшая больше игроков.

П р а в и л а

1. Запрещается убегать в свой дом раньше, чем организатор выкрикнет название птиц.

2. Ловить можно только до дома.

3. Пойманные принимают участие в игре наравне с другими участниками ее и могут быть снова пойманы.

Кто быстрее. Играющие разделяются на две равные команды. Каждая команда выстраивается шеренгой (одна лицом к другой) и размыкается на расстояние вытянутых рук.

Крайний правый (или левый) игрок в каждой шеренге держит в руках мяч (волейбольный или баскетбольный) или другой предмет — флажок, шапку и т. п.

По сигналу организатора: «Приготовиться, внимание — МАРШ!» крайний передает мяч своему соседу по шеренге, тот — своему и т. д. до конца шеренги. Получивший мяч последним бежит сзади своей шеренги к началу ее и начинает также передавать мяч. Когда игроки, начинавшие гонку мячей, окажутся на другом конце своих шеренг, они бегут на свои прежние места и поднимают мячи вверх.

Выигрывает игру команда, чей начинающий игрок раньше вернется на место и первым поднимет мяч вверх.

П р а в и л а.

1. Как только выбежал последний игрок из шеренги, все делают один шаг влево.

2. Передавать мяч можно только своему соседу, перебрасывать мяч через несколько игроков не разрешается, иначе засчитывается проигранное очко.

3. Если кто-либо уронит мяч, он должен сам его поднять, встать на свое место и продолжать передачу мяча.

4. Выигрывает команда, раньше другой закончившая игру и не имеющая проигранных очков.

Мяч над головой. Играющие, разделившись на две равные команды, выстраиваются в колонны по одному, параллельно одна другой. Расстояние между игроками в колоннах — длина вытянутых вперед рук, а между ко-

лоннами — 2—3 шага. Передние игроки в каждой колонне имеют в руках по мячу.

По сигналу организатора передние передают мяч над головой стоящим сзади, тем же способом передают мяч следующим и т. д. до конца колонны. Последние игроки, получив мяч, оббегают с правой стороны свою колонну, становятся первыми и передают мяч над головой сзади стоящему и т. д.

Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не перебегают с мячом.

П р а в и л а

1. Как только последний игрок выбежал, вся колонна делает один шаг назад.

2. Мяч надо обязательно передать сзади стоящему, а не перебрасывать через игроков, иначе засчитываются проигранные очки по количеству пропущенных игроков.

Остальные правила те же, что и в предыдущей игре.

Мяч под ногами. Игра эта проводится так же, как и предыдущая, только мяч передается под широко расставленными ногами. Мяч можно и прокатывать, но для этого надо увеличить расстояние между игроками до двух шагов. Мяч можно прокатывать сразу от начала до конца колонны, но если мяч выкатится, то игрок, перед которым мяч выкатился, должен его взять, встать на место и пустить дальше. В остальном правила применяются те же, что и в игре «Мяч над головой».

Мяч по кругу. Все играющие (обязательно четное число — 8, 10, 12 и т. д.) становятся в круг на расстояние вытянутых в стороны рук друг от друга и рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера составят одну команду, вторые — другую. Какие-либо два рядом стоящие игрока назначаются капитанами команд.

У капитанов имеется по мячу. По сигналу организатора капитаны бросают мячи — один вправо, другой влево — по кругу своим ближайшим игрокам, т. е. через одного. Те, в свою очередь, бросают мячи следующим своим игрокам, и так мячи перекидываются по кругу, пока не дойдут опять до капитанов, которые, поймав их, поднимают мячи вверх. Выигрывает команда, кото-

рая сумеет быстрее другой провести мяч по всему кругу и капитан которой раньше поднимет мяч вверх.

Гонку мячей по договоренности можно проводить и на 2—3 круга. Для начала хорошо провести передачу мяча по кругу игроками одной команды, а затем другой. После этой небольшой тренировки уже можно начинать соревнование.

П р а в и л а

1. Мяч надо бросать обязательно ближайшему игроку своей команды, т. е. через одного.

2. Если мяч упадет, его должен поднять тот, кто уронил, и, вернувшись на свое место, перебросить мяч дальше.

Вызов. На двух противоположных сторонах площадки чертятся линии «городов». Расстояние между городами 20—40 шагов. Играющие делятся на две равные команды, и каждая выбирает себе капитана. Затем команды выстраиваются шеренгой за линией своих городов. Капитаны бросают жребий, кому начинать игру.

Один из игроков начинающей команды по назначению своего капитана бежит к городу другой команды, игроки которой вытягивают правые руки вперед, ладонью кверху. Посланный игрок ударяет три раза по ладони кого-либо из игроков и после третьего раза убегает к себе в город. Получивший третий удар бежит за вызвавшим его игроком, стараясь поймать его до города. Если поймает, то уводит к себе в плен. Если не поймает, идет сам в плен к противникам. Затем посылает игрока на вызов капитан противоположной команды и т. д. Игра идет до тех пор, пока в одной из команд не останется ни одного играющего. Можно играть и на время — на 10—15 минут. В этом случае выходит победительницей команда, которая к концу установленного срока игры сумеет взять больше пленных.

П р а в и л а

1. Вызывающий ударяет по ладоням одного, двух или трех противников, по своему усмотрению, но всего делает только три удара.

2. Только получивший третий удар может догонять ударившего.

3. Пленник должен стоять сзади того, кто его взял в плен.

4. Пленного можно выручить. Для этого надо вызвать игрока, у которого находится пленник, и, если игрок будет взят в плен, пленник его освобождается и возвращается к себе в город.

5. Если попал в плен капитан, его заменяет кто-либо из игроков его команды.

Два лагеря. Две равные команды выстраиваются вдоль противоположных сторон площадки на расстоянии 15—30 шагов одна против другой.

Посередине площадки очерчивается кружок, в который кладется какой-либо предмет: мяч, флажок, мешочек и т. п.

Игроки одной команды должны унести мяч (или какой-либо другой предмет), а игроки другой обязаны стеречь его.

По сигналу организатора выбегает на середину площадки по одному игроку из каждой команды. Один делает разные движения, стараясь отвлечь внимание сторожа и унести предмет в свой лагерь. Другой игрок — сторож — повторяет все движения противника, не переставая следить за предметом.

Как только предмет будет схвачен, сторож ловит уносящего предмет. Если ему это удастся, он берет противника в плен, т. е. становится вместе с ним в конце своей команды — шеренги, иначе сторож становится пленником и идет в конец шеренги противника.

Когда все сыграют с предметом, команда, в которой стало больше игроков, считается выигравшей столько очков, на сколько у нее больше игроков. Затем команды меняются ролями и играют второй раз.

П р а в и л а

1. Выбегать к предмету на середину площадки можно только по сигналу организатора.

2. Сторож должен обязательно повторять все движения уносящего, иначе он проигрывает.

Добежать и убежать. На двух противоположных сторонах площадки на расстоянии 10—20 шагов проводятся линии «городов». Посередине площадки вбивается кол

и на него вешается шапка (или лента, платочек, кусок материи).

Играющие, разделившись на две равные команды, выстраиваются в шеренги на линиях городов лицом друг к другу.

По сигналу первые, стоящие с правого края в шеренгах, бегут до противоположного города, возвращаются обратно к своему городу, а затем подбегают к колу, стараясь быстрее схватить шапку. Прибежавший первым берет шапку и убегает с нею в свой город. Прибежавший вторым ловит противника.

Если игрок с шапкой останется непойманным, его команда получает очко. Если он будет пойман — 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.

П р а в и л а

1. Выбегать можно только по сигналу организатора.

2. Сделавшие перебежку становятся в конце своих шеренг.

3. Кто взялся за шапку, того можно ловить.

4. Если оба игрока прибежали к шапке одновременно, они могут друг друга отвлекать различными движениями, чтобы, уловив удобный момент, схватить шапку.

Параллельная эстафета. Играющие, разделившись на две равные команды, выстраиваются в колонны по одному, параллельно одна другой. Расстояние между колоннами — не менее 3 шагов.

Перед колоннами проводится линия старта. В 20—40 шагах от старта против каждой колонны втыкается в землю флаг, палка или ставится табурет и т. п. Команды выбирают капитанов, которые становятся впереди своих колонн. Каждый капитан получает эстафету (флажок или палочку).

По команде организатора: «Приготовиться, внимание — МАРШ!» капитаны начинают бег, бегут до своего флага, оббегают его и, возвращаясь к своей команде, быстро передают эстафету впереди стоящему игроку.

Принявший эстафету немедленно бежит вперед и продвигается то же, что и капитан. Затем бегут следующие по очереди игроки и т. д.

Каждый бегун, передав эстафету, становится сзади своей команды (в затылок). Игра кончается, когда капитан вновь получит эстафету от последнего игрока. Побеждает команда, капитан которой раньше получил и поднял вверх эстафету.

П р а в и л а

1. Капитаны не имеют права стартовать (т. е. бежать с линии старта) без команды «марш!», а следующие игроки не могут выбегать за линию, пока не получают эстафету.

2. Уронивший эстафету обязан поднять ее и только тогда продолжать бег.

3. Подбегать к своей команде надо с левой стороны, чтобы не было столкновения с впереди стоящими.

Посадка картофеля. Игра построена так же, как и предыдущая, только задание у играющих другое. У игроков, стоящих впереди колонн, имеется по мешочку с пятью картофелинами. Против каждой колонны в 20—30 шагах от них чертятся пять небольших кружочков в ряд. По сигналу первые игроки (капитаны) бегут к своим кружкам, раскладывают картофелины в кружки, возвращаются обратно и передают пустые мешочки следующим впереди стоящим игрокам, которые бегут до кружочков и собирают свою картошку в мешочки. Затем они возвращаются и передают следующим по очереди игрокам мешочки с картошкой и т. д. Таким образом, одни игроки «сажают» картошку, другие ее собирают. Остальные правила те же, что и в параллельной эстафете.

Эстафета с препятствиями. Играющие располагаются так же, как и в параллельной эстафете. На расстоянии 15—20 шагов от стартовой линии натягивается веревка на высоте 70—80 см от земли, дальше в 10—15 шагах

по пути кладутся бочки без днищ или строятся из палок низкие, высотой 30 см, воротца, далее, в 10—15 шагах, кладется по обручу от бочек. Можно придумать и другие, такие же простые, но разнообразные препятствия.

Первые игроки (капитаны), держа эстафету (палочку) в руке, начинают по сигналу бег, перепрыгивают через веревку, пролезают через бочки или под воротцами, затем пропускают через себя обруч и возвращаются обратно, передают эстафету следующим впереди стоящим игрокам, которые исполняют то же самое, и т. д., пока все не пробегут. Остальные правила те же, что и в параллельной эстафете.

Бег в мешках. Построение играющих такое же, как и в предыдущих эстафетах.

Каждый стоящий впереди колонн игрок влезает в мешок. По сигналу, придерживая мешок руками у пояса, они бегут в мешках до условленной цели, оббегают ее, возвращаются, вылезают из мешков, передают их следующим впереди стоящим игрокам, которые также влезают в мешки и бегут в них, и т. д. Остальные правила те же, что и в параллельной эстафете.

Бег зверей. Построение играющих такое же, как в предыдущих эстафетах. Все играющие получают названия разных зверей. Например, первые в командах называются медведями, вторые — слонами, третьи — крокодилами, четвертые — волками и т. д.

Организатор вызывает неожиданно какого-либо зверя. Игроки, получившие соответствующие названия, выбегают из колонн, бегут до условленной цели в 20—30 шагах (например, до черты) и возвращаются на свои места.

Игрок, прибежавший в свою команду раньше, выигрывает очко для своей команды. Затем организатор вызывает других зверей и т. д. Побеждает команда, которая наберет большее количество очков.

П р а в и л а

1. Выбегать можно только по вызову организатора.
2. Бежать надо до определенной цели, иначе игрок считается проигравшим в своей паре.
3. Если оба игрока прибегут обратно в свои колонны одновременно, очко никому не засчитывается.

Организатору игры рекомендуется иметь список «зверей» в колоннах, чтобы не забывать их при вызове. Желательно, чтобы в каждой команде было не более 10 человек.

Если играющих много, можно разбить их на три-четыре команды, и тогда по вызову будут выбегать три-четыре «зверя» сразу.

Круговая эстафета. Все играющие разбиваются на несколько групп (не менее трех и не более восьми), при-

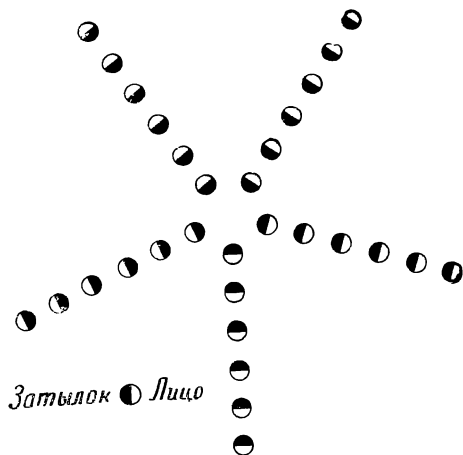


Рис. 2. Построение играющих в круговую эстафету

чем в каждой группе должно быть одинаковое количество игроков (от 6 до 15).

Группы выстраиваются в колонну по одному и становятся спиной к центру, располагаясь, как спицы колеса (рис. 2).

Впереди стоящие игроки держат эстафету (флажок или палочку).

По команде организатора: «Приготовься, внимание — МАРШ!» игроки, держащие в руках флажки, бегут в заранее определенную сторону вокруг «колеса». Обежав круг, они передают эстафету следующим игрокам, стоящим впереди их «спиц», а сами становятся в конце своей «спицы». Следующие делают то же самое и т. д. до тех

пор, пока все игроки не перебегают. Побеждает команда (спица), раньше других закончившая бег.

П р а в и л а

1. Бежать можно только вокруг колеса.
2. При обегании нельзя задерживать и толкать противников.

Игры с прыжками

Удочка. Для игры требуется нетолстая веревка длиной 2—3 м; к одному концу ее привязывается маленький мешочек с песком. Можно использовать веревку для прыжков в высоту с мешочками на ее концах.

Играющие становятся по кругу. Водящий становится в центр круга и берет веревку за свободный конец.

По сигналу организатора водящий начинает кружить веревку по земле. Играющие подпрыгивают, стараясь, чтобы она не задела за ноги. Кого веревка заденет, тот сменяет водящего.

П р а в и л а

1. Конец веревки с мешочком должен скользить по земле, и зацеплять им можно только ноги, не выше щиколотки.

2. Если веревка задела ноги двух игроков, то водящим становится тот, кого она зацепила первым.

В а р и а н т и г р ы. Играющие, стоя по кругу, рассчитываются на первые и вторые номера. Играющие первыми номерами — одна команда, а вторыми номерами — другая. Организатор игры или кто-либо из его помощников кружит веревку по земле. Кто заденет веревку, тот проигрывает очко для своей команды и продолжает играть. Играют 3—5 минут. В заключение подсчитывают очки. Команда, имеющая меньшее количество проигранных очков, считается победительницей.

Скакуны. Играющие делятся на две равные команды. Одна команда разбегается по «полю» (по площадке), которое надо предварительно ограничить.

Другая команда выстраивается в ряд на одной стороне поля, это — «скакуны». Скакуны выбирают капитана. Капитан посылает одного из скакунов в поле. Он

скачет на одной ноге и должен ловить игроков в поле, которые бегают как обычно.

Капитан следит за скакуном и секунд через 10—15 кричит: «Домой!», или дает призывной свисток (по уговору). Скакун возвращается на свое место, а в поле идет следующий по очереди. И так скакуны все время меняются по сигналу капитана. Игра кончается, когда все игроки в поле будут переловлены. Затем команды меняются ролями.

Играют и на время. Команда, продержавшаяся дольше в поле, считается выигравшей.

П р а в и л а

1. Скакун выходит в поле только тогда, когда предыдущий вернется в шеренгу.

2. Пойманные игроки идут в плен, на место, расположенное сбоку от площадки, и находятся там до конца игры.

3. За границу площадки выбегать нельзя, выбежавший считается пленным.

4. Скакуны меняются в порядке очереди, установленной капитаном.

5. Если все скакуны водили, а в поле есть еще непойманные игроки, водят второй и третий раз, пока не переловят всех.

6. Капитан скакунов также ловит игроков, выходя в поле по своему усмотрению.

Челнок. Играющие делятся на две равные команды. Они становятся одна против другой. Между командами проводится начальная черта для прыжков.

Первый по очереди игрок одной из команд с отмеченной черты прыгает в длину с места как можно дальше (рис. 3). Место, где коснулись земли пятки прыгавшего, отмечается чертой. Затем выходит первый игрок из другой команды, становится у отмеченного места, где приземлился предыдущий, и прыгает в обратную сторону, стараясь перелететь через начальную черту, т. е. сделать прыжок длиннее. Место, где коснулись его пятки, также отмечается чертой. Затем идет прыгать второй по очереди игрок из первой команды с отмеченного места последнего прыгнувшего и т. д., пока все не перепрыгают. Происходит состязание, в котором игроки одной команды пры-

гают в одну сторону, а игроки другой — в обратную. Той команде, которой в конечном итоге удалось продвинуть «челнок», т. е. прыжки которой были длиннее, присуждается победа.

П р а в и л а

1. Прыжок делается с места в длину без всякого разбега.

2. При определении длины прыжка отмечается чертой то место, куда прикоснулась пятка, ближайшая

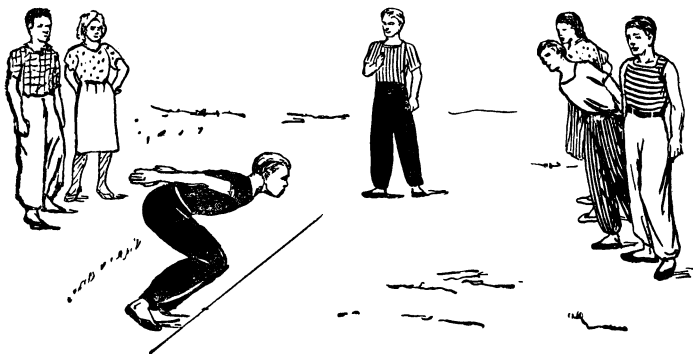


Рис. 3. Челнок

к черте, с которой совершен прыжок. Если при прыжке играющий упал, отмечается ближайший след, оставленный какой-либо частью его тела.

