

М.Ф.ЛИТВИНОВА

# РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ



**М.Ф. ЛИТВИНОВА**

# **РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

**ПОСОБИЕ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЯ  
ДЕТСКОГО САДА**

Пол редакцией Л. В. Русковой

**МОСКВА «ПРОСВЕЩЕНИЕ»**

ББК 74.100.57  
Л64

Рецензенты: Н. Я. Михайленко, канд. пед. наук.  
А. В. Кенеман, канд. пед. наук

Литвинова М. Ф.

**Л64 Русские народные подвижные игры: Пособие для воспитателя дет сада/ Под ред. Л. В Руссковой.— М.: Просвещение. 1986,— 79 с., ил**

В сборнике представлены русские народные игры, а также их варианты. Изложены правила проведения игр, методические рекомендации воспитателю и их организации с детьми дошкольного возраста.

Л 4305000000 -174  
103(ОД)-М

ББК 74 100.57  
372

Издательство «Просвещение»,  
1986

## ОТ АВТОРА

*Давайте детям больше и больше содержания  
общего, человеческого, мирового, но  
преимущественно старайтесь знакомить их с  
этим через родные и национальные явления.*

*В. Белинский*

В «Основных направлениях реформы общеобразовательной и профессиональной школы» поставлена задача «улучшить работу по всестороннему развитию детей дошкольного возраста. воспитывать чувство прекрасного, формировать высокие эстетические вкусы. умение понимать и ценить красоту и богатство родной природы. воспитывать в духе любви к Родине". Воспитание беззаветной любви к Родине является основным, ведущим принципом русской и советской педагогики.

Родина впервые предстает перед ребёнком в образах, звуках и красках, в играх. Все это в изобилии несет в себе народное творчество, богатое и разнообразное по своему содержанию. Веселые подвижные игры - это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, ловишек, салочек! Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом, так же как сказки и песни.

Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились и дошли до наших дней из глубокой старины, передавались из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции. Собирались мальчишки и девчонки вечером на деревенской улице или за околицей, водили хороводы, пели песни, без устали бегали, играя в горелки, салочки, состязались в ловкости, играя в лапту. Зимой развлечения носили иной характер: устраивались катания с гор, игры в снежки, на лошадях катались по деревням с песнями и плясками. Для всех народных игр характерна любовь русского человека к веселью, удалству.

Особенно популярными и любимыми были такие игры, как горелки, русская лапта, жмурки, городки, игры с мячом. Игра в жмурки была распространена во многих областях России и имела разные названия: «Слепая сковорода". «Жмачки», «Куриная слепота", «Кривой петух» и т. д. Прежде чем начинать игру, дети хором вели разговор с водящим: «Кот, кот, на чем стоишь?» — «На квашне». — «Что в квашне?» — «Квас!» — «Лови мышей, а не нас!» Поговорят так с водящим, да еще заставят его несколько раз повернуться на одном месте, и только после этого он начинает искать играющих, как правило, с закрытыми, зажмуренными глазами.

Немало было и таких игр, где успех играющих зависел прежде всего от умения точно бросить битую, сбить городки, поймать мяч или попасть мячом в цель (городки, лапта и т. д.). Как названия

игр. так и правила были различны в разных областях России, но общим для них являлось стремление выиграть, одержать победу.

Русские народные игры для детей ценны в педагогическом отношении, оказывают большое влияние на воспитание ума, характера, воли, развивают нравственные чувства, физически укрепляют ребенка, создают определенный духовный настрой, интерес к народному творчеству.

В сборник вошли подвижные игры, собранные из разных источников. Они достаточно разнообразны по своему содержанию, тематике и организации. Одни игры имеют сюжет, правила их тесно связаны с сюжетом (например, «Коршун», «Курочка». «Гуси-лебеди». «Стадо»). В играх типа «Ляпка», «Много троих, хватит двоих». «Горячее место» сюжет и роли отсутствуют, все внимание детей направлено на движение и правила. Есть игры, в которых сюжет и действия играющих обусловлены текстом. В игре «Краски» покупатель переговаривается с водящим: «Тук-тук!» — «Кто там?» — «Покупатель». — «Зачем пришел?» — «За краской». — «За какой?» — «За голубой».

Привлекательны для детей в русских играх различные попевки. В игре «Уголки» каждая перебежка сопровождается попевкой. При последнем слове играющие меняются местами, а покупающий — водящий стремится занять освободившийся во время перебежки уголок.

В играх типа «Горелки» текст отвлекает внимание ловящего. во время пения он должен смотреть вверх.

В сборнике представлены игры главным образом для детей старшего дошкольного возраста. Разделены они по видам движений: игры с бегом, прыжками, метанием; некоторые из них можно проводить как в теплое, так и в холодное время года. Представлены также игры малой подвижности, пригодные для проведения в ненастную погоду на ограниченной площадке.

В сборнике дано много старинных и современных считалок, сговорок. В любой русской игре есть обязательно водящий или ведущий. На эту роль обычно бывает много желающих, а выбрать нужно одного, иногда двоих, для чего и служат считалки и сговорки.

Водящего можно также выбрать жеребьевкой. Проводится она иначе, чем считалка, и применяется в тех играх, где нужно разбиться на две партии.

В практике дошкольного воспитания народные игры встречаются редко. В отдельных сборниках есть народные игры, но они настолько изменены, что в новом варианте утратили народные традиции, лишены игрового зачина и

## Раздел I. ИГРЫ С БЕГОМ

### Дорожки (рис. 1)

На земле проводят разные по форме линии — это дорожки. Играющие бегают по ним друг за другом, делают сложные повороты, сохраняя при этом равновесие. Бегать по дорожке нужно, точно наступая на линию, не мешать друг другу и не наталкиваться на впереди бегущего.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Игру можно проводить с любым количеством детей. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3 м. Эту игру можно провести на соревнование. Нарисовать несколько одинаковых по форме линий, в конце каждой положить цветные флажки. Тот, кто первый из играющих добежит до флажка, быстро должен поднять его над головой.

### Змейка

Дети берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, вокруг деревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

П р а в и л а . 1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась.

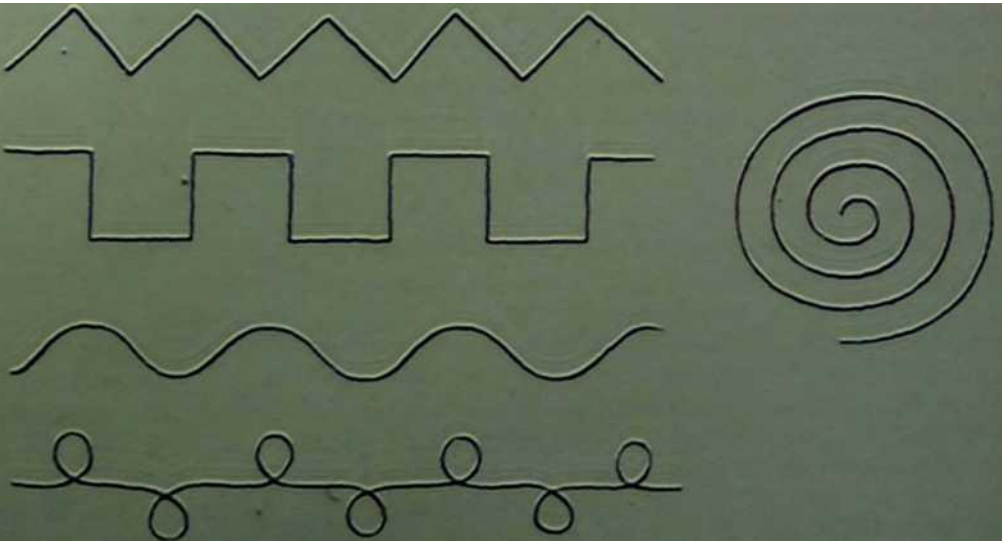


Рис. 1

2. Точно повторять движения ведущего.
3. Ведущему не разрешается бегать быстро.

Указания к проведению. Играть в «Змейку» можно в

любое время года на просторной площадке, лужайке, лесной опушке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра. Чтобы она проходила живо, надо учить детей придумывать интересные ситуации. Например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный ребенок и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота

Или: по сигналу ведущего дети разбегаются, затем восстанавливают змейку.

#### Челночок

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки — это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

П р а в и л а . 1. Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота.

2. Пробегая в ворота, дети держат друг друга за руки.