Чехарда. Играющие становятся один за другим по прямой линии в 8—10 шагах один от другого. Все, кроме стоящего сзади, выставляют вперед ногу, сгибают ее и, опираясь на нее руками, наклоняют туловище и склоняют голову. Задний игрок, разбежавшись, подпрыгивает, отталкивается руками от спины впереди стоящего игрока и, разведя ноги в стороны, перепрыгивает через него, бежит дальше, перепрыгивает через второго, третьего и т. д., пока не перепрыгнет всех (рис. 4). После этого он выбегает вперед шагов на 8—10 и становится, согнувшись, как и все играющие. Затем начинает перепрыгивать через всех следующий, стоящий сзади, и т. д. Если кто-либо из играющих не сумеет перепрыгнуть, он выбегает вперед и становится согнувшись.

Можно установить и такой порядок: 3—4 человека стоят, согнув туловище, а остальные перепрыгивают через них; если кому-либо не удастся перепрыгнуть, то он меняется ролью с одним из стоящих. Стоящие сменяются в порядке установленной очереди.

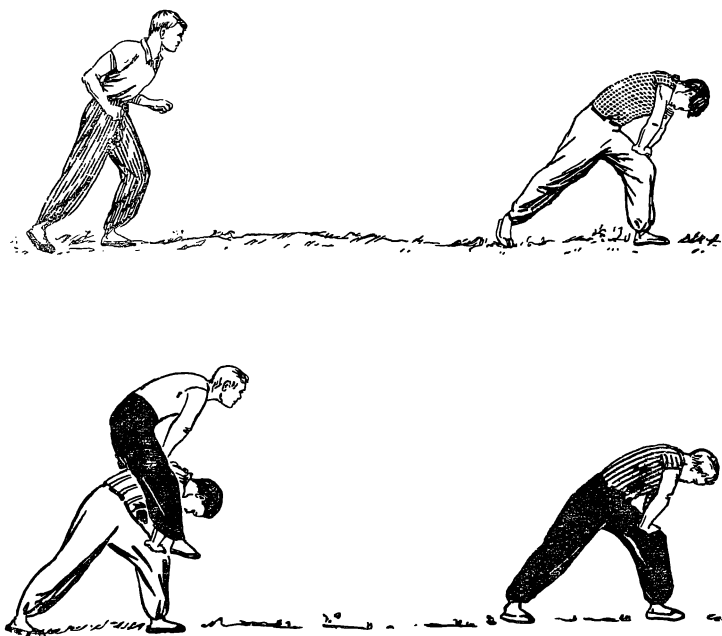


Рис. 4. Чехарда

В игре могут участвовать не более 10 человек.

Если играющих больше, их можно разделить на две команды и провести соревнование, какая из них быстрее закончит перепрыгивание.

Если места для расположения по прямой линии недостаточно, играющие становятся по кругу.

Слон. Играющие разделяются на две команды, не более чем по 7 человек в каждой. По жребию одна команда становится к стене (или к высокому забору) в колонну по одному. Впереди стоящий опирается руками о стену, сгибает туловище и пригибает голову, как в че-

харде. Следующий игрок обнимает руками его за пояс и принимает такое же согнутое положение, убрав голову под руку переднего, и т. д. вплоть до последнего. Это — «слон». Строящие слон стараются сгруппироваться потеснее с тем, чтобы образовать меньшую поверхность. Для предохранения от ушибов о стену можно встать одному спиной к стене.

Вторая команда становится на расстоянии 10—20 шагов от них и устанавливает очередь между игроками. Первый игрок разбегается и, оттолкнувшись, как в чехарде, вспрыгивает на стоящих возможно ближе к стене. Следующий по очереди делает то же самое и так до конца, пока все не вспрыгнут на стоящих у стены игроков. Если им удастся всем вспрыгнуть, не свалив стоящих, то команда имеет право «оседлать» слона еще раз. Если же кто-нибудь из них не сможет вспрыгнуть или свалит кого-либо из игроков, то команды меняются ролями.

Игры с борьбой и сопротивлением

Бой «петухов». На земле чертится круг диаметром 3 метра. Двое из участников игры входят в середину круга. Стоя на одной ноге и заложив руки за спину, они по сигналу начинают выталкивать туловищем друг друга из круга. Кому это удастся, тот считается победителем. Затем в круг идет следующая пара и т. д.

Можно бой «петухов» проводить и по-другому. Пары после выталкивания не сменяются, а остается в кругу петух-победитель, и на борьбу с ним выходит следующий по очереди или по желанию игрок. В заключение отмечается, кому из играющих удалось большее количество раз быть победителем.

Можно эту игру проводить как соревнование двух команд. Тогда, разбившись на две равные по силам команды, играющие из каждой команды посылают по одному игроку на бой в круг.

Побеждает команда, которая сможет вытолкнуть из круга большее количество игроков.

Тяни в круг. Первый вариант. На площадке чертится круг диаметром 1—1,5 метра. Все играющие окружают его, крепко схватившись за руки. По сигналу организатора играющие, двигаясь за кругом, стараются

втянуть в круг своих соседей. Тот, кто попадает в круг, хотя бы одной ногой, выходит из игры. Затем опять все соединяют руки и по сигналу организатора продолжают игру. Если игроки во время перетягивания разъединяют руки, то выходят из игры оба разъединившихся игрока. Последний игрок, не втянутый в круг, считается победителем.

П р а в и л а

1. Игра начинается и останавливается по сигналу организатора.

2. Втягивать соседей в круг можно только руками, не прибегая ни к каким другим способам.

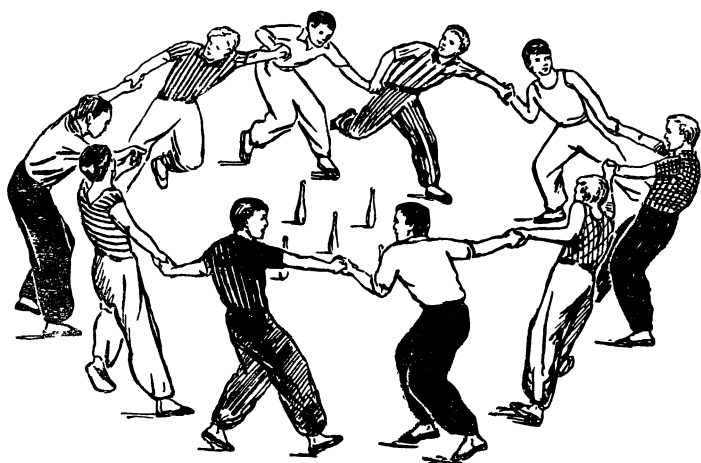


Рис. 5. Тяни в круг

3. Когда играющих остается столько, что они не могут окружить начерченный круг, играющие, взявшись за руки, становятся кружком сбоку от большого круга и также стараются втянуть в него друг друга.

Второй вариант. Игра проводится так же, как и предыдущая, только вместо очерченного круга в середине площадки ставятся пять чурок (кегель или булав). Чурки располагаются следующим образом: четыре по углам квадрата и одна в центре, каждая чурка на расстоянии 0,5 метра одна от другой (рис. 5).

Все играющие стараются натолкнуть соседей на стоящие чурки. Игрок, сваливший чурку, выбывает из игры.

Остальные правила те же, что и в игре «Тяни в круг».

Достань гранату. Для игры требуется бечевка длиной 2—3 метра и две гранаты или булавы.

Бечевка растягивается и кладется на землю. На расстоянии 3 метров от каждого конца ставится по одной гранате.

Двое играющих берутся за концы бечевки. По сигналу игроки начинают тянуть бечевку к себе, стараясь дотянуть ее до гранаты и поднять гранату. Кому из них это удастся, тот считается победителем.

Затем идет перетягивать следующая пара.

Перетягивание четверками. Берется толстая бечевка длиной 6—8 метров и связывается. Четверо играющих

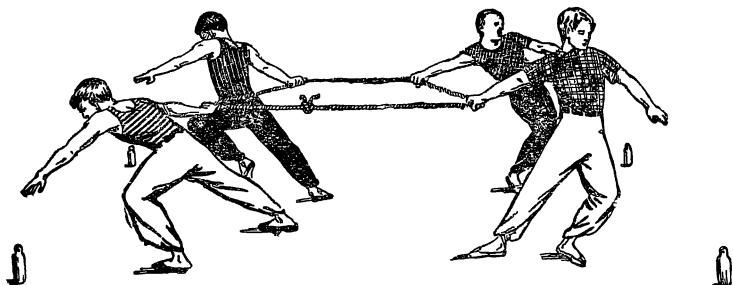


Рис. 6. Перетягивание четверками

берутся за нее с четырех сторон, образуя квадрат (рис. 6). На расстоянии 3 метров от каждого на земле ставится по гранате.

По сигналу игроки начинают тянуть бечевку, каждый в свою сторону, стараясь дотянуться, не отпуская бечевки, до гранаты и поднять ее. Побеждает тот, кто раньше схватит гранату.

После этого идет перетягивать бечевку следующая четверка и т. д.

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

П р а в и л а

1. Гранаты должны находиться обязательно на равном расстоянии от каждого игрока.

2. Если кто-нибудь из перетягивающих бечевку во время перетягивания отпустит ее, он выходит из игры и на его место становится новый игрок.

Перетягивание каната. Берется канат длиной от 8 до 20 метров (в зависимости от количества играющих), середина его отмечается цветной тряпочкой. Канат растягивается и кладется на землю, под серединой каната чертится линия. Играющие разделяются на две равные по силам и по числу игроков команды. Игроки одной команды берутся за одну половину каната, лицом к середине каната, игроки другой — за другую, лицом к первой команде. Игроки обеих команд держатся за канат, стоя с разных сторон от него: один справа, другой слева от каната.

По сигналу команды начинают тянуть канат на себя. Побеждает команда, перетянувшая всех игроков противоположной команды за начерченную на земле линию.

Третий лишний (с сопротивлением). Играющие становятся по кругу парами в затылок (стоящий сзади обхватывает переднего за пояс), лицом к центру круга.

Двое играющих водят, один из водящих—убегающий, другой — догоняющий. Они становятся позади круга на противоположных сторонах.

После счета «раз, два, три!» догоняющий начинает ловить убегающего; тот, спасаясь, стремится встать впереди какой-нибудь пары. Этому препятствуют игроки, стоящие в парах сзади, поворачивая передних игроков в разные стороны, не давая присоединиться к ним убегающему. Передние сопротивляются и стремятся схватить за пояс убегающего.

Если догоняющий поймает убегающего, они меняются ролями.

Если убегающий присоединится к какой-либо паре, то сзади стоящий убегает от водящего.

Эта игра силовая и в ней нельзя объединять юношей и девушек.

П р а в и л а

1. Поворачивать игроков можно, только обхватив обеими руками за пояс. Никакие другие способы не разрешаются.

2. Бегать водящим можно где угодно.

3 Пары не должны сходить со своих мест, они могут только поворачиваться на месте.

Игры с метанием и ловлей мяча

Стой! Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Один из играющих является водящим. Он выходит на середину круга с маленьким мячом.

Водящий сильно ударяет мяч о землю и называет чей-нибудь номер. Вызванный бежит за мячом, остальные играющие разбегаются в разные стороны.

Вызванный, ставший водящим, схватив мяч, кричит «СТОЙ!». Все останавливаются и стоят неподвижно там, где застала команда. Игрок с мячом старается попасть им в ближайшего играющего, который в этот момент может увертываться от мяча, не сходя с места (наклоняться, приседать, подпрыгивать на месте 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 становится новым водящим, играющие окружают его, игра начинается сначала.

П р а в и л а

1. По команде «стой!» никто не имеет права сходить с места.

2. Пока мяч не находится в руках водящего, можно размещаться по площадке как угодно.

Свечи. На одной стороне площадки проводится черта длиной в 4 шага; пространство площадки за чертой называется «полем». Играющие выбирают двух игроков — метальщика и подающего мяч.

Метальщик получает лапту (толстую палку с концом, немного обструганным для того, чтобы лучше было ее держать), а подающий — маленький мяч (резиновый или из тряпок).

Метальщик и подающий становятся на черту. Все остальные играющие разбегаются по всему полю и становятся в шахматном порядке.

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, 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 на лету, то становится метальщиком; бросивший мяч игрок делается новым подавальщиком, а бывший метальщик бежит в поле на место ушедшего игрока.

П р а в и л а

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.

Охотники и лисицы. Из играющих выбирается один «охотник». Его отмечают повязкой на рукаве или еще чем-нибудь. У охотника маленький мяч. Все остальные играющие — «лисицы».

Охотник выходит на середину площадки, которая должна быть ограничена. Лисицы собираются вокруг охотника. Охотник три раза подбрасывает мяч вверх и ловит его. После третьего броска лисицы разбегаются в разные стороны, а охотник, поймав мяч, стремится попасть мячом в одну из лисиц. Если попадает, осаленная лисица становится его помощником и тоже надевает повязку на рукав. Теперь они вдвоем селят мячом лисиц. Каждая вновь осаленная лисица надевает повязку, присоединяется к охотнику, становится его помощником. Когда у охотника будет два-три помощника непойманным лисицам разрешается схватывать мяч с земли и перебрасывать его между собой так, чтобы охотник с помощниками не могли им завладеть. Охотники же стараются отбить мяч у лисиц и осалить их. Игра идет до тех пор, пока не будут переловлены все лисицы.

П р а в и л а

1. Лисицам запрещается перебегать границы площадки. Лиса, сделавшая это, считается осаленной и становится помощником охотника.

2. Салить лисиц мячом можно в любое место тела, за исключением головы.

Лунки или масло. На ровном месте выкапывают лунку (ямку), в которой мог бы поместиться маленький мяч (или шар). Эта лунка называется «масло». Вокруг масла роют по окружности на расстоянии 3—4 шагов от масла и друг от друга столько лунок, сколько играющих без одного. По жребию один из играющих становится водящим. Игроки встают около лунок с палками в руках, опустив концы палок в лунки. Место водящего — за кругом играющих, он старается своей палкой вогнать мяч в масло. Играющие мешают ему вогнать мяч и отбивают его палками, но в то же время зорко следят за своими лунками, потому что водящий имеет право опустить свою палку в любую из открытых лунок.

Игрок, прозевавший лунку, уступает свое место водящему и сам становится водящим.

Как только мяч загнан в масло, 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.

П р а в и л а

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 масле, играющие могут меняться лунками несколько раз, пока водящий не займет чью-либо лунку.

4. Пока мяч не загнан в масло, играющие также могут меняться лунками. При каждом таком перемещении водящий может занять чью-нибудь лунку и тогда сменяется с тем, кто остался без лунки.

Круговая лапта. Все играющие разделяются на две равные команды. Игроки одной команды становятся в круг на расстояние вытянутых в стороны рук друг от друга и делают шаг назад. Перед их ногами очерчивается круг. Вторая команда располагается внутри круга.

У игроков, стоящих по кругу, имеется мяч (маленький для лапты или большой — волейбольный, баскет-

больный). Они должны, перебрасывая мяч, попасть им в какого-нибудь игрока внутри круга, который в этот момент может, подпрыгивая, пригибаясь или отклоняясь, увертываться от мяча. Осаленный мячом выбывает из игры. Таким образом, команда, стоящая в круге, все уменьшается. Мяч надо бросать так, чтобы никто из играющих в середине круга не поймал его руками, иначе все осаленные возвращаются в свою команду. Когда все игроки в круге будут выбиты, играющие меняются ролями. Побеждает команда, дольше продержавшаяся в круге.

П р а в и л а

1. Если играющий внутри круга поймал мяч, все осаленные до этого момента возвращаются в круг.

2. Если играющий внутри круга поймал мяч и не сумел его удержать, он считается осаленным и выбывает из игры.

3. Игроки, бросающие мяч, не имеют права заходить за черту круга.

Простая лапта. Для игры необходимы палка-лапта и небольшой резиновый или тряпичный мяч. На площадке проводится черта длиной 6—10 метров — «город»; в 15—30 шагах от него проводится вторая черта — «кон».

Играющие выбирают водящего. Для этого они или рассчитываются или меряются по палке (поочередно снизу берутся за палку; чья рука окажется сверху, тот и водит).

Все игроки располагаются за линией города. Водящий по очереди подает мяч каждому из играющих, т. е. подкидывает мяч так, чтобы по нему можно было ударить палкой (рис. 7). Бьющий игрок старается послать мяч дальше в поле и после удара, бросив лапту у города, бежит до черты кона и обратно. Водящий же бежит в поле, чтобы схватить отбитый мяч и осалить бегущего игрока. Если мяч улетел недалеко, ударявший бежит только до кона и возвращается в город лишь после удачного удара очередного игрока. Если игрок не попал по мячу, он все же обязан бежать в кон.

Осаленный игрок становится на место водящего, а тот идет играть со всеми остальными игроками. Если же водящий промахнулся, он остается водить.

Если все играющие промахнулись при ударе и убежали за черту кона, то водящий, стоя за линией города, три раза бросает мяч вверх. За это время игроки обязаны перебежать за линию города.

Водящий после трех подбросов мяча пытается осалить бегущих игроков.

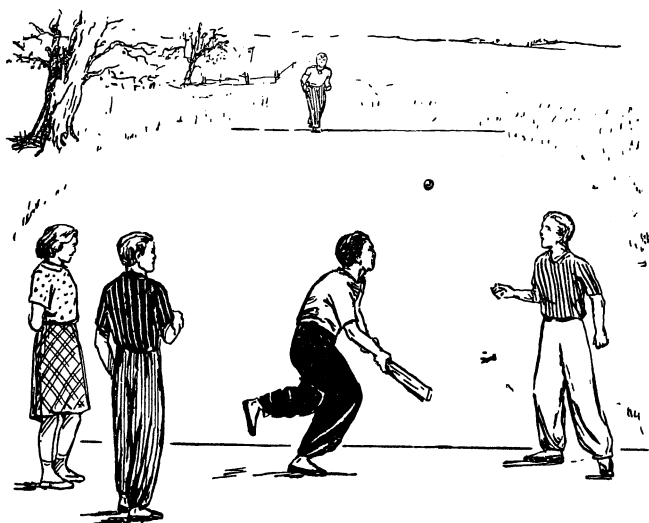


Рис. 7. Простая лапта

В случае, если играющие не сумели прорваться к городу (водящий уже три раза подкинул мяч), водить идет тот, кто первый промахнулся и убежал за линию кона.