Указания к проведению. Ворота по высоте могут быть разными: дети могут поднимать руки и держать их на уровне плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробегать под ними.

Более сложный вариант — когда дети, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например шарик в ложке, ведро, наполненное водой, или проходят, прокатывая рукой впереди себя большой мяч.

#### Пустое место (рис. 2)

Играющие встают в круг, выбирают водящего. Начиная игру, он пробегает мимо игроков, одного из них пятнает и продолжает бежать дальше по кругу. Запятнанный быстро бежит в противоположную сторону от водящего. Кто из них первый добегит до свободного места в круге, тот и занимает его, а опоздавший становится водящим.

П р а в и л а . 1. Дети бегают только за кругом.

2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.

3. Если дети прибегают к свободному месту одновременно, то они оба встают в круг, и выбирается новый водящий.

Указания к проведению. Играют в эту игру в любое время года на большой площадке, где можно бегать без помех

Участники игры встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга, руки у всех опущены. Если детей много, лучше организовать два круга играющих



Рис. 2

**П р а в и л а .** 1. Детям по ходу игры нужно внимательно следить за сменой водящих.

2. Пятнашка не должен бегать только за одним играющим.

**Пятнашки с домом**

По краям площадки рисуют два круга — это дома. Дети, убегая от водящего, могут забегать в дом, где пятнашка салить их не может. Если он рукой касается играющего на игровом поле, то осаленный становится пятнашкой.

**Варианты**

1. Чтобы не запятнали, нужно присесть или встать на какой-нибудь предмет.

2. Когда пятнашка догоняет играющего, тот может попрыгать на двух ногах, как зайчик, и его уже нельзя пятнать (пятнашки «Зайки»).

3. Играющий, которого запятнали, если он быстрый и ловкий, может сразу же вернуть пятнание водящему, и пятнашка остается прежний игрок («Пятнашки с передачей»).

4. Все играющие, кроме пятнашки, выбирают себе имя из цветов, птиц, зверей. Пятнашка не пятнает того, кто вовремя назвал своё имя, например «лиса» («Пятнашки с именем»).



## Прерванные пятнашки

Пятнашке в этой игре нужно громко назвать имя того игрока, кого он хочет запятнать. Но если во время преследования пятнашка видит, что рядом с ним находится другой участник игры, он меняет свое решение, называет его по имени и старается догнать его и запятнать. Запятнанный выходит из игры.

**П р а в и л а .** 1. Пятнашка сначала называет игрока по имени, а затем догоняет его и пятнает.

2. В игре пятнашка может изменять свое решение многократно в зависимости от ситуации.

### Круговые пятнашки

Участники игры встают по кругу, каждый свое место отмечает кружком. Двое играющих стоят за кругом на некотором расстоянии друг от друга. один из них пятнашка, он догоняет второго. Если убегающий видит, что пятнашка его догоняет, он называет одного из близко стоящих в кругу по имени. Тот оставляет свое место и бежит по кругу от пятнашки, а игрок занимает его место. Свободный кружок может занять и пятнашка, тогда пятнашкой становится тот, кто остался без места. Он догоняет игрока выбежавшего из круга.

**П р а в и л а .** 1. Бегать через круг не разрешается.

2. Игроку, убегающему от пятнашки, можно пробегать не более одного круга.

3. Если пятнашка осалил убегающего, то они меняются местами.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** В игре дети должны быть очень внимательными, если играющий зазевается, подведет товарища. Дети по кругу стоят на расстоянии одного шага друг от друга, лицом к центру. Пятнашку можно заменить, если он пробежал два круга, не запятнал и не занял свободное место.

Игра пройдет весело и интересно, если убегающие будут быстро меняться местами.

### Берегись! (рис. 3)

С одной стороны площадки протягивают шнур, за ним становится пятнашка. Все участники игры находятся на противоположной стороне площадки, там располагается их дом. Пятнашка

громко говорит слова: «Берегись раз берегись два, берегись три!"

Играющие в это время идут через поле и подходят близко к шнуру. С последним словом пятнашка перепрыгивает через шнур и старается догнать и **запятнать** кого-либо из детей. Вместе с запятнанным он быстро убегает за шнур. Игра повторяется, но пятнашек становится двое.

**П р а в и л а .** 1. Играющие бегут в свой дом только после слов пятнашки: "Берегись три!"

2. Пятнашке разрешается салить только одного игрока

3. Через шнур пятнашка только перепрыгивает, но

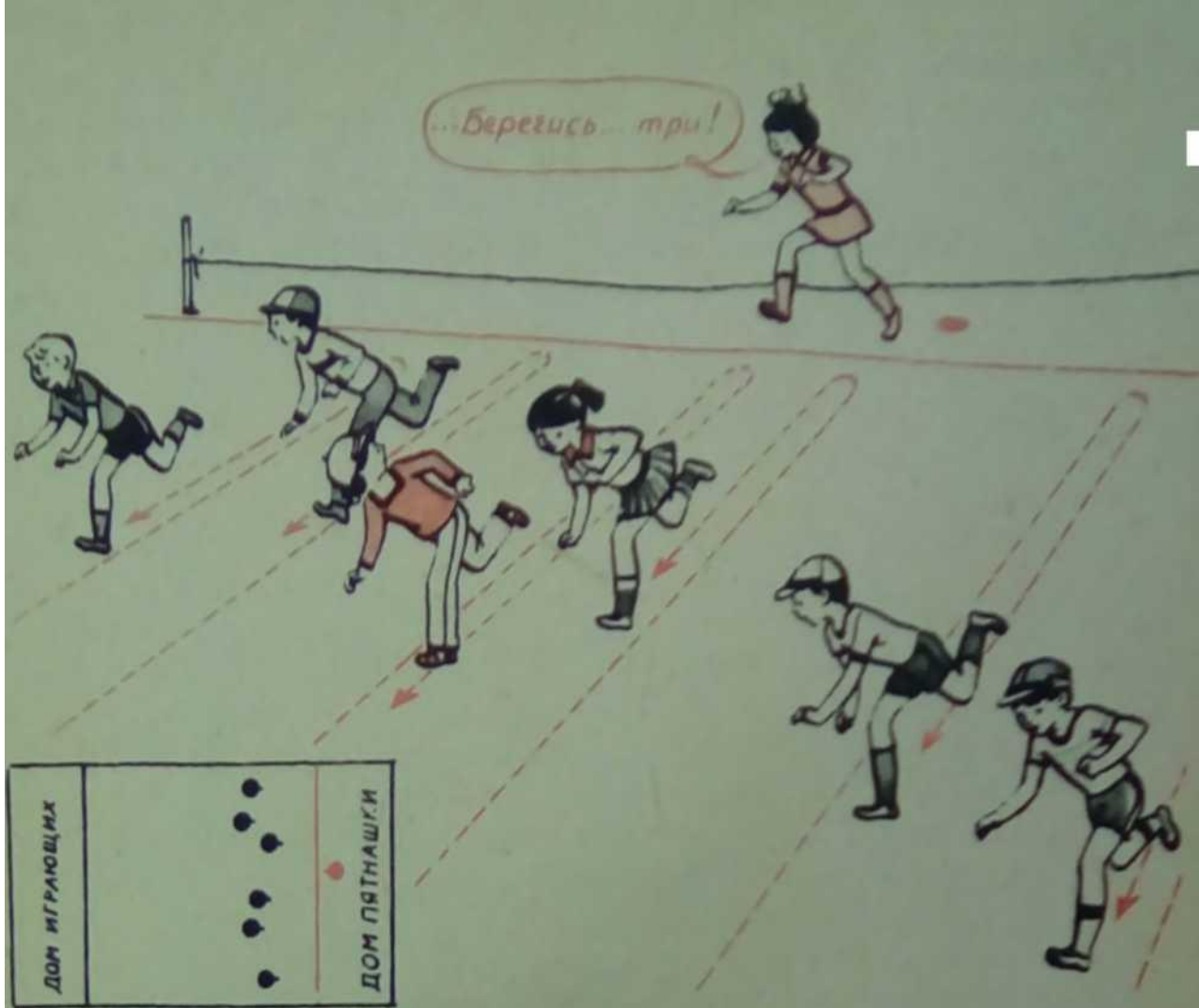


Рис. 3.