П р а в и л а

1. Водящий может салить мячом только игрока, перебегающего поле. За линией города и кона салить нельзя.

2. Вернувшийся после пробежки игрок становится в конце очереди.

3. Водящий, попавший мячом в перебегающего, становится в конец очереди играющих, а осаленный идет на его место.

Русская лапта. На одной стороне площадки проводится черта «города», а на противоположной стороне в 40—60 шагах от города проводится черта «кона» (на лужайке город и кон можно обозначить какими-либо предметами). Пространство между городом и коном называется «полем».

Играющие делятся на две равные команды, выбирают вожakov и тянут жребий — кому начинать игру.



Рис. 8. Русская лапта

Команда, начинающая игру, идет в город, а другая команда разбегается по полю.

Вожак команды в городе устанавливает очередь между своими игроками, а вожак команды в поле посылает одного из своих игроков в город подавать мяч.

Подавальщик, стоя у черты города, подбрасывает мяч, а первый игрок начинающей команды отбивает его лаптой как можно дальше в поле. Если удар был удачным, игрок, пробивший мяч, бежит через поле за кон и обратно, если же мяч упал неподалеку, то игрок остается в городе и ждет следующего хорошего удара, после чего бежит (рис. 8). Игроки в поле стараются поймать «свечу» (мяч в воздухе) или моментально схватить мяч с земли и осалить им перебегающих. Если игроки в поле

поймают свечу, они идут играть в город, а игравшая там команда переходит в поле. Когда удастся осалить мячом кого-либо из перебегающих, игроки из поля сейчас же бегут в город, а игроки из города спешат в поле и стараются «отсалиться», т. е. попасть мячом в кого-либо из игроков, 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 утвердится какая-либо неосаленная команда, игра продолжается дальше.

П р а в и л а

1. Играющие отбивают мяч в поле по очереди. Вожак отбивает мяч последним.

2. Каждый игрок может бить по мячу только один раз, независимо от того, попал ли он или промахнулся.

Право на следующий удар он получает после того, как сбегает за кон и вернется в город неосаленным.

Причем он занимает очередь за последним игроком в городе.

3. Вожак может бить подряд три раза.

4. Перебегающий должен оставить лапту в городе; иначе он обязан вернуться назад и бежать снова.

5. Перебегать можно сразу несколькими игрокам после сильного, хорошего удара.



Вожаку команды в городе выгодней поставить более слабых игроков в середину очереди; тогда под конец более сильные и ловкие могут своими ударами «выручать» слабых, т. е. давать им возможность перебегать.

Вперед-назад. Играющие, разделившись на две равные команды, выстраиваются в колонны по одному, параллельно одна другой. Расстояние между игроками в колоннах — длина вытянутых вперед рук, а между колоннами — 3—4 шага.

Передние игроки в каждой колонне по сигналу организатора передают мяч (футбольный, баскетбольный) над головой стоящим сзади, тем же способом передают мяч следующим и т. д. Как только мяч передан до конца колонны, все ее игроки поворачиваются кругом,

широко расставляют ноги и последний игрок (теперь он стал первым) наклоняется и передает мяч под ногами.

Мяч возвращается таким образом к игроку, начавшему игру.

Побеждает команда, сумевшая раньше передать мяч над головой и обратно под ногами.

В этой игре мячи можно заменить флажками, шапками, деревянными шарами и другими предметами.

Если играющих больше тридцати человек, можно разделить их на три-четыре команды для того, чтобы игра шла оживленнее.

Блуждающий мяч. Выбирается водящий. Остальные играющие образуют круг, становясь на расстоянии вытянутых в стороны рук. Один из играющих держит большой мяч (волейбольный или баскетбольный). Водящий становится за кругом, на противоположной стороне от игрока с мячом.

Играющие передают мяч по кругу вправо или влево от себя, но обязательно соседу. Водящий, не забегая в круг, старается догнать мяч и коснуться его рукой в момент передачи или когда он находится у кого-либо в руках. Если водящему удастся это, он сменяется с тем, у кого осалил мяч.

П р а в и л а

1. Если играющий перебросил мяч через одного или нескольких игроков, то сделавший ошибку идет на место водящего.

2. Уронивший мяч идет водить.

3. Каждый раз при смене водящего мяч начинают передавать с противоположной стороны от водящего.

* * *

Для осложнения игры можно круг расширить, увеличив расстояние между играющими до 3—4 шагов.

Не давай мяча водящему. Играющие образуют круг, становясь на расстоянии вытянутых в стороны рук. Водящий идет в середину круга. Стоящие по кругу начинают перебрасывать мяч (волейбольный или баскетбольный) друг другу, не давая возможности водящему коснуться мяча. Водящий, бегая в середине круга, стре-

мится дотронуться до мяча, когда тот находится в воздухе, на земле или в руках у кого-либо из играющих.

Если водящему это удалось, на его место идет играющий, у которого мяч был осален при броске, а водящий становится в круг.

П р а в и л а

1. Мяч можно перебрасывать по воздуху и перекатывать по земле.

2. Если мяч вылетел из круга, то играющие должны как можно быстрее поднять его и, вернувшись на свои места, продолжать игру.

Водящий имеет право осалить мяч, находящийся за кругом.

Мяч в воздухе. Эта игра очень похожа на предыдущую, но она осложнена следующими правилами: 1) мяч можно только перебрасывать по воздуху, не выше поднятых рук и не ниже колен водящего; 2) если мяч коснется земли или будет брошен выше поднятых рук водящего, то водить идет сделавший эту ошибку. Остальные правила те же, что и в предыдущей игре.

Эту игру можно рекомендовать уже научившимся хорошо владеть мячом. Для начала лучше проводить игру «Не давай мяча водящему».

Летучий мяч. Выбирается водящий. Все остальные играющие становятся в круг. Водящий находится в середине круга с мячом в руках. Водящий бросает мяч любому игроку, тот отбивает его ладонями или пальцами кому-либо из играющих или водящему, который, в свою очередь, отбивает мяч дальше и т. д., не давая мячу коснуться земли. Как только мяч коснется земли, в середину идет новый водящий, по очереди.

П р а в и л а

1. Нельзя мяч отбивать больше двух раз подряд, иначе игра начинается сначала.

2. Если мяч вылетел из круга, он может быть «спасен», если кто-нибудь из играющих успеет подбежать и отбить его в круг.

Игра проходит интереснее, если подсчитывать, сколько раз удалось отбить мяч, не дав ему коснуться земли. Можно эту игру проводить и с выходом игроков, которые сделали ошибку; тогда оставшийся последним считается победителем.

Если играющих не менее десяти, можно организовать соревнование.

Для этого играющие делятся на две команды, и каждая из них образует свой круг. Побеждает команда, сумевшая большее количество раз отбить мяч.

Ножной мяч в круге. Играющие образуют круг, становясь на расстоянии вытянутых в стороны рук. Водящий идет в середину круга, кладет футбольный или баскетбольный мяч на землю и ударом ноги стремится выбить его из круга. Стоящие по кругу задерживают мяч ногами. Если мяч вылетит из круга, то тот, у кого мяч пролетел с правой стороны, становится водящим.

П р а в и л а

1. Мяч можно бить только по земле, и он считается вылетевшим, если пролетел не выше колен играющих, иначе он не считается вылетевшим.

2. Задерживать и отбивать мяч можно только ногами и туловищем.

Защита крепости. Все играющие становятся по кругу. В центре круга ставится «крепость» из трех палок длиной 1 метр каждая, связанных вверху. Один игрок защищает крепость, остальные стараются сбить ее мячом (рис. 9). Защитник препятствует этому, закрывая треножник из палок своим туловищем и отбивая мяч руками и ногами. Игрок, сбивший крепость, идет на место защитника, а защитник становится в круг.

П р а в и л а

1. Сбивать крепость можно только броском мяча, не сходя с места.

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 сам свалит крепость, то он перестает быть защитником, а на его место идет тот игрок, у которого в этот момент окажется мяч в руках.



Если игра проводится на земляной площадке, надо перед ногами стоящих очертить окружность для того, чтобы они не заходили за нее во время сбивания мячом крепости.



Рис. 9. Защита крепости

Мяч в ноги. Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых в стороны рук и стараются мячом попасть в ноги находящегося в центре водящего. С этой целью играющие перебрасывают мяч и в удобный момент бросают мяч в ноги водящего, который увертывается, бегая внутри круга, подпрыгивая и отбивая мяч руками.

Игрок, осаливший водящего, меняется с ним местом.

П р а в и л а

1. Бросать мяч в водящего можно только не сходя со своего места.

2. Попадание мячом засчитывается, если водящий был осален в ноги не выше коленей.

Перестрелка. Посредине площадки чертится линия, разделяющая площадку на две половины. На двух концах площадки параллельно средней линии, в 10—30 шагах от нее, проводятся линии «плена». С боков площадка также ограничивается линиями.

Играющие разделяются на две равные команды. Каждая команда размещается на своем поле от средней линии до линии плена (рис. 10). Организатор игры бросает мяч на середину. Начинает команда, на чьей стороне окажется мяч. Игра заключается в следующем: игроки одной команды стараются мячом осалить всех играющих другой команды. Осаленные идут за линию плена, к своим противникам. Выигрывает команда, которая скорее осалит всех игроков другой команды.

Можно играть и на заранее определенное время — 10—15 минут. Побеждает команда, у которой осталось больше игроков в поле.

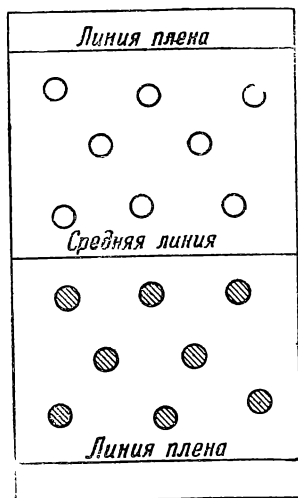


Рис. 10. Размещение команд в игре «Перестрелка»

П р а в и л а

1. Играющие не имеют права заходить за среднюю линию — на поле противника.
2. Салить мячом можно в любую часть тела, за исключением головы.
3. Игрок, поймавший мяч на лету, не считается осаленным.
4. Мяч, отскочивший от земли и задевший игрока, не салит.
5. Бегать с мячом и долго задерживать мяч в руках не разрешается, иначе мяч передается в противоположную команду. Передвигаться с мячом можно, ударяя его рукой о землю.
6. Если мяч попал за линию плена, его выбрасывают оттуда пленные своим игрокам.
7. Пленного можно освободить и вернуть в поле.

Для этого надо перебросить мяч пленному так, чтобы он поймал его на лету, не выходя за черту плена.

Борьба за мяч. Играющие делятся на две равные команды. Игроки одной команды чем-либо отмечают (надевают повязки, платочки, засучивают рукава и т. п.). Капитаны команд идут на середину площадки. Все остальные размещаются по всей площадке, причем стремятся встать парами: игрок одной команды с игроком команды противника. Площадка должна быть ограничена. Организатор подбрасывает мяч между капитанами, которые стараются его поймать в воздухе или отбить кому-либо из своих игроков. Завладев мячом, команда стремится его удержать: мяч перебрасывается между своими игроками. Игроки другой команды стремятся отбить мяч и завладеть им. Игра длится 10—15 минут. Выигрывает команда, которая владела мячом дольше другой.

П р а в и л а

1. Вырывать мяч нельзя, можно только выбивать и перехватывать.

2. Если мяч вылетит за пределы площадки, его бросает с того места, где он пролетел границу, игрок другой команды.

3. Если схватят мяч одновременно два игрока, то организатор останавливает игру свистком и дает спорный мяч, т. е. эти игроки становятся лицом друг к другу, а организатор игры подбрасывает мяч вверх между ними; каждый из них стремится отбить мяч кому-нибудь из своих игроков.

4. Бегать с мячом по площадке нельзя. Можно вести мяч, ударяя его о землю. Если игрок пробежал с мячом, судья останавливает игру и мяч выбрасывают с боковой линии, напротив того места, где произошла ошибка.

5. За грубую игру — вырывание мяча, умышленное толкание игроков — организатор передает мяч игрокам другой команды.

* * *

Эта игра является подготовительной игрой к баскетболу и лучше всего ее проводить на баскетбольной площадке или площадке, равной ей по размерам.

Игры под музыку

Приглашение. Играющие становятся в круг. Гармонист играет польку. Водящий выходит на середину круга и, танцуя, приближается к одному из играющих. Остановившись перед ним, он делает различные движения, приглашая его танцевать. Все его движения приглашаемый повторяет. Затем водящий поворачивается и идет, танцуя, к другому играющему; приглашенный следует за ним, все время повторяя движения водящего. Они подходят к третьему играющему. Тот также должен повторять различные движения, показываемые водящим, и присоединиться к нему. Все они гуськом, танцуя, направляются дальше, к другим играющим. Так цепь постепенно увеличивается.

Неожиданно раздается сигнал (хлопок, свисток) организатора игры. Все танцующие должны разбежаться и встать в любом месте в круге. Кто задержится и позже всех займет место, тот идет водить.

Круговые салки. Играющие образуют два круга — внутренний и наружный. Под музыку марша, танца или песни играющие, образующие внутренний круг, держась за руки, идут в одну сторону. Наружный круг движется в обратную сторону, но здесь играющие не держатся за руки. По сигналу организатора оба круга останавливаются, музыка прекращается. Играющие наружного круга приседают, а — внутреннего круга, расцепив руки, быстро оглядываются и селят играющих, 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 осалят всех игроков наружного круга.

Играющие наружного круга могут принимать по сигналу различные позы по заданию организатора: присесть, положив руки на бедра, встать на одно колено и положить одну руку на бедро, а другую поднять вверх, встать на два колена, поставив руки за голову, и т. п.

Играющие наружного круга не должны отходить дальше одного шага от игроков внутреннего круга, иначе их очень трудно осалить.

Птицы и клетка. Играющие образуют два круга — внутренний и наружный. Играющие внутреннего круга

берутся за руки, изображая «клетку». Остальные играющие — «птицы» — свободно располагаются по внешнему кругу.

Под музыку польки (или другой плясовой мелодии) клетка движется вправо, а птицы прыжками двигаются влево. По сигналу организатора клетка останавливается,



Рис. 11. Птицы и клетка

играющие поднимают руки вверх. Птицы вбегают внутрь клетки и выбегают из нее (рис. 11). Организатор неожиданно дает сигнал, музыка прекращается, а клетка закрывается, т. е. все опускают руки вниз и приседают. Птицы, оказавшиеся внутри клетки, считаются пойманными и становятся во внутренний круг. Затем, снова под музыку, клетка начинает двигаться в одну сторону, а птицы в другую и т. д.

С каждым разом клетка постепенно увеличивается, а птиц становится все меньше. Игра продолжается, пока не будут переловлены все птицы. Затем играющие меняются местами: кто был в начале игры во внутреннем круге, становится во внешний и наоборот.

Для успеха этой игры лучше распределить роли по полу, то-есть девушки, например, становятся в круг и

изображают клетку, а юноши изображают птиц или наоборот.

Третий лишний (под музыку). Играющие становятся парами по кругу — пара за парой. Каждая пара берется под руки, а свободные руки кладут себе на пояс.

Из играющих выделяется водящий-салка и один убегающий, которые становятся в стороне в разных местах.

Под музыку (пение) все пары медленно прогуливаются по кругу, а салка начинает догонять убегающего. Спасаясь от салки, убегающий подбегает к любой паре и берет одного из игроков под руку. Стоящий в этой паре с другой стороны сейчас же убегает, а салка бежит за ним. Если водящему удастся осалить (поймать) убегающего, они меняются ролями.

П р а в и л а

1. Водящий не имеет права салить убегающего, если он взял кого-нибудь в паре под руку.

2. Водящий может осалить игрока, оказавшегося третьим в паре, если тот продолжает идти под руку.

Карнавал цветов. Играющие становятся попарно и размещаются пара за парой. Каждый играющий получает название цветка. В первой паре — василек и ромашка, во второй паре — ландыш и незабудка, в третьей паре — колокольчик и маргаритка, в четвертой паре — те же названия, что в первой паре, в пятой паре — название цветков второй пары и т. д. до конца. Все пары двигаются под музыку одна за другой. Неожиданно организатор кричит: «Смена пар!», и все начинают искать себе новую пару: колокольчик зовет новую маргаритку, василек — новую ромашку, а ландыш — новую незабудку. Играющие бегают, пока не составят новые пары. Каждая новая пара становится за организатором, и, когда все пары сменяются, игра продолжается сначала.

После смены пар можно переменить названия цветов и снова начать игру.

Музыкальные змейки. Все играющие разделяются на три-четыре равные команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному, параллельно одна другой и называется в игре «змейкой». Передний игрок каждой змейки — вожак.

Каждая змейка получает какую-либо музыкальную

Вожаками надо ставить более активных и сообразительных играющих, чтобы они сразу узнавали свою мелодию и интереснее водили свою змейку. При повторении игры надо переменить змейкам музыку.

Игры на местности

Ориентировка по слуху. Игра проводится на ровной полянке или на лугу без кустарников. Все играющие выстраиваются в одну шеренгу в трех шагах один от другого и завязывают глаза. Организатор отходит от них в сторону метров на сто и подает сигнал (свистком, трещоткой и т. п.). Все играющие идут в том направлении, откуда слышался сигнал, стремясь подойти поближе к организатору. По второму его сигналу все снимают повязки с глаз и останавливаются. Выигрывает тот, кто окажется ближе к организатору.

Можно игру усложнить следующим образом: организатор, подав сигнал и остановив затем приближающихся, переходит на новое место и опять дает сигнал, после которого все двигаются в новом направлении. Таким образом направление можно менять несколько раз. В заключение все снимают повязки и определяется, кто находится ближе к организатору.

Определение расстояния. Выйдя в поле, играющие намечают вдали какой-либо предмет (дерево, пенек, стог сена и т. п.), и каждый определяет расстояние, называя примерное число шагов. Затем расстояние до предмета проверяется шагами. Тот, кто точнее определил расстояние, выигрывает.

Поиски клада. Организатор прячет какой-нибудь предмет (мешок, сумку и т. п.) на определенном участке леса, луга, дороги. Затем организатор объявляет играющим, какой предмет спрятан, на каком участке и какое время он дает на поиски. Все отправляются разыскивать «клад». Кто найдет этот клад, тот считается победителем. Затем предмет прячет игрок, нашедший его.

Кукушки. Играющие делятся на две команды. Игроки одной команды отправляются в лес, залезают на деревья в разных местах и маскируются, изображая «кукушек». Границы участка, на котором можно укрываться кукушкам, должны быть заранее установлены.

Через 10—15 минут другая команда идет отыскивать кукушек. Замечается время, в какое все кукушки будут обнаружены. Затем играющие меняются ролями.

Команда, сумевшая быстрее другой обнаружить всех кукушек, считается победительницей.

Лисица. Игра проводится на поле у леса, на опушке леса, в роще или в другом месте, где можно укрыться.

Один или два лучших бегуна становятся «лисицами». Они берут с собой в мешках или сумках мелкие обрезки бумаги, нарезанную солому, сухие листья или другой материал, который может оставить заметные следы на земле. Затем лисы убегают за 1—1½ километра, высыпая местами бумагу (солому и т. п.). В конце своих следов они прячутся. Остальные играющие — «охотники» — через 5—10 минут после ухода лис идут на поиски по следам. Если в условленное время (30 минут — 1 час) лисицы будут найдены, выигравшими считаются охотники, иначе выигрывают лисы.

Маскировка. Игра проводится на пересеченной местности — в перелеске, в роще и т. п.

Играющие разделяются на две команды. По жребию одна команда убегает. Другая команда следит за их направлением, забравшись на какое-либо возвышение, на деревья. Ушедшая команда, пройдя 1—2 километра, прячется, хорошо замаскировавшись. В 100 метрах от этого места она выставляет какой-либо цветной предмет — флаг и т. п. Через 15—20 минут по ее пути следует оставшаяся команда и разыскивает спрятавшихся в течение 1—1½ часов (по договоренности). Если команда размаскировывает противника, она побеждает, если это ей не удастся, она проигрывает.

В этой игре у каждой команды должны быть часы, сверенные до начала игры, для того, чтобы спрятавшаяся команда знала время окончания игры.

МАЛОПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Зимой или в холодную дождливую погоду молодежь, собравшаяся в помещении, может проводить несложные малоподвижные игры, основанные на сообразительности, внимании, быстроте ориентировки, памяти и т. д. Такие игры не требуют ни специальных принадлежностей, ни большого места и обычно проходят живо, с интересом.

Колечко. Играющие садятся или становятся в круг, берутся обеими руками за веревочку со связанными концами. На веревочку надето кольцо, которое играющие незаметно передвигают по веревочке от соседа к соседу, прикрывая руками. Водящий старается найти колечко, предлагая то одному, то другому игроку открыть руки. У кого в руках будет обнаружено колечко, тот становится новым водящим.

Да и нет. Играющие садятся в круг. Водящий неожиданно подходит к любому участнику игры и быстро задает ему какой-нибудь вопрос, например: «Какой сегодня день?», «Нравится ли вам сосед?», «Вам не хочется спать?». Спрошенный должен отвечать на вопросы, но не говорить «да» и «нет». Кто нарушит это условие — сменяет водящего.

В эту игру можно ввести дополнительное условие: черное и белое не называть и не смеяться. С этим дополнением игра становится труднее, но интереснее.

Рыбы, звери, птицы. Играющие стоят или сидят по кругу. Водящий ходит внутри круга и, остановившись против одного из играющих, говорит: «рыбы» и громко считает до пяти. Пока водящий считает, играющий должен успеть назвать какую-нибудь рыбу (окунь, карась, щука и пр.). Если водящий скажет «звери» или «птицы», надо в ответ ему назвать зверя или птицу. Кто не су-

меет назвать в течение пяти счетов то, что требует водящий, идет в круг водить и уступает свое место водящему. Водит также тот, кто ошибется, назвав, например, вместо птицы — зверя или вместо рыбы — птицу. Можно условиться, что играющие не должны упоминать уже названного зверя, птицу или рыбу.

Если играющих немного, можно установить, что проигравшие временно выбывают из игры.

Счет по кругу. Играющие образуют круг. Внутри — водящий. Он подходит к любому игроку и говорит: «один», затем подходит к соседнему игроку и говорит: «два»; перед третьим игроком говорит: «три» и т. д. Когда водящий дойдет до седьмого по очереди играющего и скажет: «семь» — этот игрок должен сказать «гоп». После этого счет идет дальше, и теперь «гоп» надо говорить при слове «четырнадцать». Таким образом, слово «гоп» говорят на числа, делящиеся на семь, а также на числа, содержащие семь (17, 27 и т. п.). Кто зазевается и скажет «гоп» не во время или не скажет его, когда надо, тот должен сменить водящего. При большом количестве играющих руководителю следует самому водить, а проигравший должен выполнить какое-нибудь задание.

Не надо спешить при счете, чтобы не комкать игру.

Если играющие достаточно подготовлены, можно условиться говорить «гоп» не на числа, кратные семи, а на числа, кратные пяти, трем и т. д.

Кто ушел? Выделив одного из играющих, предлагают ему осмотреть всех присутствующих и запомнить их, а затем отвернуться к стене и стоять, не оглядываясь, или завязывают ему глаза. В это время один из оставшихся, по назначению руководителя, тихонько выходит из помещения. После этого развязывают глаза водящему и предлагают в течение короткого срока определить, кого нет среди его товарищей. Если не угадает — водит вторично. Если же угадает — водит тот, кто уходил.

Живой платочек. Играющие садятся в круг и начинают перебрасывать друг другу платочек. Водящий старается его поймать. Если водящий поймает платок — водит тот, кто в этом провинился, и уступает свое место предыдущему водящему.

При большом количестве играющих лучше перебра-

сывать платочек только соседу справа или слева. Чем быстрее перебрасывают платок, тем интереснее игра.

Дарить — отдавать. Это шуточная игра. Участники ее садятся на одной линии или в круг. Один из них тихо говорит на ухо соседу справа, что он ему дарит, например, «яблоко». Сосед должен запомнить подарок и сам, в свою очередь, дарить что-нибудь следующему по очереди игроку, например «велосипед». Так идет вправо по кругу одаривание. Одновременно в обратном направлении идет отдавание: сосед, слева от того, кто начал дарить, говорит на ухо ближайшему играющему, что надо сделать с тем предметом, который ему подарят, например, «высушить», «зажарить», «почистить» и т. д. Когда одаривание и отдавание закончатся, каждый говорит, что ему подарили и что предложили сделать с подарком. Получается иногда, что книгу предложили съесть, яблоко — прочесть, сковородку — рассмешить, велосипед — спрятать в карман и т. д.

Испорченный телефон. Играющие садятся в ряд. Крайний справа начинает водить. Он говорит тихо на ухо своему соседу слева какое-нибудь длинное слово или короткую фразу. Сосед так же тихо говорит это слово следующему соседу и т. д. Когда передача дойдет до крайнего левого играющего, он громко сообщает всем, какое слово ему передано.

Если передача получилась правильная, то водящий садится на край слева, а новым телефонистом будет крайний игрок справа. Если же передача произошла неправильно, то телефонист опрашивает всех по очереди и, найдя виновника порчи телефона, пересаживает его на край слева. После этого тот же телефонист передает крайнему справа игроку новое слово или фразу.

Море волнуется. Выделив водящего, участники игры садятся спиной друг к другу на стулья (табуретки, скамьи), стоящие в два ряда. Одного стула для водящего не хватает. Каждый игрок выбирает себе название морского животного или рыбы. Водящий изображает ветер. Он идет вдоль стульев и начинает вести рассказ, вызывая игроков по их названиям. Вызванные идут за водящим.

Рассказ может быть примерно таким:

«Широко раскинулось море. Не видно его края. На

горизонте белеет парус рыбацкой лодки. Легкий ветер колышет море, поднимая зыбь. Резвятся на поверхности воды — кефаль («кефаль» встает и идет за «ветром»), скумбрия, сельдь, бычки... (вызванные идут гуськом за «ветром»). Дельфины и тюлени охотятся за добычей. Жадная акула преследует свою жертву. На дне моря и у берегов копошатся крабы, морские звезды... Неожиданно ветер переменяет направление (все идет за «ветром» в другую сторону), подул сильнее (двигаются быстрее). Море волнуется (все играющие, в том числе и не вызванные, встают со своих мест и идут за «ветром»). Поднялся сильный шторм (все бегут за «ветром», а он то и дело меняет направление)...

При неожиданном выкрике водящего: «Штиль!» все разбегаются и каждый занимает любое место. Водящий тоже садится на какой-нибудь стул.

Оставшийся без места — водит.

Отвечает сосед. Играющие садятся в круг. Водящий подходит к любому игроку и задает ему какой-нибудь вопрос, например: «О чем вы сейчас думаете?», «Какой сегодня день?», «Кто сидит справа от вас?» и т. д. Спрошенный должен молчать: на вопрос отвечает его сосед с правой стороны. Кто ошибется и ответит не вовремя или не во-время промолчит, тот должен сменить водящего.

Делай этак, делай так! Играющие стоят или сидят (как кому нравится) рядами или враспынную. Водящий, стоя на видном месте, предупреждает, что на его слова «делай этак» все должны повторить показываемое им движение, а на слова «делай так» — движение не повторять. Кто ошибется и сделает движение не вовремя, тот должен водить или проигрывает очко и должен отыграться. Можно разделить играющих на две команды и провести между ними соревнование — кто меньше сделает ошибок.

Если играющие сидят плотно, не надо давать такие движения, которые могут привести к толчкам (разведение рук в стороны, покачивание туловища и др.).

Двое слепых. Зрители образуют большой круг. Двум играющим завязывают глаза. Один будет ловить, а другой убегать, позванивая в колокольчик. Время от времени ловящий спрашивает: «Где ты?». Водящий, молча,

звонит и тихонько уходит в другое место. Когда ловящий поймает убегающего, они меняются ролями или же ловящий получает колокольчик, а из числа зрителей выбирают нового водящего.

Надо сначала развести ловящего и убегающего, а затем дать сигнал для начала игры. При отсутствии колокольчика убегающий может привлекать к себе внимание ловящего и другими способами.

Иногда в этой игре ловящим выбирают юношу и называют его «Яша», а убегает девушка — «Маша». Яша спрашивает: «Маша, где ты?», а Маша отвечает: «Я здесь!» и тихонько убегает.

Разговор без слов. Играющие садятся в круг. Водящий уходит в другое помещение. Остальные «задумывают» кого-нибудь из играющих, запоминают его приметы и зовут водящего. Ему предлагают отгадать — кто задуман? Водящий жестами, не говоря ни слова, спрашивает одного из играющих, какого роста задуманный, другого — во что он одет и т. д. На все вопросы водящего надо отвечать точно, но без слов, жестами. Если водящий угадает, кто задуман, то разгаданный идет водить, а играющие «задумывают» нового игрока. Если же водящий долго не может угадать, то его отправляют обратно и задумывают другого или выбирают нового водящего.

Водящий может задавать любое или заранее определенное количество вопросов, а организатор игры может ему помогать, советуя задать тот или иной вопрос. Для начала организатору следует показать пример и взять на себя роль водящего.

Горячие руки. Играющие становятся в круг и вытягивают обе руки вперед ладонями вверх. Водящий, находясь в круге, стремится осалить кого-либо по ладони. Играющие, спасаясь, быстро опускают руки. Кого водящий осалит по ладони, тот идет водить.

Если играющих много, то можно выделить двоих-троих водящих.

Игра проходит живо, когда водящий пытается быстро салить, передвигаясь в разных направлениях.

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ

Один из интереснейших видов организации досуга — это литературные игры. Многие из них требуют знания авторов и их произведений, умения излагать свои мысли, подбирать слова, составлять фразы.

Для большинства из этих игр необходимо карандаши и небольшие листки бумаги.

Дежурная буква. Играющие удобно рассаживаются. Организатор объявляет, что он назовет какую-нибудь букву, и все должны написать на своих листках как можно больше слов, начинающихся с этой буквы. При этом слова надо писать столбиком, одно под другим. Пишутся только имена существительные в именительном падеже и в единственном числе. Имена собственные писать нельзя. Организатор замечает по часам время и говорит: «Внимание! Буква «К»! (или какая-либо другая буква). Все пишут. Через 1—3 минуты организатор предлагает играющим провести черту под написанным, подсчитать слова, написать полученное число под чертой и показать соседям справа и слева.

Выясняют, у кого написано больше всего слов. Игрок, написавший наибольшее количество слов, громко зачитывает их и считается выигравшим, если в его списке не окажутся неправильные слова. Если же у него будут ошибки, право выигрыша переходит к следующему по количеству слов игроку, который также должен громко прочесть их.

На праздниках с гуляниями и играми можно правила игры и дежурную букву написать на большом листе бумаги, предложив играющим в течение определенного времени писать на листке слова, а потом передать листки организатору.

С небольшой группой можно условиться, что закончивший игру первым читает свои слова, а остальные игроки вычеркивают из своего списка одинаковые слова. Потом другие по очереди зачитывают оставшиеся у них новые слова. В конце игры определяют, у кого было больше записано слов, и он считается выигравшим.

Десять ответов на одну букву. Организатор раздает играющим карандаши и листки бумаги, на которых написаны столбиками десять слов: 1. Цветок. 2. Овощ. 3. Фрукт. 4. Зверь. 5. Птица. 6. Рыба. 7. Дерево. 8. Ягода. 9. Река. 10. Город.

Затем организатор называет одну из букв алфавита. После этого играющие должны написать против каждого слова, написанного на листке, ответ в виде нового слова, начинающегося с названной организатором буквы.

Предположим названа буква «С». Тогда кто-либо из играющих может написать следующие ответы:

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| 1. Цветок — <i>сирень</i> . | 6. Рыба — <i>сом</i> . |
| 2. Овощ — <i>свекла</i> . | 7. Дерево — <i>сосна</i> . |
| 3. Фрукт — <i>слива</i> . | 8. Ягода — <i>смородина</i> . |
| 4. Зверь — <i>слон</i> . | 9. Река — <i>Сыр-Дарья</i> . |
| 5. Птица — <i>сокол</i> . | 10. Город — <i>Смоленск</i> . |

Выигрывает тот, кто раньше других напишет все ответы, которые, конечно, могут быть у разных игроков различные, но обязательно должны начинаться с названной буквы. Окончивший первым громко читает свои слова. За ним читает следующий имеющиеся у него новые слова и т. д.

Вначале следует давать меньше вопросов, более легких, а затем предложить участникам ответить не только на приведенные здесь десять вопросов, но и на другие, измененные или дополненные, например: композитор, писатель, художник, поэт, ученый, актер, певец, музыкант, полководец, литературный герой.

Устанавливая букву, с которой должны начинаться все ответы, надо также считаться с составом играющих. Есть буквы, на которые легче подобрать слова (г, л, д, с и др.).

Коллективный рассказ. Один из играющих начинает рассказ: он произносит две-три фразы и неожиданно, не закончив фразы, прерывает рассказ и предлагает любому из присутствующих продолжать его. Новый рассказ-

чик после двух-трех фраз делает то же, что и первый. Когда все примут участие в рассказе, начинавший его вновь получает слово, чтобы рассказать развязку и придать рассказу законченный вид.

Замена букв. Даны слова: 1. Бой. 2. Мина. 3. Трап. 4. Пост. 5. Шашка. 6. Бот. 7. Порт. 8. Кок. 9. Пушка. 10. Гора.

Надо, меняя только первую букву, составить из каждого слова новых три слова, например: гора — *пора, нора, кора*; пол — *мол, вол, кол*. Выигрывают те, которые раньше и правильно выполняют задание.

Переставленные буквы. Играющие записывают продиктованные организатором десять слов. Предлагается переставить в каждом слове буквы так, чтобы получилось новое слово. При этом нельзя ни прибавлять, ни убавлять буквы, например: майка — *кайма*, или урок — *укор*. Могут быть даны слова:

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| 1. Ракета (<i>карета</i>). | 6. Рига (<i>игра</i>). |
| 2. Петлица (<i>теплица</i>). | 7. Приказ (<i>каприз</i>). |
| 3. Осколок (<i>колосок</i>). | 8. Бурка (<i>рубка</i>). |
| 4. Палаш (<i>шпала</i>). | 9. Танк (<i>кант</i>). |
| 5. Кобура (<i>уборка</i>). | 10. Шашки (<i>шишка</i>). |

Выигрывают те, которые раньше сумеют составить новые слова.

Словесная цепочка. Играющие садятся в круг. Кто-либо начинает игру и громко говорит какое-нибудь слово, например: «огород». Сосед справа должен сейчас же сказать новое слово, начинающееся с последней буквы предыдущего — «д», например, «дорога». Следующий сосед справа произносит слово, начинающееся на «а» — «арифметика» и т. д. Повторять уже сказанное слово нельзя. Говорить надо быстро, не задерживаясь более 3—5 секунд. Кто долго задержится или скажет слово неправильно, тот выбывает из игры или дает фант — какую-нибудь вещь (гребенку, заколку, спичку, карандаш и т. д.).

В конце игры фанты разыгрываются — определяют, что должен выполнить владелец каждого фанта, чтобы отыгаться: спеть, сплясать, загадать три загадки и т. д.

Наборщик. Играющим предлагается записать на листках бумаги какие-нибудь буквы, например, *в, л, и, к*,

о, р, а, с. Из этих букв надо составить как можно больше слов. В эти слова должны входить только те буквы, которые записаны. В данном случае 8 букв. Из них можно составить слова: *волк, кило, вор, кол, ров, коса, воск, сор, вал* и т. д.

Выигрывает тот, кто в течение определенного времени составит больше слов.

Чем меньше букв, тем труднее «набирать» слова. Поэтому рекомендуется давать 7—9 разных букв, включая туда гласные и согласные. Такие буквы, как *а, к, р, и*, можно давать два раза, чтобы облегчить подбор слов. В конце игры следует предложить выигравшему прочесть набранные слова. Остальные игроки вычеркивают у себя эти слова, а потом зачитывают свои, не оказавшиеся у выигравшего.