Указания к проведению Игра проводится на большой свободной площадке. Расстояние между домом играющих и местом, где находится пятнашка, 10—20 м. Высоту шнура по ходу игры можно менять: чем выше шнур, тем труднее водящему через него перепрыгивать. Слова «Берегись раз, берегись два, берегись три!» пятнашка произносит медленно, чтобы играющие могли ближе подойти к шнуру. Чем ближе они находятся от шнура, тем легче их осалить.

Вариант. Играющие догоняют пятнашку и игрока, которого он уводит с собой, и стараются запятнать одного из них, пока они не перепрыгнут через шнур. Тот, кого они запятнали, возвращается на поле.

#### Салка

Водящий бежит за детьми и, стараясь кого-то осалить, приговаривает: «Я осалил тебя, ты осаль другого!» Новый водящий, догоняя одного из играющих, повторяет эти же слова.

Вариант. Водящий ловит кого-либо и у пойманного спрашивает: «У кого был?» — «У тетки». — «Что ел?» — «Клецки». — «Кому отдал?» Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим. Игра повторяется

П р а в и л а . 1. Водящий бежит только за одним из игроков.

2. Участники игры должны внимательно наблюдать за сменой водящих



Рис. 4

### **Ловишки в кругу**

На площадке очерчивают большой круг, в середине его кладут палку, делят круг на две части. Все участники игры в ловишки встают на разные стороны круга. Ловишка, обегая палку, перебегает с одной стороны круга на другую и старается поймать кого-то из играющих. Пойманный становится ловишкой.

**П р а в и л а .** 1. Ловишка во время игры не должен перебежать через палку и выбежать за круг. Другие играющие перебегают через палку. Длина палки должна быть меньше диаметра круга.

2 Вставить ногами на палку нельзя.

**Вариант** Все участники игры, кроме ловишки, стоят за кругом. Они перебегают через круг, а ловишка их ловит. Пойманный игрок становится ловишкой.

Много троих, хватит двоих (рис. 4)

Дети встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них - водящий, он стоит на 3 - 4 шага сзади того, кто убегает от него.

Убегающий хлопает три раза в ладоши, после третьего хлопка от водящего. Чтобы не быть осаленным, он встает впереди какой-нибудь пары. Прежде чем встать, на бегу кричит: «Много (?)моих хватит двоих» Тот, кто в этой игре стоит последним, убегает **водящего**.

Здесь и далее звёздочкой отмечены игры, составленные М. Ф. Литвиновой

Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

**Правила.** 1. Во время игры нельзя пробегать через круг.

2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.

3. Как только он вбегает в круг, он должен сразу встать впереди какой-нибудь пары. Нарушивший это правило становится водящим.

**Указания к проведению.** Если водящему удалось осалить убегающего и они поменялись ролями, то убегающий может встать впереди одной из пар после кратковременного бега.

Иногда водящему долго не удастся догнать убегающих от него игроков, так как они сильнее его и быстрее бегают. В этом случае нужно заменить его, но не упрекать, а положительно оценить его усилия.

### **Филин и пташки**

Играющие выбирают филина, он уходит в свое гнездо. Подражая крику той птицы, которую выбрали, играющие летают по площадке.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются улететь в свои гнезда. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, какая это птица, и только тогда пойманный становится филином.

**Указания к проведению.** Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать, (например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, журавль и т.д.) Гнезда птиц и филина лучше выбирать на высоких предметах (на пнях, скамейках и т.д.). Птицы от филина прячутся каждая в своем гнезде.

**Вариант.** Дети делятся на 3-4 подгруппы и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к филину и говорят: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы чайки, где наш дом?»; «Мы утки, где наш дом?». Филин называет место, где птицы должны жить. Птицы летают по площадке, на слово «Филин» прячутся в свои гнезда. Пойманную птицу филин должен узнать.

### **Платок**

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идет за кругом, кладет его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берет его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге.

Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займет свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, снимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остается игрок с платком. Он идет по кругу, кому-то кладет платочек на плечо, игра продолжается.

**Правила.** 1. Дети не должны перебежать через круг. 2. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.

2. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих.

3. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

**Указания к проведению.** Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

### Курочки

Играющие выбирают хозяйку и петушка, все остальные — курочки. Петушок ведет курочек гулять, зернышки поклевывать. Выходит хозяйка и спрашивает петушка: «Петушок, петушок, не видал ли мою курочку?» «А какая она у тебя?» — спрашивает петушок. «Рябенькая, а хвостик черненький». — «Нет, не видел».

Хозяйка хлопает в ладоши и кричит: «Кшш! Кшш!» Курочки бегут в дом, а хозяйка ловит их, петушок курочек защищает.

Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

**Правила.** 1. Курочки бегут в дом только на слова: «Кшш, кшш!»

2. Петушок, защищая курочек, не должен отталкивать хозяйку. Он широко раскрыв крылья, встает на ее пути.

**Указания к проведению.** Дома хозяйки и петушка с курочками нужно сделать как можно дальше друг от друга (10—20 м). Для усложнения игры курочки по пути к дому преодолевают препятствия, перелетают через забор (перепрыгивают через натянутый шнур) или пробегают по мостику через ручеек. В своем доме они взлетают на насест (на скамейку). **У медведя во бору**

Играющие выбирают медведя, определяют место его берлоги. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку:

У медведя во бору Медведь постыл.  
Грибы, ягоды беру! На печи застыл!

Медведь просыпается, выходит из берлоги, медленно идет по поляне. Неожиданно он быстро бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

**Правила.** 1. Медведь выходит из берлоги только после того, как дети споют песенку.

2. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а повторить песенку, раззадорить его.

**Указания к проведению.** Берлогу медведя лучше разместить на другом конце площадки. Медведь из берлоги должен выбираться (перелезть через бревно, вылезать из ящика, корзины).

### Гуси-лебеди

Участники игры выбирают волка и хозяина, все остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки дом, где живут хозяин и гуси, на другой — волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома

далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей: «Гуси -лебеди домой!» Гуси отвечают: «Старый волк под горой!»— «Что он там делает?» - «Сереньких, беленьких рябчиков щиплет». - "Ну, бегите же домой!» Гуси бегут домой, а волк их ловит. Пойманный выходит из игры. Игра кончается, когда все гуси пойманы.

**П р а в и л а .** 1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

2. Гуси, выходя в поле, должны разойтись по всей площадке. Лошадки

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подает различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д.

На слова ведущего: «Лошадки, в разные стороны!» — Кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: «Найдите своего кучера!» — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.

**П р а в и л а .** 1. Лошадки должны выполнять все команды.

2. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые,

роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: «Кучер, найди своих лошадок!»

Игра заканчивается, как только в тройке играющих все выполняют роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

**Палочка-выручалочка (Черная палочка!)**

Дети по считалке выбирают водящего. Он отбегает от них<sup>1</sup> и встает лицом к стене. У стены лежит палочка-выручалочка. Водящий берет палочку, стучит по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первого найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он ставит палочку у стены и идет искать. Заметив одного из играющих, громко называет его по имени, быстро подбегает к стене, берет палочку, стучит ею по стене и кричит: «Палочка-выручалочка нашла...» (называет по имени играющего). Так водящий находит всех детей. При повторении игры должен водить тот, кто был найден первым.

Если игрок, которого нашли, добежит до палочки-выручалочки раньше водящего, он быстро берет палочку и со словами: «Палочка, выручи меня!» — стучит ею по стене, затем бросает ее как можно дальше и, пока ее ищет водящий, прячется. Водящий находит палочку, возвращается к условленному месту,

и громко говорит: «Палочка пришла, никого не нашла, кого, первого найдет, тот за палочкой пойдет!»

**П р а в и л а .** 1. Водящий не должен подсматривать, когда дети спрячутся.

2. Водящий говорит слова медленно, чтобы все дети могли спрятаться.

3. Он должен искать по всей площадке, не стоять возле палочки-выручалочки.

4. Дети могут перебежать с одного места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** Эту игру хорошо проводить на лесной опушке. Обязательно нужно ограничить игровую площадку и показать детям несколько мест, где они смогут спрятаться (за кусты, деревья, пенки, в канавку, в высокую траву).

Для проведения игры нужно сделать палочку-выручалочку из дерева длиной 50—60 см, покрасить в яркий цвет, чтобы её хорошо было видно в зеленой траве.

Усложнение к игре. Можно выручить игрока, которого нашел водящий. Если кто-то из играющих незаметно выйдет из укрытия, быстро подбежит к палочке-выручалочке, поставит ее на место со словами:

Стадо

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные овцы.

Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противо-

Пастушок,	Роса сладкая.
пастушок. Заиграй	Гони стадо в поле.
во рожок! Травка	Погулять на

Пастух выгоняет овец на луг. они ходят, бегают, прыгают, щиплют травку. По сигналу пастуха «Волк!» овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

**П р а в и л а .** 1. Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли

2 . Волк овец не ловит, а салит рукой

3 . Пастух только заслоняет овец от волка, но не должен за - держивать его рукой.

### **Горячее место**

На площадке проводят линию, за которой находится горячее игровое поле

Играющим нужно перебежать с игрового поля в горячее место и вернуться обратно, но водящий их не пускает. Тот,

осалил, остается за чертой в горячем месте. Как только водящий осалит шестого игрока, игра заканчивается. Все идут в поле, а шестой игрок становится водящим.

Побеждают те игроки, кому удалось несколько раз пробежать в горячее место.

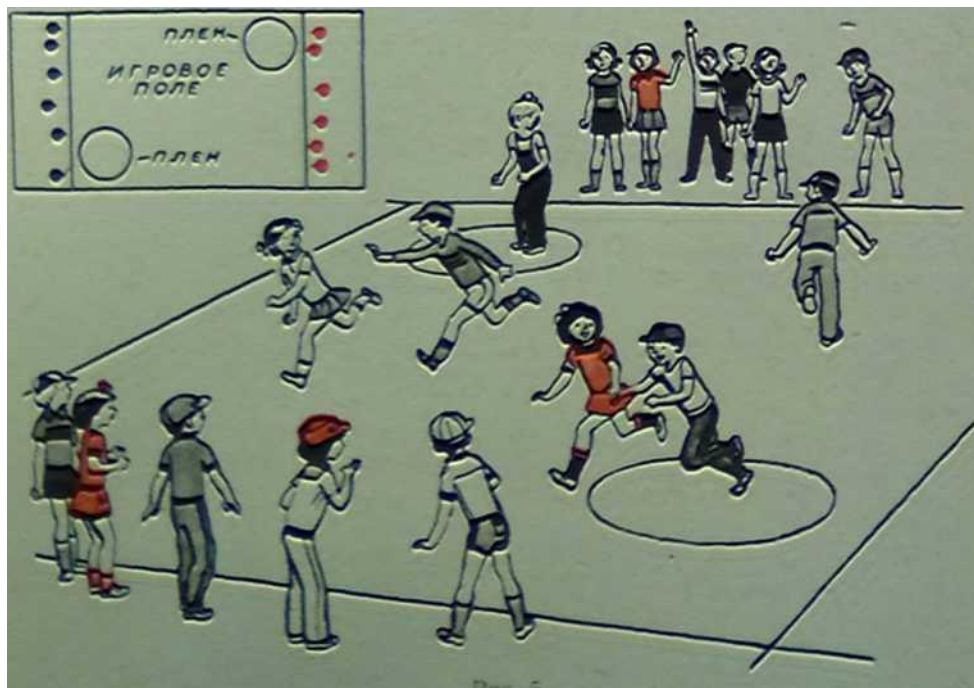
**Указания к проведению.** Там, где горячее место, лежат ленточки. Играющие, кому удалось пробежать в горячее место, берут по ленточке. В конце игры по количеству ленточек можно узнать, кто из игроков самый смелый и ловкий. Если игрока с ленточками все-таки осалят, он одну ленточку кладет на место и остается за чертой.

#### У Перебежки

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два дома, расстояние между ними 10—20 м. Участники игры делятся на две равные группы и занимают дома. В середине площадки стоит водящий. Игрокам нужно из одного дома перейти в другой. Водящий их не пропускает, он старается осалить перебегающих. Осаленный выходит из игры. Побеждает та группа, в которой оказывается большее число игроков в конце игры.

#### Перебежки с выручалкой (рис. 5)

Игра проходит как простые перебежки, только на площадке недалеко от линий домов очерчивают два круга. Игроки, осаленные водящими, не выходят из игры, а встают в один из кругов. Их могут выручить игроки той же команды. Пробежав мимо







берет осаленного, который стоит в круге, за руку и вместе с ним бежит в дом своей команды. **Стоп!** (рис. 6)

На одной стороне площадки очерчивается круг (диаметром около 1 м) — место для водящего. На расстоянии 20—30 шагов от круга, на противоположном конце площадки, проводится линия кона, за ней стоят играющие.

Водящий, стоя спиной к полю, громко говорит: "Быстро шагай, смотри не зевай... Стоп!"

Когда он говорит эти слова, дети быстро идут к нему, но на слове "Стоп!" замирают на месте.

Водящий быстро оглядывается и, заметив того, кто вовремя не успел остановиться

и сделал после слова «Стоп!» движение.

возвращает его за линию кона. Водящий снова поворачивается спиной и говорит слова, а дети начинают свое движение с того места, где их застал сигнал.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из участников игры не встанет двумя ногами в круг, раньше чем водящий пронанесет слово «Стоп!». Тот, кто это сделал, становится водящим и игра повторяется.

Правила. 1. Водящему не разрешается оглядываться назад до слова «Стоп!».

2. Он может говорить фразу: «Быстро шагай, смотри, не зевай... Стоп!» — в любом темпе, по громко.

3. Играющие начинают движение одновременно со словами водящего. Разрешается передвигаться только шагом.

Указания к проведению. Чтобы занять круг водящего, нужно быть внимательным, обладать выдержкой и уметь быстро реагировать на сигнал. Это одна из немногих игр.

в разном темпе: то очень быстро, перед словом «Стоп!» делая паузу, то начиная медленно, а кончая скороговоркой.

Игру «Стоп!» можно проводить в любое время года.

### **Варианты**

1. У всех участников игры мячи. На слово водящего: «Быстро шагай, смотри, не зевай... Стоп!» — дети идут и одновременно играют в мяч, выполняя любое упражнение. Они могут вести мяч, отбивая его одной рукой, поочередно правой и левой, подбрасывать вверх и ловить и т. д.

2. Водящий говорит слова и одновременно играет в мяч. Передвигаясь, дети выполняют те же упражнения, что и водящий.

3. Мяч только у водящего. Он говорит слова: «Быстро шагай, смотри, не зевай». Все играющие идут в сторону водящего: «Раз, два, три, беги!» На слово «Беги!» дети бегут к линии кона, а водящий быстро поворачивается и, не сходя с места, бросает мяч в убегающих. Тот, в кого попал мяч, становится водящим. Если же водящий промахнулся, то водит еще раз. Но бывает и так, что пока водящий говорил слова, кто-то из детей дошел до круга и успел встать в него. Водящий договаривает фразу, передает мяч тому, кто встал в круг, и убегает вместе с играющими за линию кона.

### **Горелки**

Перед началом игры нужно выбрать водящего, того, кто будет «гореть», — отсюда и название игры.

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий впереди, на расстоянии двух шагов от играющих. Участники игры говорят нараспев слова:

Гори, гори ясно.	Ходят грачи
Чтобы не погасло.	Да едят калачи.
Стой подоле.	Птички летят.
Гляди на поле:	Колокольчики

Как только пропоют эти слова, водящий должен посмотреть на небо, а дети последней пары отпускают руки и тихо пробегают вдоль колонны, один слева, другой справа. Когда они поравняются с водящим, все громко кричат ему:

Раз, два, не воронь.  
Беги, как огонь!

Двое детей бегут вперед, ловко увертываясь от водящего, стараются взять друг друга за руки. Если они возьмутся за руки, то «горелка» им не страшен, они спокойно идут и становятся впереди первой пары, а водящий вновь «горит».

Если водящий и при повторении игры не поймает бегущих, тогда он «горит» во второй раз. Если он и в третий раз никого не поймал, играющие могут спеть такую песенку:



Рис. 9

лицом к центру. Дети в парах берут друг друга за руки и делают ворота. Челночок встает у второй пары, а ткач — у первой. По сигналу ткача челночок начинает бегать змейкой, не пропуская ворота, а ткач его догоняет. Если ткач догонит челночок прежде, чем он добежит до конца полукруга, то он становится челночком. Ребенок, бывший челночком, идет к началу полукруга, выбирает игрока первой пары и встает с ним на противоположном конце полукруга, игрок, оставшийся без пары, становится ткачом.

Если же челночок добежит до последних ворот и не будет пойман, то они с ткачом встают последними, а первая пара начинает игру. Один из игроков первой пары выполняет роль челночка, а второй — ткача.

**П р а в и л а .** 1. Челночок начинает игру только по сигналу ткача.

2. Ткач и челночок, пробегая под воротами, не должны трогать руками игроков, стоящих в парах.

### **Кошка и мышка**

Играющие перед началом игры выбирают кошку и мышку, берут друг друга за руки и встают в круг. Кошка стоит за кругом, мышка — в круге. Кошка старается войти в круг и поймать мышку, но играющие закрывают входы перед ней. Она старается подлезть под ворота, играющие приседают и не пропускают ее в круг.

Когда наконец кошка проберется в круг, дети сразу же открывают ворота и мышка выбегает из круга. А кошку они стараются из круга не выпускать. Если же кошка поймает мышку, то они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.

**П р а в и л а.** 1. Кошка может поймать мышку как в круге, так и за кругом.

2 Играющие открывают ворота только для мышки.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** Если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая пара.

**У сло ж н е н и я.** 1. Во время игры дети по кругу медленно передвигаются то в одну, то в другую сторону, руки у всех опущены. Кошка и мышка бегают свободно, дети ворот не закрывают.

2. Одновременно могут играть две пары, но в этом случае кошка бегает только за одной мышкой.

Мышка и две кошки (рис. 10)

Для этой игры нужно выбрать двух кошек и одну мышку. Играющие встают в круг и держатся за руки. На противоположных сторонах круга ворота открыты, кошки вбегают в круг и выбегают из него только в открытые ворота. Перед мышкой же играющие открывают любые ворота. Если одной из кошек удалось поймать мышку, она с ней встает в круг, а вторая кошка выбирает для игры других кошку и мышку.

Кошка и мышка в лабиринте



Рис. 10

кошка начинает догонять мышку. по сигналу ведущего (взрослого) играющие опускают руки, поворачиваются направо или налево

и перестраиваются в перпендикулярные ряды Кошка вновь оказывается далеко от мышки Когда кошка все-таки изловит мышку они вместе встают в один из рядов, а играющие выбирают другую пару.

### **Море волнуется**

Участники игры разбегаются по площадке, останавливаются друг от друга на расстоянии 1 м. и каждый своё место обозначает кружком. Водящий ходит между играющими, выполняя разные движения. Он подходит к играющим и со словами «Море волнуется» кладет руку на плечо игрока Все, до кого дотрагивается водящий, идут за ним, выполняя те же движения. Так играющие все уходят со своих мест Водящий уводит их как можно дальше от кружков. Затем неожиданно останавливается, поворачивается к играющим и быстро говорит: «Море спокойно» Водящий и играющие бегут занимать кружки Тот, кто не успел занять кружок, становится ведущим.

### **Ошибся**

На противоположных сторонах площадки отмечают линиями два города на расстоянии 10-20 м друг от друга В 2 - 3 шагах от города проводят игровые линии, с левой стороны отмечают место плена

Дети делятся на две группы, идут в свой город, встают друг за другом лицом к линии города. По сигналу взрослого первые номера бегут к городку своих противников, добегают до игровой Линии, встают на ~~нее~~ одной ногой и быстро возвращаются в свой город. Игроки, стоящие в командах вторыми, догоняют убегающих. Если им удастся убегающих осалить, то уводят их к идеи, сами же встают последними в своем ряду

Затем к городу противника бегут третьи номера, а четвертые их догоняют и т. д.

Если игрок, который догоняет, выбегает за черту города раньше, чем противник наступил ногой на игровую линию, ему кричат: «Ошибся!» Он должен вернуться в город, встать на свое место и только потом начать догонять противника. Догоняющим не всегда удаётся осалить тех, кто убегает В »т ом случае они возвращаются в свой город и встают последними и ряду.

Выигрывает та группа, в которой осталось больше игроков. П р а в и л а. 1. За игровой линией пятнать противника не раз-решается

2. Второй игрок начинает преследовать противника только после того, как он наступил ногой на игровую линию

3. Игроки могут осалить своего товарища на плече, если

Перед началом игры все караси собираются в одной норе. По сигналу они выплывают из укрытия и стараются перебраться на противоположную сторону реки. Щука выходит на охоту. Пойманные караси из игры не выходят, они берут друг друга за руки и встают на середину игровой площадки, образуют сеть. Оставшиеся караси, переплывая с одной стороны площадки на другую, проходят через сеть. Пойманных становится все больше, сеть — все длиннее. Тогда из сети делают корзинку, играющие встают в круг. Участники игры при перебежке обязательно забегают в корзину. Игра заканчивается, когда щука переловит всех карасей.

**П р а в и л о .** Щука не должна заплывать в сеть и в корзину за карасями.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** Чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой, но лучше натянуть шнур, под который караси подплывают. Места, где прячется щука (их может быть 3—4), нужно сделать по краям площадки.

Осаленные игроки могут сделать сеть, когда их не менее 3—4. Если щука в начале игры осалила, например, только одного игрока, то он стоит в стороне и ждет, когда их будет больше. Игроков, изображающих сеть, можно поставить в два ряда.

#### **Медведи с цепью**

На игровой площадке очерчивается круг — это берлога, где живут два медведя. Играющие ходят по площадке, наблюдая за берлогой. Медведи ждут удобного случая, выбегают неожиданно на площадку, держась за руки, догоняют играющих. Если они осалили игрока, то громко называют его по имени, берут за руки и быстро убегают в берлогу. Играющие могут выручить товарищей если они догонят медведей и дотронулся до руки одного из них. то медведь отпускает пойманного.

#### **Уголки (Кумушки)**

Для этой игры нужно нарисовать четырехугольник. Участников 5 человек, один из них водящий, а четверо занимают уголки. Водящий подходит к одному из игроков и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Стоящий в углу отвечает: «Иди, вон там постучи!» В это время остальные игроки перебегают из угла в угол. Если водящий успеет занять угол, то на его место встает игрок, который остался без угла.

**Вариант.** Играющие встают в круг, каждый своё место отмечает камешком или очерчивает маленький кружок. В центре большого круга стоит водящий. Он подходит к одному из играющих и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Ему отвечают «Иди, вот там постучи!» Пока водящий идет к следующему игроку, дети меняются местами.

Водящий должен не зевать и постараться замять кружок. Игрок, оставшийся без места, становится водящим.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** Игра имела разные названия: «Ключи». «Соседи». «Уголки». Игру хорошо проводить на болоте.

шой площадке. Вначале уголки следует располагать близко один от другого, тогда и водящему легче занять уголок. Затем расстояние можно увеличить. Если на участке есть деревья, расположенные недалеко друг от друга, то играющие встают около деревьев. Водящий может говорить и такие слова:

Мышка, мышка, продай уголок!

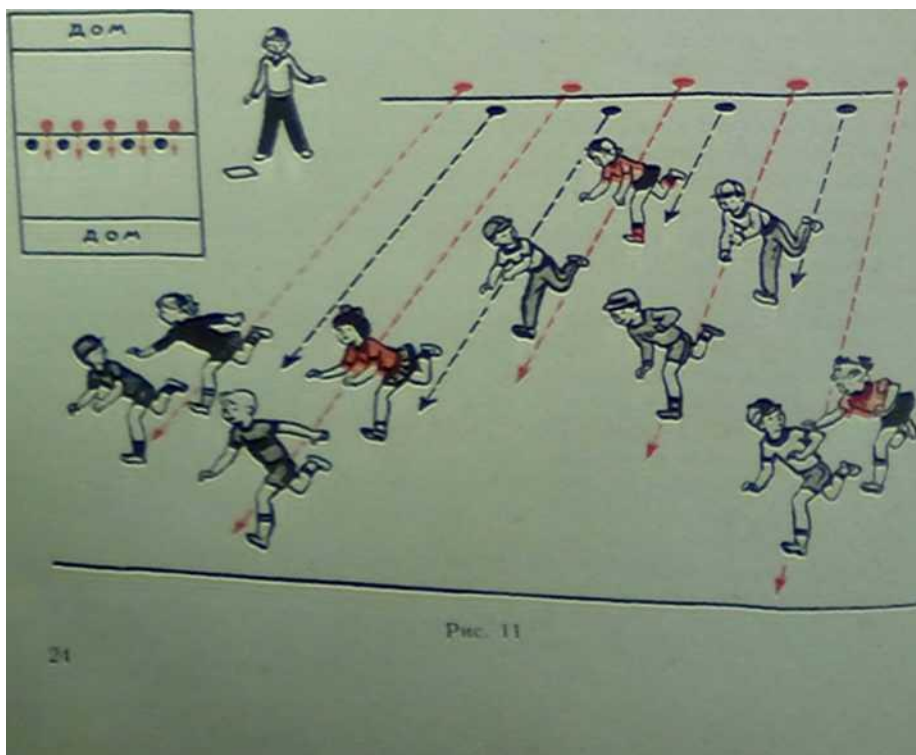
За шильце, за мыльце, за белое полотенце.