Сверху вниз и снизу вверх. Организатор игры предлагает играющим написать какое-нибудь слово по буквам столбиком сверху вниз, а немного отступя вправо написать это же слово таким же способом, но снизу вверх. Буквы первого столбика должны быть против букв второго. По знаку организатора все начинают заполнять пространство между столбиками так, чтобы образовалось столько новых слов, сколько букв в основном слове. Каждое из этих новых слов должно начинаться с определенной буквы левого столбика и оканчиваться соответствующей буквой правого столбика. Писать надо имена существительные, нарицательные, в единственном числе, в именительном падеже. Например, из слова «трав» могут получиться следующие слова:

Т	<i>руб</i>	А
Р	<i>ука</i>	В
А	<i>стр</i>	А
В	<i>ете</i>	Р
А	<i>тле</i>	Т

Выигрывает тот, кто раньше всех и правильно напишет слова. Не все слова подходят для этой игры. Организатор должен сам предварительно проверить намеренное слово.

Можно условиться, что выигрывают первые трое, закончившие игру раньше других. Надо проверить — правильно ли написаны у них слова.

ПАРНЫЕ ИГРЫ (ПОЕДИНКИ)

Участники этих игр должны показать свою силу, ловкость, выдержку, хладнокровие, сообразительность.

Многие игры-поединки хорошо смотрятся, поэтому рекомендуется включать их в программу физкультурных праздников, гуляний. Однако многие из них с успехом могут быть проведены в любых условиях (в помещении на вечеринках, посиделках и т. д.).

Большинство парных игр рассчитано на юношей и мужчин; девушкам предлагать их не следует.

Борьба на одной ноге. Двое участников стоят друг против друга. Каждый сгибает одну ногу и придерживает ее одной рукой за голень сзади. Надо, прыгая на одной ноге, толкать своего противника свободной рукой, чтобы заставить его стать на обе ноги.

Вывести из равновесия. Каждый из двух участников игры получает гладкую палку длиной 50—70 сантиметров. Оба становятся в 1½ метрах друг от друга. По сигналу организатора они присаживаются на корточки и кладут палку сзади в сгибе ног под коленями, подхватив ее по бокам руками. Прыгая в таком положении, надо толчками заставить другого участника выйти из равновесия, но самому не отпустить палку. Вместо палки можно предложить играющим обхватить спереди обеими соединенными руками свои ноги под коленями.

Проиграет тот, кто во время борьбы отпустит руки.

Бой козлов. Двух играющих ставят на расстоянии 1½ метров друг от друга и каждому связывают обе ноги повязкой. По знаку организатора они закладывают руки за спину и, прыгая на обеих ногах, стараются заставить друг друга выйти из равновесия или опустить руки.

Вынести из круга. Два участника становятся внутри круга диаметром $2\frac{1}{2}$ метра. По знаку организатора каждый старается вынести за круг своего противника, не дав ему коснуться ногами пола или земли. При этом самому тоже надо выйти за черту круга.

Заставьте встать! Двое играющих садятся на пол (или траву) и вытягивают вперед ноги, упираясь ступнями. По знаку организатора оба берутся за руки и стараются перетянуть друг друга на свою сторону.

Перетягивание сидя можно проводить также за палку. В этом случае оба участника упираются ступнями ног, согнутых в коленях. По знаку организатора оба участника берутся руками за палку и тянут ее к себе, стараясь заставить противника встать на обе ноги.

Вытолкнуть из круга. Стоя в круге диаметром до 5 метров, двое играющих берутся с разных концов за шест длиной до двух метров и толщиной около 6 сантиметров. По знаку организатора оба стараются при помощи шеста вытолкнуть друг друга из круга. Проигрывает тот, кто обеими ногами окажется за кругом. Соприкосновение играющих друг с другом не допускается. Они могут действовать только шестом. Кто выпустит шест, тоже проигрывает.

Отнимите палку! Двое играющих становятся друг против друга и получают крепкую палку длиной до $\frac{1}{2}$ метра. По знаку организатора каждый старается отнять палку, держась обеими руками за оба ее конца. Проигрывает тот, кто отпустит обе руки. Можно вырывать палку любым способом, но только руками, не касаясь противника другой частью тела.

Соревнование проводится до трех раз. Выигрывает тот, кто победит не менее двух раз.

Катушки. Крепкую суровую нитку длиной 10—15 метров привязывают одним концом к одной катушке, а другим — к другой. Середина нитки отмечается цветной лентой или тесьмой.

Два участника игры, взяв по катушке, расходятся, растянув нитку. По сигналу организатора играющие, держа в вытянутой вперед руке катушку, наматывают на нее нитку. Кто скорее дойдет до середины нитки, тот выиграл.

Надо следить, чтобы играющие держали катушки

перед собой в вытянутых руках и наматывали нитки одинаковым способом.

Противника — за круг! Двое играющих становятся в круг диаметром 2 метра. По знаку организатора они начинают выталкивать друг друга из круга ладонями, не применяя грубых приемов и не хватая за одежду.

Кто окажется вытолкнутым за круг — проигрывает.

Поднимите соперника! Двое участников берут друг друга в обхват, и по знаку организатора каждый старается поднять своего соперника над полом. При этом запрещается делать подножку, причинять боль и применять грубые приемы. Проигрывает тот, кто хотя бы на мгновение окажется над полом и не будет касаться его двумя ногами. Судья-организатор должен внимательно следить за ходом борьбы, чтобы не применялись запрещенные приемы.

Сталкивание в сторону. Двое играющих становятся друг против друга и ставят ступни ног так, чтобы они у обоих соприкасались и составляли прямую линию; при этом пятка ноги, стоящей впереди, должна касаться носка ноги, стоящей сзади. Левые руки кладут за спину.

По знаку организатора надо, оставаясь в занятой позиции, ударами ладони правой руки по ладони противника заставить его выйти из равновесия и отставить любую ногу в сторону. При этом можно применять хитрость, убирая руку, пользуясь ложными ударами, и т. д. После сталкивания правой рукой проводят сталкивание левой.

Сбить с позиции! Стоя друг против друга на расстоянии вытянутой руки, два игрока ставят ноги в сомкнутом положении — соединяют свои носки и пятки. По сигналу организатора каждый старается сбить товарища с позиции, ударяя вертикально поставленными ладонями вперед по его ладоням. Проигрывает тот, кто раздвинет носки или отставит одну из ног назад или в сторону.

Допускается применение хитрости — ложные толчки, убирание рук и пр.

Перетягивание в сторону. Два участника выставляют правые ноги вперед боком так, чтобы они соприкасались внешней стороной стопы. Затем берутся за правые руки, крепко обхватив кисть противника и по знаку организа-

тора тянут друг друга в сторону. Левые руки — за спиной (рис. 13). Стоящая сзади левая нога может передвигаться, но если сдвинется с места правая нога — это проигрыш. После этого можно снова начать борьбу, но с левой ноги.

Цыганская борьба. Два участника ложатся лицом вверх и так, чтобы ноги одного были рядом с головой

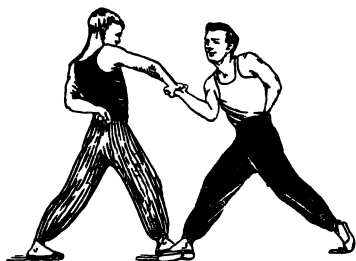


Рис. 13. Перетягивание в сторону

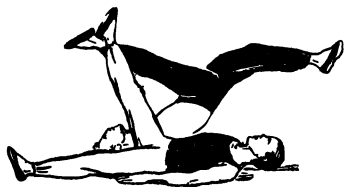


Рис. 14. Цыганская борьба

другого. Руки вытянуты вдоль туловища. Оба соприкасаются друг с другом правым боком. По сигналу организатора каждый поднимает прямую правую ногу вверх и захватывает щиколоткой изнутри правую ногу противника, стараясь перетянуть его и заставить сделать кувырок (рис. 14). После этого оба могут лечь рядом, соприкасаясь левым боком, и повторить перетягивание левыми ногами.

Пригибание руки. Сидя друг против друга, два участника ставят локти согнутых правых рук на стол и соединяют кисти так, чтобы охватить поудобнее большой палец соперника. Левая рука должна быть за спиной. По знаку организатора играющие стараются движением своей руки в сторону и на себя, не отделяя локтя от стола, разогнуть руку другого и прижать ее к столу. После этого меняют руки и проводят перетягивание вторично.

Можно и не садиться за стол, а встать на левое колено и соединить колени правых ног, поставленных под углом. Локти правых рук ставятся в этом случае на правые колена. Локти с колен не должны сдвигаться.

Поднять на спину. Двое играющих становятся спиной друг к другу и берутся под руки двумя руками. По знаку организатора каждый старается, нагнувшись вперед, поднять (взвалить) другого себе на спину (рис. 15). Выигрывает тот, кто раньше сумеет это сделать.

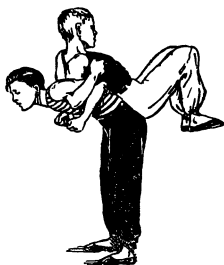


Рис. 15. Поднять на спину

Свести руки. Один из играющих стоит с разведенными в сторону руками. Другой берется кистями своих кукур за запястья партнера и по знаку организатора старается соединить его руки. Касаться противника другой какой-либо частью тела нельзя. Выигрывает тот, кто сумеет свести руки.

При повторении игры роли меняются.

Развести руки. Один участник стоит с согнутыми перед грудью обеими руками. Кисти сжаты в кулаки. Другой берется в обхват за его запястья и по знаку организатора старается развести в стороны руки, не касаясь других частей его тела. Если сумеет развести, — выигрывает. Затем роли меняются и игра проводится вторично.

Разогнуть руку. Один из участников игры стоит с отведенной в сторону и согнутой правой рукой. По знаку организатора другой участник игры старается своими обеими руками разогнуть руку соперника, не касаясь других частей его тела. Затем проводится вторая встреча, но роли при этом меняются.

Согнуть руки. Двое играющих стоят друг против друга. Один кладет ладони своих вытянутых вперед рук на плечи товарища, а тот обхватывает руки партнера сверху своими согнутыми в локтях руками (рис. 16). Задача второго участника — по знаку организатора нажать на руки противника так, чтобы они согнулись. При повторении игры роли меняются.



Рис. 16. Попробуй согнуть руки

Сгибание шеи. Оба играющих стоят друг против друга, расставив ноги. Один закладывает обе руки за спину, а другой кладет ему свои руки на шею. Надо по знаку организатора суметь нагнуть голову соперника. После этого роли меняются.

Бой на корточках. Присев на корточки, двое играющих вытягивают обе руки вперед. По знаку организатора каждый старается толчками своих ладоней в ладони противника заставить его выйти из этого положения. При этом нельзя обманывать друг друга, т. е. убирать

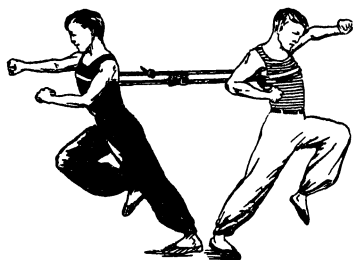


Рис. 17. Кто перетянет



Рис. 18. Перетягивание носками

руки, отпрыгивать в сторону и т. д. Разрешается толкать только ладонями по ладоням.

Перетянуть за черту. Двое играющих берут друг друга правой рукой за запястье (чуть выше кисти). По знаку организатора каждый старается перетянуть партнера за свою черту, находящуюся сзади в 2—3 метрах.

Тянуть лямку. Двое играющих, стоя спиной друг к другу, надевают через голову лямку (длинный ремень или полотенце) со связанными концами. Лямка должна пройти подмышками и крепко облегать грудь. По знаку организатора каждый тянет товарища в свою сторону до черты в 3—4 шагах (рис. 17). Выигрывает тот, кто сумеет добраться до своей черты.

Перетягивание носками. Стоя спиной друг к другу на правой ноге, два участника захватывают согнутой ступней левой ноги ступню левой ноги противника. В таком положении по знаку организатора каждый старается перетянуть другого до своей черты, находящейся впереди

в 2—3 шагах (рис. 18). Затем перетягивание проводится вторично, но правыми ногами.

Если ступни разъединяются, играющие возвращаются на свои места и возобновляют перетягивание.

Бой всадников. С каждой стороны участвует два игрока. Один изображает коня, другой — всадника. Всадник садится верхом на спину коня, который подхватывает его обеими руками под коленями. По знаку организатора оба всадника, схватившись руками, стараются стащить друг друга на землю.

ИГРЫ-АТТРАКЦИОНЫ *

Переносные аттракционы

Простые переносные аттракционы легко могут быть организованы в любых условиях, не требуют сложного инвентаря и доступны разному составу участников. В этих играх развиваются меткость, глазомер, ориентировка, равновесие и другие качества и навыки.

Дротики. Играющий получает пять дротиков — заостренных палочек длиной 1—1,5 метра — и становится с ними на линии в 10—15 метрах от обруча, лежащего на земле. Надо забросить хотя бы один дротик в обруч, не переступая линии метания.

Метание дротиков можно провести, как легкоатлетическое соревнование — не в обруч, а кто дальше забросит. При этом надо следить, чтобы зрители стояли в стороне, не мешали метаемым и не могли получить каких-либо повреждений дротиком.

Мяч в обруч. Обруч, диаметром 30—40 сантиметров, прикрепляется вертикально или горизонтально к столбу (к стенке или к дереву) на высоте 2—3 метров.

Играющий, стоя в 5—7 шагах от обруча, должен бросить волейбольный мяч так, чтобы он пролетел сквозь обруч. Выигрывает тот, кто из трех бросков сумеет это сделать хотя бы один раз.

Расстояние до обруча можно изменять в соответствии с подготовленностью играющих.

У организатора должен быть помощник, который с другой стороны обруча ловит мяч и бросает его обратно играющему.

* Физкультурный аттракцион — это упражнение-игра, носящая иногда шуточный характер и требующая какого-нибудь несложного инвентаря. Поэтому и самый инвентарь для таких игр-упражнений нередко называют аттракционом.

Палкой в цель. К стене (к дереву или к столбу) на высоте груди прибивают мишень из фанеры с выпиленным в центре отверстием. Играющий становится в 7—10 шагах от мишени и целится в нее вытянутой вперед палкой, длина которой от 0,5 до 1 метра. Игроку завязывают глаза, предлагают идти вперед и палкой с хода попасть в центр мишени. Кому это удастся, тот выигрывает.

По ребру доски. Длинная доска, толщиной 3—4 сантиметра, ставится ребром и прикрепляется к земле с обеих сторон при помощи колышков так, чтобы не качалась. Колышки должны быть на 2—3 сантиметра ниже верхнего ребра доски.

Играющий встает обеими ногами на один конец доски. Надо идти по ней, ставя пятку ноги вплотную перед носком ноги, оставшейся сзади. Дойдя до противоположного конца, играющий должен, не сходя с доски, повернуться и тем же способом идти обратно.

Кто сумеет пройти по ребру вперед и назад, не оступившись, считается выигравшим.

Можно предложить участникам до начала игры пройти по доске для тренировки.

Качающаяся корзинка. Через перекладину или ветку на высоте 2—3 метров перекидывается веревка, к концу которой прикреплена небольшая корзинка (20—30 сантиметров в поперечнике). Другой конец веревки находится у организатора, который может за этот конец поднимать корзинку вверх или опускать вниз. Кроме того, к корзинке привязана еще одна веревочка, с помощью которой организатор может покачивать корзинку.

Играющий получает 5—10 шариков, сделанных из тряпок. Он становится перед корзинкой в 3—5 шагах на черту. Надо забросить в качающуюся корзинку условленное количество шариков (рис. 19). Кто это сделает, — тот выиграл.

Высота корзинки и расстояние до нее устанавливаются в зависимости от состава играющих — по усмотрению организатора. Вместо шариков, можно взять мячики, еловые шишки, камешки.

Корзинку можно заменить сеткой, решетом, ведром.

Мяч над головой. Через ветку дерева или перекладину перекидывается веревка, на конце которой висит мяч.

Подтягивают мяч так, чтобы он был на 30—50 сантиметров выше головы участника игры. Поднимая мяч на определенную высоту, организатор должен соотноситься с ростом и подготовленностью играющих.

Участник игры делает небольшой разбег и, подпрыгнув, стремится достать мяч головой. Кто из трех попыток сумеет это сделать хотя бы раз, тот выиграл. Можно также провести соревнование на первенство: кто выше подпрыгнет.



Рис. 19. Качающаяся корзинка

Разбег должен быть не более 3—5 шагов, но можно условиться с играющими обходиться и без разбега — подпрыгивать с места.

Точный поворот. На полу или на земле чертится круг диаметром 0,5 метра.

В круг становится играющий с завязанными глазами. Ему надо сделать 10 шагов вперед, повернуться кругом и вернуться обратно в круг. Если это ему удастся, он выигрывает.

Эту игру можно упрощать или усложнять в зависимости от состава играющих. Пример усложнения: пройти с завязанными глазами по квадрату, каждая сторона которого равна 4—5 шагам, и в конце опять вернуться на старое место, в круг.

Стрелы. Сплетенный из соломы круглый коврик-мишень диаметром 50 сантиметров прикрепляется к стене, к дереву или к столбу. Заготавливают побольше гладких, заостренных на конце палочек толщиной в палец и длиной 20—30 сантиметров.

Играющий становится в 10—15 шагах от мишени и получает пять стрел. Надо метать стрелы так, чтобы две-три из них вонзились в мишень. Кто сумеет это сделать, — тот выиграл. Организатор должен показать пример в метании стрел и следить, чтобы зрители не стояли близко возле мишени.

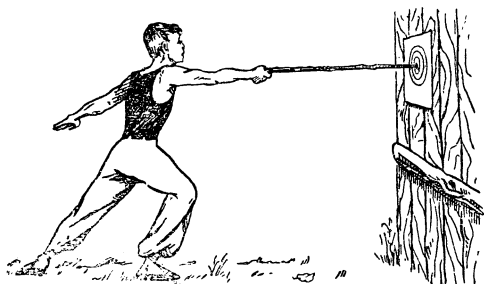


Рис. 20. Фехтовальщик

Фехтовальщик. На высоте груди к стене или к столбу прибивается мишень. В 2—2,5 метрах от мишени становится играющий и держит палку длиной 75—100 сантиметров за конец правой рукой перед собой, несколько приподняв и как бы защищаясь. Обе ноги вместе. Надо сделать правой ногой гимнастический выпад и, вытянув одновременно правую руку вперед, стараться концом палки «пронзить» центр мишени (рис. 20).