За зеркальце.

### День и ночь (рис. 11)

Посередине площадки проводят линию, по обе стороны от нее в 20—30 шагах отмечают два города. Играющие делятся на две равные группы: одна из них — ночь, другая — день. Встают на расстоянии 1 м от средней линии, через 2 шага друг от друга. Против каждой группы находится дом противника.

Когда все встали на свои места, ведущий бросает жребий дощечку, окрашенную с одной стороны в черный цвет. Если дощечка упала белой стороной, ведущий громко кричит: «День!» Игроки из группы дня поворачиваются и, пробегая между игроками ночи, быстро бегут к своему дому. Те бегут за ними и стараются их запятнать. Запятнанные переходят в группу ночи. Ведущий вновь бросает жребий. Игра продолжается.



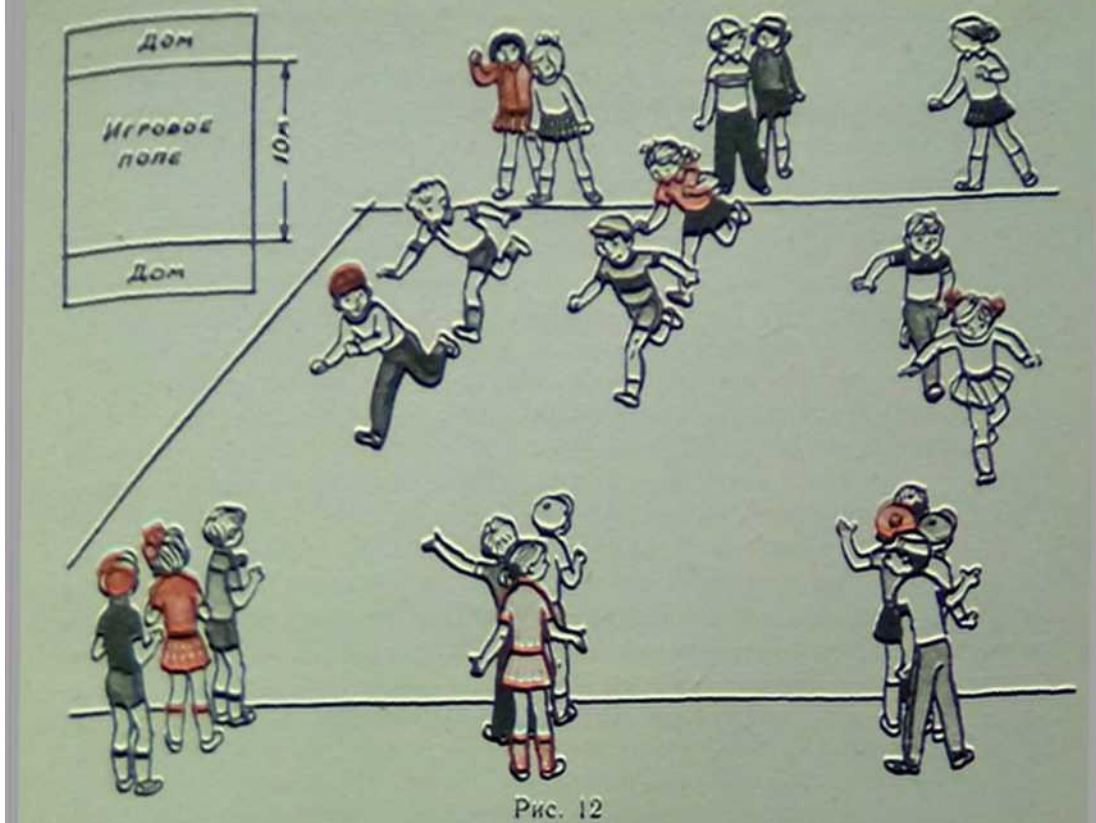


Рис. 12

**Правила 1.** Запрещается бежать в свой дом раньше, чем ведущий подаст сигнал.

2. Салить игроков за чертой города нельзя.

3. Не разрешается поворачиваться назад, когда игроки пробегают в свой город.

4. Догонять убегающих можно, только когда они все пробегут мимо противников.

5. При повторении игры все играющие встают у средней линии.

### **Добеги и убеги (рис. 12)**

На противоположных сторонах площадки проводят линии на расстоянии 10 м друг от друга — это дома. Играющие делятся на 2-3 группы и встают у одной линии. Дети, назначенные водящими переходят на противоположную сторону и встают у черты, каждый напротив своей группы.

Игру начинают первые номера. По сигналу они бегут к противоположной линии, добегают до водящих, ударяют их по протянутой ладони и быстро возвращаются. Водящие стараются догнать убегающих и осалить.

Если игрок осален, то он идет на сторону водящего и встает впереди него. Игроки, которым удалось уйти неосаленными, встают в конец своего ряда. Игра кончается, когда пробегут



История не знает ни года, ни места рождения игр в мяч, что говорит об их древности. Игры в мяч очень популярны, их считают самыми распространенными, встречаются они почти у всех народов мира

Прежде чем переходить к описанию игр в мяч, наиболее известных в России, расскажем, как делали мячи в старину. В простонародье чаще всего мячи делали из тряпок и тряпками их набивали. В северных губерниях мячи плели из лыка — ремешков, сделанных из коры липы, березы или ивы. Внутри такие мячи были пустые или набивались песком. В некоторых областях мячи делали из овечьей шерсти. Клок шерсти сначала скатывали, старались придать ему круглую форму. Когда комок хорошо укатывался, бросали его в кипяток и оставляли там на полчаса. Затем вынимали из воды, вновь катали и просушивали. Такой мяч был легким и мягким, а своей упругостью не уступал резиновому. Резиновыми мячами играли только дети из зажиточных семей. Играя в мяч, дети выполняли порой довольно сложные фигуры, каждую повторяя, как правило, три раза. В разных местах России их называли по-разному.

*Свечки* подбросить мяч вверх сначала невысоко и поймать его. Второй раз бросить выше, в третий раз еще выше.

*Поднебески* — подбросить мяч вверх, дать ему упасть и с отскока от земли поймать.

*Гвозди ковать* — отбивать мяч рукой о землю.

*Хватки* — поднять руки с мячом повыше головы, выпустить его и поймать на лету.

*Вертушки-перевертушки* — положить мяч на ладонь, слегка подбросить его, руку повернуть тыльной стороной, отбить мяч вверх, а затем поймать.

*Первыши-водокачи* — ударить мячом в стену, поймать его с отскока от стены.

*Зайца гонять* — бросить мяч о землю так, чтобы он ударился о стенку, и поймать с отскока от стены.

*Пришлепы* — ударить мячом о стену, отскочивший от стены мяч ударить ладонью так, чтобы он опять ударился о стену, после чего поймать.

*Галки, вороны, зеваки* — встать спиной к стене, откинуть голову назад так, чтобы она касалась стены. Из этого положения ударить мячом о стену и поймать двумя руками.

*Одноручье* — подбросить мяч вверх правой рукой и поймать правой, подбросить левой и поймать левой.

*Ручки* — опереться левой рукой о стену, правой ударить мячом о **стену** из-под руки, поймать двумя руками. Опереться правой рукой в стену, левой ударить мячом о стену из-под руки, поймать двумя руками.

*Через ножки* — упереться левой ногой в стену из-под нее ударить о стену мячом и поймать его двумя руками. То же но упереться правой ногой.

*В ладоши* — ударить мячом о стену, хлопнуть в ладоши и поймать мяч.

*По коленям* — ударить мячом о стену, хлопнуть руками по коленям и поймать мяч.

*Нитки наматывать* — ударить мячом о стену, быстро сделать движение руками, будто наматываешь нитки, и поймать мяч.

*С одеванием* — ударить мячом о стену, а пока он летит, сделать движение, как при надевании шапки. После второго броска «обуться» и т. д.

Мячик кверху (рис. 16)

Дети встают в круг, водящий идет в его середину и бросает мяч со словами: «Мячик кверху!» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в

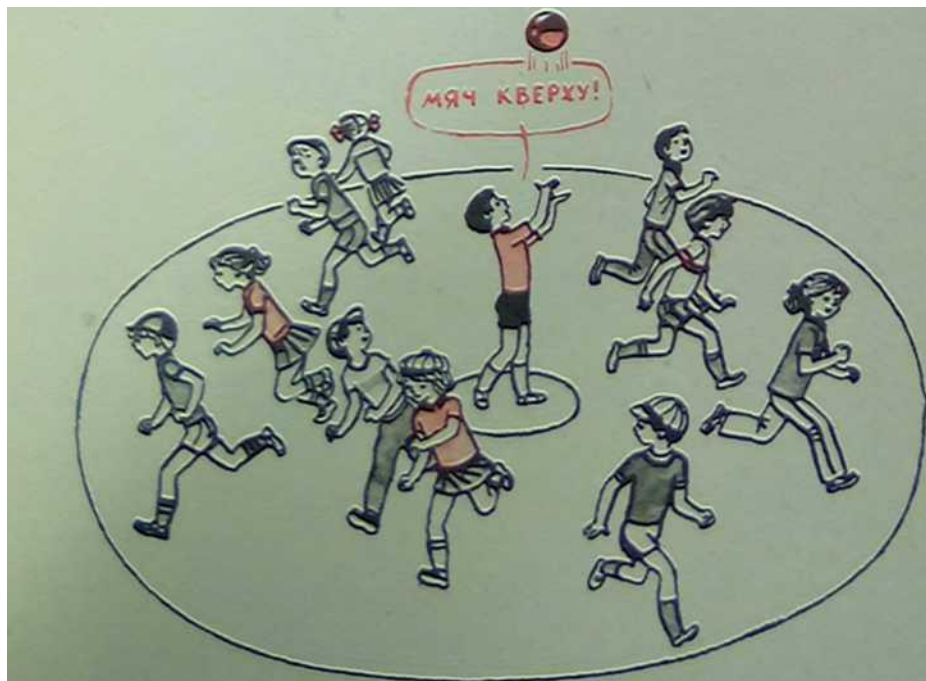


Рис. 16

всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остаётся им вновь и игра продолжается.

**П р а в и л а.** 1. Водящий бросает мяч как можно выше и **только** после слов: «Мячик кверху!»

2. Водящему разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли.

3. Если кто-то из играющих после слов «Стой!» продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего.

4. Убегая от водящего, дети не должны прятаться за постройки или деревья.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю.** Дети встают в круг близко друг к другу. Место водящего в центре круга лучше очертить небольшим кружком. Если водящий не поймал мяч, который далеко укатился, прежде чем кричать: «Стой!», ему нужно догнать мяч и вернуться на свое место. Дети в игре должны быть очень внимательны, быстро реагировать на сигнал.

**В а р и а н т\*.** Водящий стоит в центре круга и выполняет упражнение с мячом, дети считают до пяти. На счет «пять» они быстро разбегаются. Водящий кричит: «Стой!» — и бросает мяч в того из играющих, кто стоит ближе. Запятнанный становится водящим. Если он промахнулся, то должен догнать мяч, а дети в это время стараются убежать как можно дальше. На сигнал «Стой!» все останавливаются, водящий вновь старается осалить кого-нибудь. **Шлепанки**

Дети встают в круг лицом к центру на расстоянии шага друг от друга. Выбирают водящего, считают до 5: пятый — водящий. Он выходит в центр круга, называет по имени одного из играющих и бросает мяч о землю так, чтобы он отскочил в нужном направлении. Тот, чье имя назвал водящий, ловит мяч и отбивает его (шлепает ладонью), стоя на одном месте. Число отбиваний мяча по договоренности, но не более 5, чтобы детям не приходилось долго стоять в ожидании. После отбиваний мяча игрок перебрасывает его водящему. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не уронит мяч. Тот, кто уронил мяч, встает на место водящего. Играть можно в 2—3 мяча, тогда выбирают 2—3 водящих. **Шарильщик**

На земле чертят два круга на расстоянии 10—15 м один от другого. В одном круге стоят все играющие, а шарильщик-водящий находится в поле. Один из игроков подходит к границе круга, с силой ударяет мячом о землю так, чтобы он отскочил как можно выше, и быстро бежит в соседний круг. Шарильщик ловит мяч на лету или с отскока о землю и старается осалить бегущего. Если он осалил игрока, то встает в первый круг к играющим, а осаленный становится шарильщиком. Если же мяч пролетел мимо бегущего, то водящий-шарильщик по-прежнему остается в поле. Он поднимает мяч, передает его в круг, где стоят все играющие, игра продолжается. Заканчивается игра, когда все дети из первого круга перебегают во второй.

**П р а в и л а .** 1. Вместе с игроком, бросившим мяч в поле, могут перебежать и другие дети, но их должно быть не более трех.

2. Шарильщик бросает мяч в убегающих с того места, где он его поймал.

3. Играющие остаются во втором круге до конца игры.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** В этой игре принимают участие не более 10—15 человек. Успех игры зависит от того, насколько дети хорошо владеют мячом. Играющим нужно сильнее ударять мячом о землю: от сильного удара он высоко подскакивает и шарильщику мяч труднее поймать. Проводят ее на ровной площадке, чтобы мяч хорошо отскакивал. Для игры лучше взять мяч среднего размера.

**В а р и а н т\*.** На площадке чертят несколько кругов, их может быть 3—4. В каждый круг кладут по одному мячу. Дети выбирают водящих шарильщиков по числу кругов. Все играющие, а их не более 10, встают в первый круг. Водящие идут каждый к своему кругу и встают в стороне от него.

Игра начинается по сигналу. Один из играющих первого круга ударяет мячом о землю и, пока шарильщик его ловит, бежит во второй круг. Если во время перебежки его не осалили, он из второго круга, также ударив в нем мячом о землю, бежит в третий, из третьего перебегает в четвертый и возвращается в первый круг. Следующий ребенок бежит из первого круга сразу, как только шарильщик возвратит мяч. Так все дети перебегают из круга в круг друг за другом. Если во время перебежек играющего осалят, он занимает место шарильщика. Шарильщик же идет в первый круг и ждет своей очереди для перебежки.

Побеждает в этой игре тот, кого во время перебежек ни разу не осалят. Игра заканчивается, когда все игроки вернутся в первый круг.

**П р а в и л а .** 1. Играющие и шарильщик не должны задерживать мяч.

2. Шарильщик независимо от того, попал мячом в бегущего или промахнулся, возвращает мяч в свой круг.

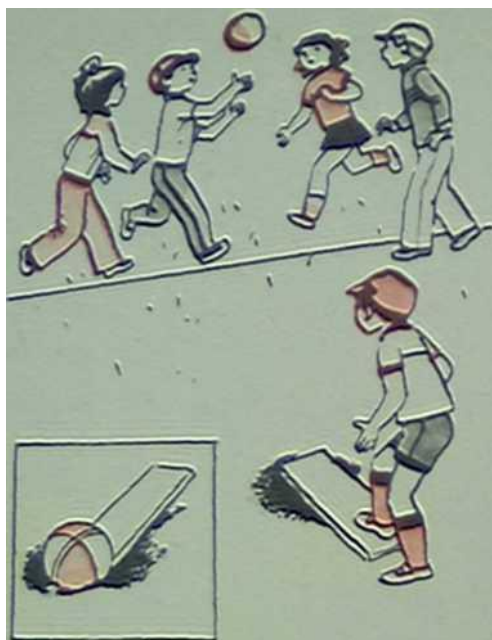
**С в е ч и** ставить (рис. 17)

В земле делают небольшую ямку, опускают в нее одним концом дощечку так, чтобы другой ее конец был приподнят над землей. В ямку на доску кладут мяч. водящий бьет ногой по выступающему концу доски, мяч летит вверх, играющие бегут за ним. Тот, кто мяч поймал или взял его первым с земли, идет к ямке, кладет его на доску и бьет по доске. Игра продолжается.

**П р а в и л а .** 1. Играющие должны стоять на удобном расстоянии от доски с мячом.

2. Во время игры не разрешается отбирать мяч друг у друга.