Кому это удастся, — тот выиграл. Разрешается делать три попытки. Для проверки расстояния сначала предлагают участнику встать в положение выпада и вытянуть палку вперед. Если она чуть-чуть касается мишени, — расстояние взято правильно.

Хлопушка. Играющий берет палку длиной 75—100 сантиметров и становится в 5—7 шагах от табуретки, на которой лежит хлопушка — пустой, надутый воздухом бумажный пакет, отверстие которого перевязано веревочкой.

Игроку завязывают глаза. После этого, подняв палку перед собой, играющий идет вперед 4—6 шагов под громкий счет организатора, останавливается и ударяет по пакету. Если удар точен, пакет с шумом разорвется, играющий выигрывает.

Игру можно усложнить, увеличив расстояние от играющего до хлопушки или предложив играющему, с завязанными уже глазами, сначала быстро повернуться один-два раза кругом, а потом идти вперед.

Срезание призов. В углу комнаты или между двумя столбами (деревьями) на высоте двух метров туго натягивается веревка. К веревке в трех-четырех местах привязываются нитки, а к ниткам — призы: карандаши, закладки, гребенки, ленточки, яблоки и пр.

Играющий становится в 7—10 шагах от веревочки с призами, берет в руку ножницы и, вытянув их вперед, нацеливается на одну из ниток. Затем ему завязывают глаза и предлагают идти вперед с вытянутыми ножницами, не двигая их ни вправо, ни влево.

Играющий выигрывает приз, если при подходе к веревочке одна из ниток окажется между двумя лезвиями ножниц и он ее срежет.

Игру можно усложнить, предложив играющему сначала повернуться кругом, а затем идти вперед и срезать приз. Надо следить, чтобы зрители не мешали играющим и оставляли широкий проход.

Постоянные аттракционы

Многие аттракционы сооружаются прочно, основательно, на одном месте. С их помощью легко заполнить досуг молодежи. Развлекая, они помогают приобретать навыки, которые всегда пригодятся в жизни: умение перелезать, соблюдать равновесие, прыгать и т. д. Такие аттракционы сооружаются на физкультурной площадке, в стороне от мест для занятий, в парке, около избы-читальни и т. д.

Столбики. В землю врываются 15—20 столбиков высотой от 15 до 85 сантиметров и диаметром 20 сантиметров на разном расстоянии друг от друга — от 30 до 120 сантиметров.

Надо пройти по всем столбикам и не оступиться.

Заборы для перелезания. Заборы делают различной высоты от 80 до 275 сантиметров и длиною от 2 до 7 метров — сплошные (из сколоченных вплотную досок) или в виде нескольких перекладин.

Можно организовать соревнования в перелезании через забор на быстроту и ловкость.

Горка для взбегаания. Горка делается деревянной под углом в 45 градусов. Высота ее и ширина — 2 метра.

Надо взбежать на горку, не держась за нее руками, а затем спуститься с другой стороны по ступенькам.

Бочка. Берут обыкновенную бочку и внутри ее ставят для прочности крестовины.

Задача — встать на бочку обеими ногами и прокатиться определенное расстояние.

Ходули. Ходули делают из прочных шестов высотой 2—3 метра с уступами для ног в виде угольников, прибитых или привинченных к шестам на высоте от 25 до 100 сантиметров.

Надо пройти на ходулях до конца площадки или до черты на расстояние 30—50 метров. По пути могут быть устроены препятствия: бревна, канавки, изгороди, ступени (рис. 21).

Горизонтальный канат. На расстоянии 15—20 метров врываются глубоко в землю два столба так, чтобы высота их над землей была 50—100 сантиметров. Между столбами натягивается толстый канат или металлический трос. Для входа на канат (трос) устраивают ступеньки. Надо пройти по канату от одного конца к другому и не оступиться. Для регулирования равновесия иногда пользуются зонтами, шестами, шарами-балансами на толстой проволоке и пр.

Бревна-балансы. Бревно длиной 3—6 метров укрепляется горизонтально на стойках высотой от 50 до 130 сантиметров.

Надо пройти по бревну от одного конца к другому и не оступиться. Бревна могут быть и наклонные, а также вертящиеся, качающиеся — висячие или с одним тонким концом и т. д.



Рис. 21. Ходули

Вертикальный столб. В землю вбивается очень гладкий столб высотой 5—7 метров. Наверху к столбу прибивается перекладина с колокольчиком или куском рельса и колотушкой. Надо добраться до верхушки и позвонить в колокольчик или ударить по рельсу колотушкой. На праздниках с гуляниями желательно привязывать наверху к столбу призы.

Лестница-рукоход. На высоте 150—180 сантиметров на столбах укрепляется горизонтальная лестница, длина

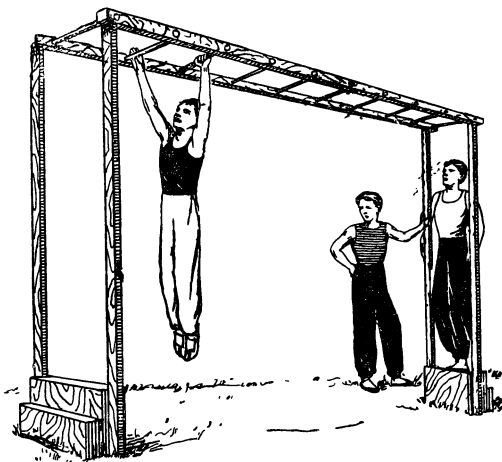


Рис. 22. Лестница-рукоход

которой 5—6 метров, расстояние между перекладинами лестницы 42 сантиметра. С двух концов лестницы устроены маленькие помосты со ступеньками, чтобы можно было по ним подняться и ухватиться обеими руками за перекладины.

Вися на руках и перехватывая руками перекладины лестницы, надо пройти от одного ее конца до другого (рис. 22).

ШУТОЧНЫЕ ИГРЫ

(трюки)

В порядке отыгрывания (фанта) или как один из видов шуточного аттракциона организатор игры может предложить участникам выполнить задание, которое не у каждого может получиться, хотя на вид оно кажется очень легким.

Пролезание через руки. Сцепите спереди пальцы обеих рук и попробуйте пролезть сквозь этот «обруч» так, чтобы руки оказались сзади, и не оступиться.

Встать со скрещенными руками. Сядьте на пол по-узбекски и, скрестив руки на груди, попробуйте встать.

Вдевание нитки. На полу лежит бутылка. Сядьте на нее и, вытянув обе ноги вперед, поставьте ступню одной ноги вертикально на другую.

Теперь возьмите в руки нитку и иголку и попробуйте вдеть нитку в иголку.

Лбом коснуться коленей. Стойте прямо. Нагнитесь и, не сгибая коленей, коснитесь их лбом.

Выдувание монеты. На столе стоит стакан. В стакане лежит небольшая монета. Попробуйте выдуть ее, не трогая стакана.

Присесть pistolетиком. Вытяните обе руки и одну ногу вперед. Сделайте полное приседание на другой ноге и поднимитесь. Если удастся, сделайте это три-пять раз подряд.

Подняться с коленей. Станьте на колени. Попробуйте подняться без помощи рук.

Сквозь спинку стула. Сядьте на венский стул. Попробуйте пролезть через его спинку и опять сесть, не касаясь пола.

Ловля мяча. Нагибаясь вперед, бросьте мячик назад-вверх между своими расставленными ногами и поймите его на лету.

Бросание мяча. Станьте в 5—6 шагах от линии, соединяющей два дерева, между которыми расстояние 1—2 шага, и повернитесь кругом (спиной к деревьям). Поверните голову налево и правой рукой, не поднимая ее, попробуйте попасть мячиком в промежуток между деревьями (рис. 23).



Рис. 23. Бросание мячика

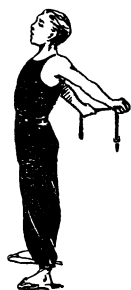


Рис. 24. Переведение ремня над головой за спину

Ловля мячиков. Возьмите в каждую руку по мячику и, подбросив их вверх, сделайте поворот кругом и поймите оба мяча.

Ремень за спину. Возьмитесь руками за оба конца ремня. Не сгибая рук, переведите ремень над головой назад — за спину (рис. 24).

Если это вам удастся, попробуйте уменьшить расстояние между руками.

Монета на бумажке. На краю стола лежит, свешиваясь, длинная полоска бумаги. На бумаге лежит монета. Как вынуть бумагу, чтобы монета осталась на месте? (Надо резко выдернуть бумагу из-под монеты.)

ЗИМНИЕ ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Игры на коньках

Игры на снеговой площадке, на коньках, на лыжах, катание с гор на санках в большой мороз, при сильном снегопаде и ветре проводить не рекомендуется, чтобы избежать обморожений. Но даже в хороший зимний день нельзя заставлять играющих долго стоять на одном месте. Как только играющие начинают зябнуть, интерес к игре пропадает. Наоборот, если в игре участники могут разогреться как следует, то эта игра проходит с еще большим интересом.

Играющим, особенно лыжникам и конькобежцам, вредно закутываться в теплую и тяжелую одежду, так как она увеличивает потливость и может привести к простуде.

Игры на коньках и лыжах поручаются наиболее опытным в этих видах спорта товарищам. Игры же на снеговой площадке могут проводить менее опытные физкультурники.

Как всегда, организатор игр должен заранее наметить, какие игры он будет проводить, хорошенько их разобрать, подготовить нужный инвентарь, место их проведения и подготовить себе помощников.

На снеговой площадке, помимо указанных на стр. 80—86 игр, можно провести также и целый ряд других подвижных игр, например «наступление», «вороны и воробы», «рыбаки и рыбки» и другие.

Игры на снеговой площадке и на катке лучше всего организовывать в праздничные дни, когда собирается побольше молодежи, а игры на лыжах — в будни, включая их в программу лыжной прогулки или спортивных занятий.

Когда в катании с гор на санках участвует много молодежи, следует особенно внимательно следить за порядком, чтобы не допускать столкновений катающихся.

Гонки поездов. Играющие делятся на две (три, четыре) равные команды по 5—15 человек. Игроки каждой команды выстраиваются на одной линии, в затылок друг другу, лицом в одну сторону. Каждый игрок крепко держится за пояс впереди стоящего. Расстояние между командами 3—5 метров.

По сигналу организатора все команды-«поезда» бегут вперед до заранее обозначенного места (в 30—40 метрах) и, не разрываясь, возвращаются обратно. Выигрывает команда, прибежавшая первой и в полном составе. Расцепившийся во время бега «поезд» выбывает из игры. Игру следует проводить два-три раза, усложняя рядом препятствий, например до поворота проехать, присев между установленными воротцами, и т. д.

Чтобы поезда не разрывались на повороте, следует заранее посоветовать играющим несколько затормозить бег при приближении к повороту.

Мельница. Играющие делятся на две равные команды, держа в руках канат, выстраиваются в одну шеренгу вправо и влево от середины каната. Игроки каждой команды должны стоять лицом в противоположные стороны (рис. 25).

По сигналу организатора вся шеренга начинает двигаться по кругу вперед, сначала медленно, а затем все быстрее, причем особенно быстро приходится бежать игрокам, стоящим ближе к концам каната. Здесь должны находиться наиболее умелые конькобежцы. Через 1—1,5 минуты по сигналу руководителя играющие останавливаются, поворачиваются лицом в противоположную сторону и игра продолжается.

Эту игру можно провести и без каната. В этом случае игроки обеих команд, крепко взявшись за руки, соединяются стоящим в центре наиболее сильным конькобежцем.

Игра всегда проводится на середине катка.

Карусель. Для игры требуется четыре-пять стрезков толстой веревки или каната длиной от семи и более метров каждый, крепко соединенных в центре между собой, образующих лучи карусели.

Играющие делятся на равные команды по числу отрезков и, взявшись за канаты, становятся лицом в одном направлении (по движению часовой стрелки или против нее). По сигналу все шеренги начинают бег, стараясь догнать впереди бегущих. Когда крайнему бегуну одной из шеренг удастся свободной рукой коснуться крайнего игрока впереди бегущей шеренги, игра останавливается, догнавшая команда считается победительницей.

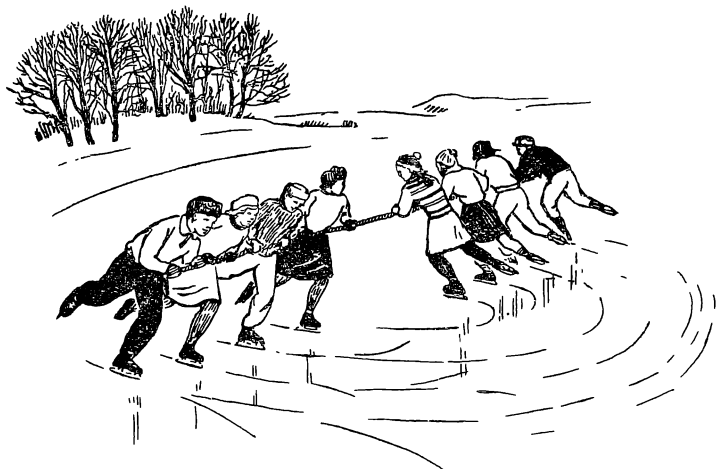


Рис. 25. Мельница

Игра проводится три-пять раз. Побеждает шеренга, выигравшая большее количество раз.

При падении одного из игроков организатор сигналом останавливает игру.

Шеренги после каждого забега меняются местами. Слабых конькобежцев следует ставить ближе к центру карусели, а сильных дальше от него.

При проведении игры следует добиваться согласованного бега (в ногу) играющих каждой шеренги.

Бег сороконожек. Играющие делятся на две-три команды по 10—20 человек и выстраиваются в затылок, как в игре «Гонки поездов». Каждая команда получает толстую веревку — канат, за который все игроки берутся правой или левой рукой, равномерно распределяясь по обе стороны каната.

По сигналу организатора «сороконожки» бегут вперед 40—50 метров до установленного места (финиш), все время держась за веревку (рис. 26).

Победа присуждается команде, которая первой прибежала к финишу при условии, что ни один из ее участников не отцепился от каната во время бега.



Рис. 26. Бег «сороконожек»

Эстафеты на льду. Пролезание через обруч. Играющие делятся на две-три команды и выстраиваются на одной линии в затылок друг другу. Перед стоящими впереди на расстоянии 20—25 метров кладутся обручи. По сигналу организатора первый игрок каждой команды бежит к обручу, поднимает его, быстро пролезает через него и, положив на место, возвращается к своей команде. Затем бежит второй игрок, третий и т. д., пока все игроки не сделают то же самое.

Побеждает команда, все игроки которой сумеют раньше закончить бег и пролезание через обруч.

Собирание и установка гранат. Перед командами на расстоянии 20 метров установлено по три гранаты — одна от другой в 50 сантиметрах. Первый игрок каждой команды обязан их собрать и, вер-

нувшись, передать второму игроку, а тот должен установить их на прежнее место, третий — снова должен собрать и передать четвертому и т. д. Побеждает команда, раньше других закончившая бег.

Кто быстрее. Все участники выстраиваются в колонну по 3—4 человека в ряд, в затылок друг другу. Каждый такой ряд составляет «забег». От линии первого ряда, которая называется «старт», на расстоянии 50—60 метров отмечается другая линия — «финиш».



Рис. 27. Гонки парами

После команды «МАРШ!» участники первого забега быстро бегут к финишу, стараясь обогнать друг друга. Затем дается старт второму, третьему забегам и т. д. Победители этих предварительных забегов вызываются к линии старта, после чего они в одном забеге соревнуются между собой для выявления лучшего конькобежца — победителя этого соревнования.

Гонки парами. Порядок этого соревнования такой же, как и в предыдущей игре, только участники гонок подбираются парами. Взявшись за руки крестообразно (рис. 27), после команды «МАРШ!» пары пробегают установленное расстояние (от 50 до 100 метров). Победителем считается пара, первой закончившая бег.

Во время бега участники не должны разъединять руки. Можно проводить гонки и тройками.

Ласточка. Из числа играющих выделяется один игрок — «ласточка», который становится на 4—5 шагов впереди остальных.

По сигналу организатора ласточка «улетает», а все остальные игроки догоняют ее и тот, кому удалось коснуться ласточки (осалить ее), сам становится ею. Для того, чтобы игра прошла оживленно, убегающий (ласточка) должен чаще менять направление бега. При смене убегающих надо дать немного отдохнуть всем играющим. Чтобы не было столкновений, следует игру проводить на специально отведенной части катка или на всем катке, если на нем не происходит свободное катание других людей.

Пистолетик. Так называется положение, когда конькобежец, разбежавшись, низко приседает и скользит на одной ноге, вытянув другую вперед (рис. 28). Чтобы



Рис. 28.
Пистолетик

быстро научиться скользить «пистолетиком», нужно сначала научиться скользить, присев на обеих ногах; после пяти-семи таких упражнений можно переходить во время скольжения в приседе на обеих ногах к вытягиванию одной ноги и скольжению на другой. Научившись этому, надо разбежаться и, быстро присев пистолетиком, прокатиться в таком положении как можно дальше.

При соревновании положение «пистолетик» принимать у черты, отмеченной на льду. Победителем считается проехавший наибольшее расстояние в положении «пистолетик».

Самолет. Сильно разбежавшись на коньках, нужно перейти на скольжение на одной ноге, наклонив туловище вперед до горизонтального положения, вытянув руки в стороны, а свободную ногу назад, изображая таким положением тела «самолет».

Соревнования в скольжении самолетом проводятся так же, как и пистолетиком — от черты, отмеченной на льду.

Гонка чурок. На линии старта встают 4—5 игроков; у каждого — небольшая деревянная чурка и хоккейная клюшка (или самодельная палка с изогнутым концом).

По сигналу организатора каждый игрок ударами клюшки гонит свою чурку до обозначенного впереди места, обводит чурку вокруг этого места и быстро возвращается обратно. Выигрывает тот, кто раньше других пригонит чурку на линию старта. Эта игра может быть проведена также и в форме эстафеты, при этом второй игрок начинает гнать чурку после получения клюшки от первого игрока и т. д.

Мячик-змейка. На линии старта становятся 4—5 игроков; каждый имеет хоккейную клюшку (или палку) и хоккейный мяч (или чурку), положенный перед ним на лед.

По прямым линиям перед играющими, начиная с 15—20 метров, укладываются пять маленьких кучек снега на расстоянии 4—5 метров одна от другой.

По сигналу каждый игрок должен как можно быстрее ударами клюшки прогнать (провести) свой хоккейный мяч змейкой между кучками снега, обвести мяч вокруг последней кучки и такой же змейкой довести мяч обратно до линии старта. Выигрывает тот, кто раньше других закончит ведение мяча, если только он правильно обведет все кучки снега, иначе победа не засчитывается.

Игра может быть проведена также в форме эстафеты. В этом случае необходимо, чтобы вторые номера команд имели клюшки, которыми они останавливают передаваемый им мяч после чего сами начинают ведение мяча, а первые номера, передав клюшки третьим номерам, становятся позади своей команды. Побеждает команда, игроки которой правильно и раньше других закончат ведение мяча между снежными кучками.

Передача мяча. Играющие делятся на две равные команды. Они выстраиваются парами в затылок, лицом в одном направлении.

Расстояние между командами 8—10 метров. Как и в предыдущей игре, перед каждой командой укладываются небольшие кучки снега в том же порядке.

Игроки первых и вторых пар в командах должны иметь клюшки (или палки), а на линии старта около игроков первой пары, стоящих с левой стороны, кладется хоккейный мяч (или чурка).

По сигналу первые пары каждой команды бегут вперед, причем один игрок с левой, а другой с правой сто-

роны линии, размеченной кучками снега. Левый в паре ведет мяч и между первой и второй кучками снега ударом клюшки передает мяч своему соседу, и тот, также ударом, возвращает его первому игроку, но между второй и третьей кучками. Таким образом, т. е. зигзагами, мяч ведется до последней кучки снега и потом обратно до линии старта, где его принимает вторая пара игроков. Получив мяч, вторая пара бежит вперед, а игроки первой пары становятся сзади игроков своей команды, передав клюшки третьей паре. Побеждает команда, последняя пара которой первой закончит гонку с пасовкой, при условии правильной передачи мяча (без пропуска кучек снега).

Защита города. Тонким валиком из снега (или синькой) на катке размечается площадка размером 30 на 40 метров.

На противоположных малых сторонах площадки чертятся квадраты «города» — 3 на 3 или 4 на 4 метра.

В игре участвуют две команды по 5—7—9 и более человек. Каждая команда выбирает капитана. Все игроки должны иметь клюшки. Игра начинается с центра площадки. Между капитанами команд кладется хоккейный мяч (или чурка), который они зажимают клюшками. Остальные игроки размещаются на площадке позади своих капитанов.

По сигналу (свистку) организатора-судьи капитаны команд стараются отбить мяч своим игрокам, а дальше каждая команда старается загнать мяч в город своего противника. При этом используются и гонка мяча, и обводка игроков, и пасовка.

Команда, загнавшая мяч в квадрат команды противника, получает одно очко, после чего игра начинается снова с середины площадки.

Игра проводится на время и продолжается 15—20 минут. Побеждает команда, набравшая за это время больше очков. Во время игры игроки могут перемещаться в любом направлении. Ударять мяч можно только клюшкой, но не ногами и так, чтобы он летел не выше коленей играющих. В случае нарушения этого правила игра останавливается сигналом организатора-судьи, а мяч переходит в команду противника и выбивается одним из игроков этой команды с того места, где произошло нарушение.

Если мяч вылетает за границу площадки, то игра останавливается и мяч вводится в игру игроком противоположной команды с того места, где мяч перелетел границу. Нельзя ударять клюшкой, по конькам противника, замахиваться клюшкой выше плеча, ударять по клюшке и толкать играющих. За грубость дается штрафной удар в сторону команды, игрок которой провинился, а в случае повторения грубости виновные исключаются из игры.

Во избежание путаницы среди играющих необходимо одну из команд снабдить отличительными знаками (нарукавные повязки и т. п.).

Прыжки на коньках. Прыжки на коньках — интересное развлечение, требующее смелости, ловкости и хорошего умения бегать на коньках. Для проведения прыжков и измерения их длины надо отметить на льду место толчка и иметь веревку в 3—5 метров длиной с разметками через каждые 10 сантиметров.

Прыжок производится следующим образом: после сильного разбега прыгун приближается к отмеченному месту, слегка присев, затем отталкивается одновременно двумя ногами и совершает прыжок от отметки.

Опустившись одновременно на оба конька, прыгун откатывается вперед и в сторону, сохраняя равновесие. Победителем считается прыгун, совершивший самый длинный прыжок.

Все участники делают сначала пробные прыжки, после чего к соревнованию допускаются только умеющие прыгать.

Каждый участник имеет право на три прыжка, причем засчитывается самый длинный из них.

Всем участникам рекомендуется хорошо прикреплять коньки к обуви.

Игры на снеговой площадке

Эстафета на санках. Играющие делятся на две или три равные команды и выстраиваются на линии старта в колонны по два человека параллельно одна другой. В 15—20 метрах от старта делается отметка флажком (палкой, лопатой), воткнутым в снег. Перед каждой командой ставятся небольшие санки с веревкой.

По сигналу руководителя один из игроков первой

пары садится на санки, а второй быстро везет его до отметки (рис. 29). Объехав отметку, они меняются местами, и к месту старта санки подвозит игрок, ранее сидевший в них. После этого санки принимает вторая пара, проделав то же самое, передает их третьей паре и т. д. Освободившиеся игроки становятся сзади своих команд.



Рис. 29. Эстафета на санках

Выигрывает команда, все игроки которой закончат катание на санках раньше другой команды.

Желательно, чтобы санки были одинаковые по форме и размеру.

Эстафета может быть проведена и тройками. Тогда первый игрок везет санки за веревку, второй садится в них, а третий подталкивает сзади, после чего смена происходит таким образом: первый игрок уходит в конец своей команды, второй становится на место первого и везет санки, третий садится в них вместо второго, а из команды добавляется четвертый игрок, который подталкивает санки сзади. Эстафета продолжается до тех пор,

пока все игроки каждой команды не перекатаются на санках.

Побеждает команда, которая раньше других закончит катание.

Снежные круги. Играющие делятся на две-три команды по 8—10 человек. На фанерном щите, заборе или на глухой стене сарая или другого здания мелом чертятся круги-мишени по числу команд диаметром 0,5 метра.

Каждая команда выстраивается против своей мишени в 8—10—12 метрах за линией, которую переступать не разрешается.

По сигналу организатора каждая команда начинает бросать снежки, стараясь как можно скорее залепить ими свои круги. Побеждает команда, выполнившая это раньше других.

Эту игру следует проводить в теплую погоду, когда снег бывает рыхлым и липким.

Перебежки. На двух противоположных сторонах площадки отмечаются линии «городов» на расстоянии 15—20 метров одна от другой. На таком же расстоянии одна от другой чертятся боковые линии. Играющие делятся на две команды по 8—10—12 человек и выбирают себе капитанов. По жребию игроки одной команды располагаются в одном из городов, а игроки другой — за боковыми линиями, заготовив для себя достаточное количество снежков.

По сигналу организатора капитан команды, находящейся в городе, должен поочередно переправить своих игроков в другой город. В это время игроки команды, расположенной за боковыми линиями, стараются снежками попасть в перебегающего игрока (осалить его). Осаленный идет к ним в плен.

Когда все игроки первой команды закончат перебежки, подсчитывается количество осаленных игроков и команды меняются местами. Побеждает команда, забравшая больше пленных. Перебегать из города в город можно только по одному.

Бросая снежки, нельзя переступать боковую линию.

Юла. Играющие становятся в круг на хорошо утоптанной снеговой или ледяной площадке, на расстоянии одного-двух шагов друг от друга. Водящий, находящийся в середине круга, ударом ноги старается выбить не-

большую льдинку — юлу — за пределы круга. Играющие задерживают ее ногами и направляют обратно водящему. Игрок, пропустивший юлу с правой стороны, становится водящим.

Вместо выбивания юлы за пределы круга, можно условиться, что водящий должен осалить ею по ногам кого-либо из игроков.

Осаленный становится водящим.

Игры на лыжах

Будь внимателен. Лыжники становятся парами в затылок друг другу, на расстоянии 1—1½ метров пара от пары, причем играющие, стоящие слева, составляют одну команду, а стоящие справа — другую. В таком построении играющие начинают двигаться вперед, сохраняя равнение в затылок и в парах.

По сигналу организатора лыжники первой пары быстро поворачиваются один влево, другой вправо, бегут вдоль своих команд и пристраиваются сзади последних игроков.

После первой пары по новому сигналу бежит вторая пара, за ней третья и т. д.

Команда, лыжник которой первым прибежал на свое место, получает за него одно очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Подъем в гору. Все участники делятся на небольшие команды по 4—5 человек. Команды выстраиваются на одной линии у подножья небольшой горы в 3—4 метрах одна от другой.

По сигналу организатора все начинают подъем в гору заранее условленным способом («елочкой», «лесенкой» и т. д.) до установленного места.

Побеждает команда, лыжники которой в полном составе первыми закончили подъем в гору. При подъеме играющие могут помогать друг другу.

Соревнование шеренг. Лыжники, взявшись за руки и образовав шеренги по 4—5 человек, становятся на одной линии наверху отлогого склона горы.

По сигналу организатора все шеренги начинают спуск с горы до заранее условленного места. Шеренга, раньше других закончившая спуск без падений и потери своих игроков, выигрывает.

Спуск с препятствиями. Участники игры разделяются на команды по 5—6 человек. Перед каждой командой на склоне отлогой горы устанавливаются из палок воротца (1—2—3 шт.). По сигналу организатора игроки всех команд друг за другом начинают спуск с горы и, присев, стараются проехать в воротца, не свалив их. Побеждает команда, лыжники которой раньше других соберутся в полном составе на отмеченной внизу линии финиша. Можно усложнить игру новыми препятствиями, а также провести ее как индивидуальное соревнование.

Чтобы избежать падений при спуске с горы, можно пользоваться торможением всеми способами.

Эстафета с палками. Лыжники, образовав равные команды по 5—6 человек, становятся колоннами по одному, лицом в одну сторону на одной линии. Расстояние между командами 4—5 метров. В 40—50 метрах перед каждой командой в снег ставится флажок или лыжная палка. Все участники, за исключением первых, без палок.

По сигналу организатора стоящие впереди быстро бегут до своей отметки и, воткнув около нее в снег палки, возвращаются к своим командам. Как только они пересекут линию старта, начинают бег вторые номера, без палок. Добежав до отметки, они забирают воткнутые в снег палки и с их помощью возвращаются обратно. Третьи номера начинают бег по получении палок от вторых и т. д.

Побеждает команда, последний игрок которой первым вернется к линии старта.

Встречная эстафета. Играющие делятся на две команды, которые становятся параллельно одна другой. Каждая команда, в свою очередь, делится на два отделения; первое остается на месте, а второе уходит вперед на 60—100 метров и, остановившись, поворачивается лицом к первому отделению.

Все играющие в отделениях выстраиваются в затылок друг другу. Перед отделениями проводятся линии старта, которые для лыжников противоположных отделений будут служить линиями финиша.

По сигналу первые номера обеих команд быстро бегут к стоящим напротив товарищам из своей команды, стараясь обогнать противника. Как только первый номер пересечет линию финиша, начинает бег второй номер

этой же команды, бегущий до линии, откуда начал бег первый номер, а первые номера становятся в конце вторых отделений. Когда второй номер достигнет линии финиша, начинает бег третий, его сменяет четвертый и т. д. Таким образом все перебежки совершаются навстречу друг другу. Побеждает команда, лыжники которой быстрее закончат все перебежки.

Эту игру можно провести и без палок.

Необходимо следить за тем, чтобы очередной номер не начинал бег раньше, чем предыдущий не пересечет линию финиша.

Бег участников эстафеты можно усложнить различными препятствиями, например прохождением низких ворот, сделанных из лыжных палок, перелезанием через невысокие барьеры и т. д.

Охота на лисиц. Из числа участников игры выделяются двое-трое лыжников — «лисиц». Остальные участники игры — «охотники». Игра происходит на заранее определенной местности, за границы которой лисицы уходить не имеют права. Поэтому границы площади игры должны быть известны всем играющим, например с одной стороны — проселочная дорога, с другой — река, с третьей — лес и т. д.

Когда район игры будет точно определен, лисицы быстро скрываются, и через 4—5 минут за ними устремляются охотники, разыскивая их по следам.

Лисички стараются как можно дольше не попасть в руки охотников. Они имеют право не только убегать, но и прятаться среди деревьев, кустов, в оврагах и т. д.

Задача охотников — как можно скорее поймать лисичек, окружить их с разных сторон. Охотники могут разбиваться на небольшие группы, идти цепью, оставляя в различных местах наблюдательные посты, и т. д.

На игру отводится определенное время (25—30 мин.), и если за это время лисички не будут пойманы, то по общему сигналу все лыжники собираются в заранее обусловленном месте.

По следам. Эту игру лучше провести на местности, покрытой деревьями, кустарником. Из числа играющих выбираются два-три хороших лыжника, которым дается задание, запутав свои следы, спрятать где-либо на дереве, в кустарнике флажок или какой-нибудь другой предмет, не закапывая его в снег. Через 10—15 минут

по их следам отправляются все играющие, внимательно осматривая местность вокруг следов ушедших ранее товарищей.

Лыжники, спрятавшие флажок, окольными путями 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 спрятать его, предварительно показав место, где был спрятан флажок в первый раз.

Если же флажок будет найден, то нашедший его подбирает себе двух помощников и вместе с ними уходит прятать. На разыскивание флажка дается 10—15 минут.

Карусели и катание с гор

Карусель

В центре ровной, утоптанной снежной площадки вкапывается столб толщиной 10—13 сантиметров и

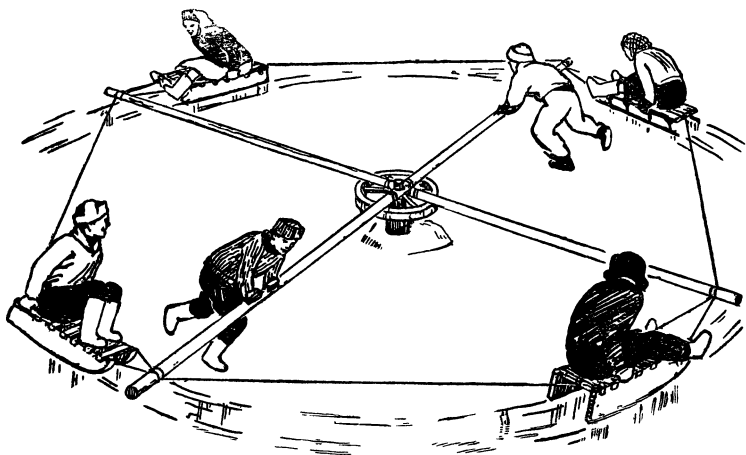


Рис. 30. Карусель

высотой около 70 сантиметров. Верхний конец столба следует обтесать так, чтобы на него, как на ось, можно было надеть колесо.

На колесо крестообразно укладываются и наглухо прикрепляются гвоздями, проволокой или веревками две жерди длиной 7—8 метров. К свободным концам жердей привязываются санки (рис. 30). Часть площадки, где ходят ребята, вращающие карусель, нужно посыпать песком или золой, чтобы не скользили ноги, а дорожку, по которой катятся санки, расчистить от снега и залить водой.

Легче оборудовать карусель на льду речки или пруда. В этом случае нужно хорошенько вморозить столб в прорубь.

К а т а н и е с г о р н а с а н к а х

Шутки, смех, веселье всегда слышны на горках, как только там появляется молодежь с санками.

Но «любишь кататься, люби и саночки возить» — говорит пословица. После захватывающего дух спуска нужно снова подниматься в гору, да еще тащить за собой санки. И это как раз не плохо. Если при спуске с горы силы не затрачиваются, а испытывается решительность и ловкость молодежи, то обратный подъем в гору требует усиленной работы ног, сердца, всего тела, что способствует физическому развитию организма, укрепляет его.

Устройство гор. Для устройства гор выбирают подходящее место: склон холма, спуск к пруду или реке, скат оврага.

Надо только, чтобы гора не была чересчур крутой и чтобы на пути катающихся не было препятствий: деревьев, торчащих из-под снега пней, ям и т. д. Нельзя, чтобы спуск заканчивался около полыньи или проруби.

Чем выше, круче и длиннее склон горы, тем быстрее и интереснее будет спуск на санках, тем больше смелости и ловкости потребуется от катающихся. Если горка невысокая или склон ее очень пологий, следует полить его водой. Очень хорошо, если найдется спуск с поворотами или волнообразный — это внесет больше разнообразия в катание.

Можно сделать горку из снега. Для этого лучше всего скатать из снега большие комья и из них сложить горку с двумя склонами: передним, более пологим, для катания, и задним, более крутым, для устройства ле-

сенки. На такую горку нужно подсыпать снега, разравнять и утрамбовать его, а затем полить водой; по краям горки нужно сделать из снега небольшие валики — бортики, также политые водой, которые предохранят катающихся от падений с горки. Ледяную дорожку нужно

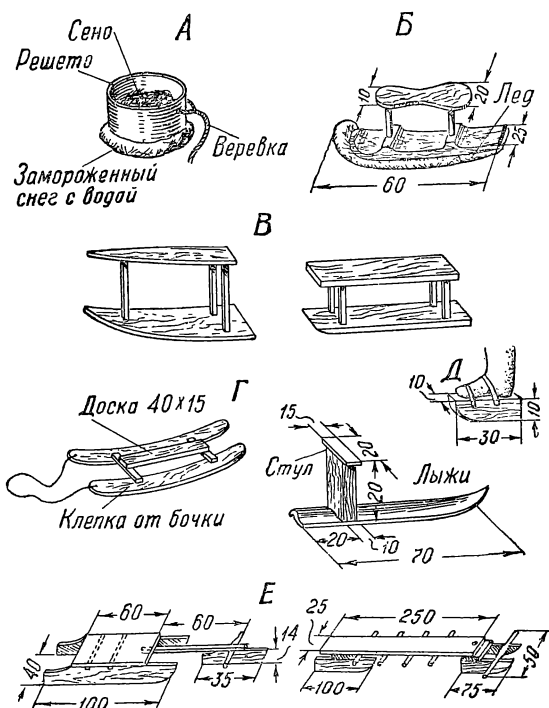


Рис. 31. Различные типы самодельных санок:
 А — ледянка; Б — козелки; В — кобылки; Г — санки из клепок и из старой лыжи (справа); Д — «коньки»; Е — сани с рулевым управлением

продолжить возможно дальше по площадке, чтобы раскат саней был побольше.

Сани. Кататься с гор можно на самых разнообразных приспособлениях: на салазках, санках, ледянках, лыжных санках, «козелках» и т. д. Сани могут быть с деревянными или железными полозьями, с одним полозом, с рулем и без руля, одноместные и многоместные. Такие сани не трудно изготовить своими силами. Выше,

на рис. 31, показано несколько типов санок-самоделок, а ниже дано их краткое описание.

«Ледянки» изготавливаются из старого решета, лукошка или круглой корзины. Они до половины набиваются смоченным снегом. После того как снег промерзнет, ледянку опускают несколько раз в воду и хорошенько промораживают так, чтобы снаружи образовалась ледяная корка. В ледянку кладется немного сена или соломы, чтобы удобно было сидеть. Такая ледянка не только быстро катится, но и вертится волчком, что вносит разнообразие в катание.

«Козелки» изготавливаются из доски или обтесанного полена в виде полоза. Для сидения на верхней стороне полоза устраивается скамейка, а нижняя обливается водой и замораживается.

«Кобылки» имеют вид обыкновенной скамейки, укрепленной на толстой, заостренной спереди доске или горбыле.

Размеры «козелков» и «кобылок» могут быть произвольными.

Санки из клепок делаются из двух клепок от старой бочки, которые соединяются двумя поперечными дощечками. Сверху к ним прибивается продольная дощечка для сидения. Нижнюю, выпуклую, часть клепок надо облить водой и заморозить.

Для устройства такого типа самодельных саней можно использовать также старые, поломанные лыжи.

Сани-«коньки» изготавливаются из дощечек и привязываются веревками или ремешками к валенкам.

Сани с рулевым управлением делаются в соответствии с размерами, приведенными на рис. 31.

Катание с гор. Катание с гор обычно проводится одиночками или небольшими группами (вдвоем, втроем).

В одиночку можно съезжать на санках по-разному: верхом, лежа на животе, стоя на коленях и в других положениях. Управление санями производится ногами, а при групповом катании также и наклоном туловища в сторону поворота. Много разнообразия вносят в катание на санках соревнования на скорость спуска, на дальность, на лучшее скатывание с горы различными способами, на выполнение других заданий, например проехать между двумя флажками, собрать побольше флажков, установленных на склоне, и т. д.

СОВЕТЫ ОРГАНИЗАТОРАМ ИГР И РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Чтобы игры и развлечения понравились молодежи и прошли интересно, надо подготовиться к ним, умело организовать их. Предусмотреть все и дать указания на все случаи невозможно. Однако есть несколько главных вопросов, которые возникают всегда. Например, надо решить: Кто организует игру? Где ее провести? Какие принадлежности понадобятся и т. д.

Постараемся на все эти главные вопросы дать краткие советы и указания.

Организаторы игр

Организаторами, зачинщиками игр и развлечений молодежи могут быть: комсомольцы, физкультурный актив, молодой учитель, избач, библиотекарь, работник клуба, кто-либо из старших школьников.

В маленьком помещении среди небольшой группы молодежи игра может возникнуть сама-собой, без всякой подготовки. Тут зачинщиком ее может явиться кто-нибудь из собравшихся, даже не имеющий опыта и знаний.

Если же намечено провести игры с большим количеством участников (на каком-нибудь праздничном гулянии, торжественном вечере и т. д.), то роль организатора должен взять на себя один из более опытных товарищей и вместе с помощниками заранее подготовить место для игр, инвентарь, наметить план действий и распределить роли.

Среди молодежи всегда найдутся любители игр: один любит игры с мячом, другому особенно по душе развлекательные, шуточные игры, третьему — игры литературные. Среди них организатор всегда может по-

добрать себе нескольких помощников и с ними вместе, а также с гармонистом, подготовить и провести игры.

От организатора во многом зависит успех игр и развлечений. Поэтому ему самому надо быть аккуратным, точным и, приучая к порядку других, не нарушать порядка самому.

Организатор не должен допускать резкостей, грубостей. Одинаково ровное и справедливое отношение ко всем увеличивает уважение к организатору.

Организатору нужно быть особенно опрятным и соблюдать чистоту. Забота о здоровье играющих должна начинаться с этого.

Хорошо проведенные игры и развлечения помогают физическому и культурному воспитанию молодежи. Поэтому организатору следует всегда пополнять свои знания в различных отраслях, совершенствовать свое физическое развитие.

Место для игр

Где бы ни проводились игры и развлечения — всюду должно быть чисто. Недаром говорится: «чистота — залог здоровья». Как ни хороша игра, но в грязном, душном помещении или на пыльной, замусоренной площадке играть будет плохо. Особенно это относится к подвижным играм, основанным на беге, прыжках и метании. Все эти движения вызывают усиленное дыхание, и пыльный загрязненный воздух будет причинять большой вред здоровью.

Для игр можно воспользоваться любой площадкой, пришкольной, физкультурной, клубной, где привыкла собираться молодежь. Важно только, чтобы площадка для игр была очищена от мусора и выметена. Еще лучше выбирать для игр место, покрытое травой, — на лугу, на поляне.

Площадка по возможности должна быть ровной, непроходной, сухой, достаточных размеров. Очень хорошо, если площадка окружена деревьями и скамейками, тогда можно отдохнуть в тени.

Помещение, выбранное для игр, также следует привести в порядок: проветрить, чисто вымыть, убрать лишнюю мебель. Вдоль стен следует поставить скамейки для отдыха и для использования их при проведении малопо-
движных игр.

Куриль в помещении, где проводятся игры, нельзя. Желательно, чтобы участникам подвижных игр было, где раздеться, оставить лишнюю одежду.

Оборудование и инвентарь

Для проведения подвижных и малоподвижных игр, аттракционов и поединков необходимы такие несложные принадлежности, как палки, флажки, веревки, канат, повязки для глаз, стрелы, мишени, шест, обруч и т. д. Эти предметы легко сделать самим заранее, их всегда надо иметь наготове. Необходимы также различные мячи, начиная с большого — футбольного и кончая маленькими — резиновыми (черными). Если нет мячей настоящих, то их надо заменить самодельными — из тряпок, пакли и т. п.

Более сложное оборудование необходимо для больших аттракционов: бревна, столб, лестница, заборы, столбики и пр. Все это также можно сделать самим, причем сделать прочно, надежно, чтобы оборудование не ломалось при пользовании и надолго сохранилось.

Инвентарь для игр нужно бережно хранить в надежном месте под ответственностью определенного лица.

Организатор должен беречь инвентарь и требовать того же от других.

Как подбирать и проводить игры

Кто бы ни взялся за организацию игры, он прежде всего должен ее знать и суметь заинтересовать ею товарищей.

Надо научиться подбирать игры из книг, из собственного опыта, а также использовать местные любимые народные игры.

Не для всех случаев подойдет одна и та же игра.

Подбор игр, их проведение зависят от разных обстоятельств: от состава и количества играющих, от места, от погоды, от времени года и даже от времени суток. Например, летом в жаркий полдень не очень много найдется желающих заняться бегом или прыжками. После тяжелого физического труда можно отдохнуть за малоподвижной игрой или легким аттракционом.

Юноши с удовольствием будут играть в чехарду или

слона, а девушкам эти игры предлагать нельзя. Нельзя также давать девушкам игры силовые — с борьбой и перетягиванием, а в играх с бегом надо ограничить для девушек расстояние и время.

Есть игры, которые допускают не более 25—30 участников, например «Вызов», «Тяни в круг», «Мяч в воздухе» и др. Зато такие игры, как «Круговые салки», «Птицы и клетка», «Музыкальные змейки», допускают 100 и даже более участников.

Чем больше места для игры, тем богаче выбор игр и, наоборот, в маленьком переполненном помещении игр много не проведешь. На большой площадке можно организовать такие подвижные игры, как «Горелки», «Белый медведь», «Рыбаки и рыбки», «Перетягивание каната». Для помещения подойдут малоподвижные игры («Колечко», «Отвечает сосед», «Испорченный телефон»), поединки и аттракционы без бега.

Летом на воздухе лучше всего проводить подвижные игры во второй половине дня, когда жара спадет. В прохладное время желательно дать больше игр с значительной физической нагрузкой, чтобы участники разогрелись. В жарко натопленном помещении много двигаться неприятно и утомительно; поэтому здесь более к месту будут игры без движения.

Одежда тоже имеет значение при подборе игр. Например, если девушки в легких платьях попадут в холодное помещение, ясно, что им захочется танцевать, двигаться, а не сидеть на месте.

Не следует предлагать слишком много игр. Требуется время, чтобы участники привыкли к игре, чтобы она их захватила. Ведь недаром любит народ такие игры, как «Горелки», «Лунки», «Русская лапта». Они стали бытовыми играми.

Вот и нужно стараться, чтобы новые игры тоже прочно вошли в быт.

Запомним, что сначала проводятся игры легкие, доступные данному составу участников (по возрасту, полу, силе, знаниям, тренировке). Усложнения вводятся постепенно. Нельзя переутомлять участников, затягивать игру. Затянувшаяся игра надоедает. Как только появятся у игроков первые признаки утомления или скуки, надо закончить игру и предложить другую. Как правило, игры проводят подряд не дольше чем час-полтора. Про-

грамма игр и развлечений составляется так, чтобы физическая нагрузка чередовалась с отдыхом, чтобы игры подвижные и танцы чередовались с малоподвижными; круговую игру может сменить линейная, литературную — поединок или аттракцион и т. д.

Еще одно условие надо иметь в виду при составлении программы игр: постепенное повышение интереса и физической нагрузки. Плохо, если самую интересную игру организатор преподнесет вначале, а затем пойдут игры менее интересные: настроение участников будет падать. Плохо также, если первая игра потребует от участников большой затраты физических сил: организатор может так утомить ею играющих, что они охладеют к следующим играм.

Знакомя молодежь с новой игрой или напоминая о ней, организатор должен объяснять игру просто, ясно, коротко, без лишних слов. Рассказ игры следует сопровождать наглядным пояснением, показом. Правила в игре надо особенно подчеркнуть, так как они воспитывают и дисциплинируют участников.

Помощники и активисты в играх выполняют роль вожakov, капитанов команд, помогают судить. В аттракционах они руководят и наблюдают за очередью и порядком.

Надо следить за тем, чтобы строго соблюдались правила игры. Нечестную игру следует немедленно останавливать. Не надо по мелочам прерывать игру, беспрерывно поправлять игроков. Решения судьи должны бесприкословно выполняться. Спорить с судьей во время игры нельзя. Но и от организатора-судьи требуется, чтобы он своими решениями не вызывал игроков на спор, а судил спокойно, уверенно, беспристрастно.

Вообще в играх личный пример организатора, его умение вовлечь в игру присутствующих имеют большое значение. Некоторые игры и развлечения требуют от участников умения владеть мячом, бегать, прыгать, попадать в цель. Очень важно, чтобы организатор сам мог все это хорошо проделать.

При проведении игр под музыку надо заранее договориться с гармонистом о программе, установить время, порядок игр и танцев, что играть, в каком темпе, по какому знаку или команде. С помощниками и активом тоже все должно быть заранее условлено.

Игры и развлечения летом и зимой

Каждый день молодежь после работы собирается вечером у клуба, школы, избы-читальни или просто на улице и до поздней ночи гуляет, поет, играет. Вдруг кто-нибудь запоем частушки. Начнется пляска. Пойдут парные танцы. Вот тут-то организатор и может предложить сыграть в такие игры, как «Горелки», «Заяц без логова», «Горячие руки» или «Рыбы, звери и птицы». Вперемежку с танцами и пением они будут вполне уместны.

На физкультурной площадке. Молодежи, собравшейся на физкультурной площадке после работы или в праздничные дни, можно предложить участвовать в командных играх и соревнованиях. В соревнование можно включить: эстафеты, игры с мячом, с прыжками, силовые. Участники разбиваются на команды. Побеждает та команда, которая будет иметь больше всего выигрышей. Можно, к примеру, составить такую программу игр: 1. «Кто быстрее». 2. «Челнок». 3. «Перетягивание каната». 4. «Посадка картофеля». 5. «Бег в мешках» или «Борьба за мяч».

В колхозе в полевом стане игры могут быть проведены во время отдыха и после работы. В перерывах, на отдыхе можно предложить желающим участвовать в поединке («Выталкивание из круга», «Противника — за круг», «Вынести из круга» и др.) или в шуточных играх («Бросание мяча», «Ловля мяча», «Ремень за спину»). Все это проводится не по какой-нибудь определенной программе, а в зависимости от обстановки и от состава молодежи.

После работы можно так же организовать игры, как и у себя в деревне.

На больших праздничных гуляниях программа игр и развлечений будет еще более разнообразной. Можно предложить молодежи сначала испробовать силу, ловкость в таких аттракционах, как столбики, бочка, ходули, вертикальный столб; в переносных аттракционах — «Мяч в обруч», «Мяч над головой», «По ребру доски», «Качающаяся корзинка». Желающим предлагается участвовать в играх с мячом («Блуждающий мяч», «Мяч в воздухе», «Летучий мяч»), в силовых («Тяни в круг», «Достань гранату», «Перетягивание четвер-

ками»), с бегом («Вороны и воробьи», «Вызов», «Караси и щука»).

Когда соберется достаточно молодежи, можно перейти к массовым играм и танцам под гармонь, а если возможно, то и под оркестр — на центральной площадке.

Все участники образуют большой круг. Организатор в середине громко подает команды к началу марша или игры («Шагом — МАРШ!», «Начи-НАЙ!») и ведет с помощью актива намеченную заранее программу, которая может быть построена примерно так:

1. Общий круг. Ходьба по кругу. Перестроение в два круга.

2. Игра — «Круговые салки».

3. Танец — вальс.

4. Игра — «Птицы и клетка».

5. Танец — полька.

6. Игра — «Третий лишний» (под музыку).

7. Танец — краковяк.

8. Игра — «Карнавал цветов».

Массовые игры заканчиваются свободным гулянием, танцами, пением или переходом к следующей части общей программы гуляния или праздника (концерт, физкультурные соревнования, спортивная игра и пр.)

Игры и развлечения в помещении

В помещении молодежь собирается, главным образом, зимой. Молодежь тянется на огонек — в клуб, в библиотеку, туда, где можно интересно провести время. Где помещение больше, там и удобнее организовать игры, развлечения. Что же именно можно организовать?

На посиделках — в небольшой избе, за работой лучше всего подойдут загадки, шарады и такие игры, как: «Дарить — отдаривать», «Коллективный рассказ», «Испорченный телефон», «Да и нет». Могут быть предложены шуточные игры («Пролезание через руки», «Выдувание монеты», «Подняться с колен») и поединки (пригибание руки, разведение рук, перетягивание за руку и т. п.). Конечно, кроме игр, бывают на посиделках пение, рассказывание, а если появится гармонист, то и танцы с плясками.

В клубе и избе-читальне. При проведении игр нужно делать различие между обычным днем и праздничным.

В обычный день собираются в клуб почитать книгу или газету, послушать беседу, доклад или лекцию, а то и просто встретиться с товарищами. Вот тут во время перерыва организатор может предложить желающим листки бумаги и карандаши для участия в таких играх, как: «Словесная цепочка», «Десять ответов», «Замена букв» или «Переставленные буквы». Из малоподвижных игр здесь будут хороши: «Кто ушел», «Разговор без слов», «Живой платочек», «Море волнуется». Могут подойти также шуточные игры, аттракционы и поединки, как, например: «Сквозь спинку стула», «Монета на бумажке», «Присесть пистолетиком», «Фехтовальщик», «Отнимание мяча» и др. Порядок игр трудно предусмотреть. Организатор должен их наметить заранее, чтобы в случае необходимости заменить одну игру другой или добавить новую.

Если соберется много молодежи, то вечер можно закончить такой игрой, как — «Делай этак, делай так» и небольшой самодеятельностью (общая песня, танцы).

В праздник программа будет, безусловно, обширнее, содержание ее разнообразнее. Как и на летнем гулянии, праздник в помещении можно начать с аттракционов, не требующих много места: «Точный поворот», «Срезание призов», «Хлопушка». Хорошо в связи с праздником выдать призы (карандаши, блокноты, гребенки и пр.) тем, кто выиграет во всех этих аттракционах.

Когда соберется достаточно молодежи, можно начать массовые игры и танцы под гармонь по следующей примерной программе:

1. Общая игра — «Птицы и клетка».
2. Танец — вальс.
3. Игра «Приглашение».
4. Танец — полька.
5. Самодеятельная пляска в круге.
6. Игра — «Двое слепых».
7. Танец — краковяк.
8. Игра — «Музыкальные змейки».

После этого устраиваются, в зависимости от имеющихся возможностей, спектакль, концерт, демонстрация кинофильма или танцы.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Подвижные игры	5
Игры с бегом	—
Игры с прыжками	20
Игры с борьбой и сопротивлением	24
Игры с метанием и ловлей мяча	28
Игры под музыку	41
Игры на местности	45
Малоподвижные игры	47
Литературные игры	52
Парные игры (поединки)	56
Игры-аттракционы	63
Переносные аттракционы	—
Постоянные аттракционы	67
Шуточные игры	70
Зимние игры и развлечения	72
Игры на коньках	—
Игры на снеговой площадке	80
Игры на лыжах	83
Карусели и катание с гор	86
Советы организаторам игр и развлечений	90
Организаторы игр	—
Место для игр	91
Оборудование и инвентарь	92
Как подбирать и проводить игры	—
Игры и развлечения летом и зимой	95
Игры и развлечения в помещении	96

Редактор *Е. А. Крюковский*
Техн. редактор *Т. И. Левина*

Сдано в набор 12|IX-1952 г. Подп. к печати 20|IX-1952 г.
Формат $64 \times 100^{1/32}$. Объем 1,563 бум. л. 5,12 п. л.
4,76 уч.-изд. л. 37197 зн. в 1 п. л. Тираж 50000
Л76481 Заказ 1420

Типография МСХМ

1 р. 40 к.