**В а р и а н т\*.** Небольшую доску, на одном конце которой



щие стоят полукругом на не-  
котором расстоянии от  
доски

Водящий ударяет ногой по  
свободному концу доски,  
*ша-*  
*рики* разлетаются и разные  
стороны. Каждый ребенок  
старается поймать или  
найти  
шарик и положить его в  
кор-  
зинку. Тот, кто прибежал с  
шариком последним,  
стано-  
вится водящим.

Подстенка

Дети (не более 4 чело-  
век) встают друг за другом,  
лицом к стене. Первый  
игрок

бросает мяч в стену, стоя-  
щий за ним ловит. Поймав  
мяч, он бросает его в стену,  
а

ловит первый игрок. Затем  
первый снова бросает мяч.

но  
так, чтобы, отскочив от  
сте-

ны, он долетел до третьего  
игрока. Третий ловит его и  
бросает в стену, первый ло-

вит мяч и снова бросает его так, чтобы, отскочив от стены, он  
перелетел через головы всех играющих и достиг четвертого  
игро-  
ка, который должен поймать мяч.

После этого играющие меняются местами, первый встает  
последним, второй первым и т. д. Игра заканчивается, когда все  
играющие выполнят роль водящего.

**П р а в и л а . 1 .** Играющим разрешается при ловле мяча  
сходить с места, ловить мяч с отскока от земли.

2. Тот, кто мяч не поймал, выходит из игры.

**Вариант\*.** Две команды играющих (в каждой не более 10 че-  
ловек) встают у черты на расстоянии 1 м от стены. По сигналу  
первые игроки в командах одновременно бросают мяч о стену,  
быстро отходят и встают за последним в своей команде. Ловят

команду входили игроки примерно с одинаковыми умениями и навыками владения мячом. Игру лучше проводить как соревнование.

По договоренности игроки при ловле мяча могут выполнять разнообразные задания. Они могут быть и простые, и более сложные: 1) ударить мячом о стену и поймать одной рукой, правой или левой; 2) ударить мячом о стену и поймать с отскока от земли одной рукой, правой, левой (все эти упражнения можно выполнять с хлопком); 3) ударить мячом о стену, бросив его из-под ноги, поймать и т. д.

#### Перебрасывание мяча

Участники игры делятся на две группы, не более 10 человек в каждой, встают за линиями друг против друга на расстоянии от 3 до 5 м. По жребию право начать игру получает ребенок одной из групп. Он называет по имени одного из игроков и бросает ему мяч. Тот ловит и сразу же перебрасывает мяч игроку на противоположную сторону, назвав его по имени. Если играющий не поймал мяч, он выходит из игры, а право продолжать игру остается за командой, которая подавала мяч. Побеждает та команда, в которой осталось больше игроков.

**П р а в и л а .** 1. При ловле мяча играющий не должен заходить за черту.

2. Игрок выходит из игры, если он не поймал мяч.

3. Не разрешается долго задерживать мяч в руках; если это правило играющий нарушил, мяч передают другой группе.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** Если в игре принимает участие более 20 человек, нужно несколько мячей. Интересно проходит игра, когда при ловле или перебрасывании мяча дети по договоренности выполняют разные задания, например: прежде чем поймать мяч, ударить в ладоши над головой, за спиной, перед грудью; ударить в ладоши 1 — 2 — 3 раза; бросить мяч от плеча, из-под ноги или руки.

**Вариант\*.** Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3—5 м и начинают перебрасывать мяч. Если тот, кому брошен мяч, его не поймал, он переходит из своей команды и встает рядом с игроком, который бросал ему мяч.

Побеждает команда, в которой оказывается больше игроков.

#### Зевака

Дети встают в круг на расстоянии одного шага друг от друга и начинают перебрасывать мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Мяч перебрасывают, пока кто-то из игроков его не уронит. Тот, кто уронил мяч, встает в центр круга и по заданию играющих выполняет 1—2 упражнения с мячом.

**П р а в и л а .** 1. Если играющий при выполнении упражнения уронит мяч, ему дается дополнительное задание.

2. Мяч разрешается перебрасывать друг другу только через центр круга.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** Эту игру лучше проводить с

величины, в зависимости от умений детей: чем меньше мяч, тем труднее его ловить и выполнять упражнения.

### Старые лапти

На одной стороне площадки проводят черту — это город, где находятся все играющие. Пространство за городом — игровое поле. Дети встают к черте и прокатывают мячи в сторону поля. Чей мяч дальше укатился, тому и водить. Мячи остаются на игровом поле, только водящий берет один мяч. Он ждет, когда за мячами будут выходить играющие, и всех, кто переходит черту города, старается осалить мячом. Когда водящий промахнется, он догоняет мяч, а играющие стараются взять свои мячи и убежать за черту. Если играющих не осалили, то они еще раз прокатывают мячи, а водящий в этом случае остается прежним. Если же кого-то осалили, то осаленный становится водящим.

**П р а в и л а .** 1. Играющие должны брать с игрового поля только по одному мячу.

2. Водящему разрешается на игровом поле переходить с одного места на другое.

### Летучий мяч

Играющие встают в круг, водящий находится в середине круга. По сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу через центр круга. Водящий старается задержать мяч, поймать или коснуться его рукой. Если ему это удалось, то он встает в круг, а тот, кому был брошен мяч, становится водящим.

**П р а в и л а .** 1. Играющим разрешается при ловле мяча сходить с места.

2. Играющие не должны задерживать мяч.

3. Водящий не может коснуться мяча, когда он находится в руках игрока.

### Мяч с топотом

Участники игры делятся на две группы и встают друг против друга на расстоянии 4 - 6 м. На середину поля кладут любой предмет. Игру начинает по жребию первый игрок одной из команд. Он называет по имени игрока из второй команды, бросает ему мяч и быстро бежит на середину поля, останавливается у предмета, топает ногами и возвращается на свое место. В это **время игрок**, поймавший мяч, старается его осалить. Если он промахнется, то переходит сам в первую группу, если же попадет мячом, то осаленный переходит во вторую группу. Побеждает группа, в которой окажется больше детей.

### Гонка мячей (рис 18.)

**Дети** встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две группы (первых и вторых номеров). В каждой

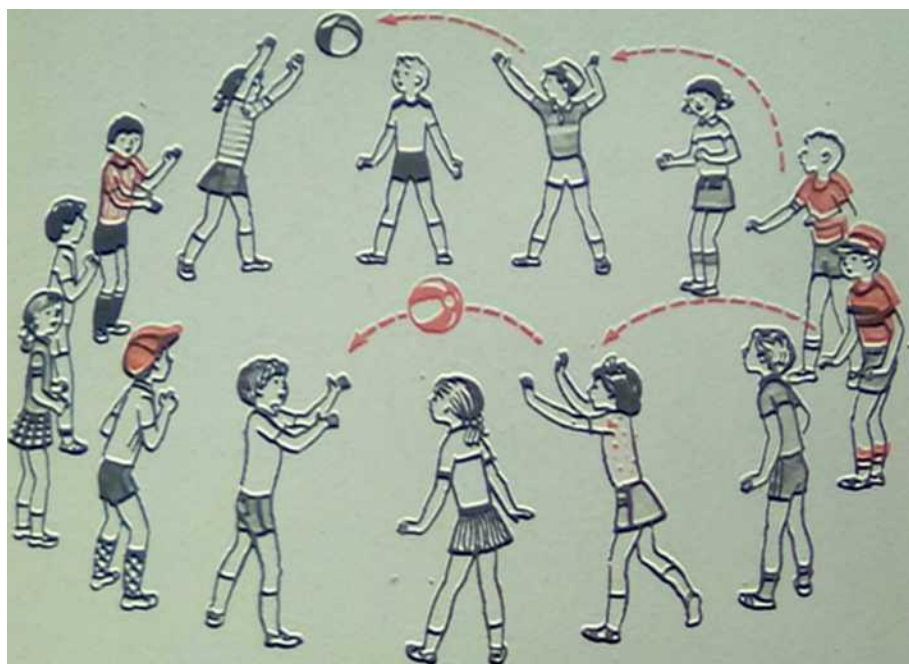


Рис. 18

Выигрывает группа, в которой мяч раньше вернулся к ведущему.

Дети выбирают другого водящего. Игра повторяется, но мячи перебрасываются в обратном направлении. По договоренности игру можно повторить от 4 до 6 раз.

**Правила.** 1. Начинать игру ведущим нужно одновременно по сигналу.

2 Мяч разрешается только перебрасывать.

3 . Если мяч упал, то игрок, уронивший его, поднимает и продолжает игру.

**Указания к проведению.** Для игры необходимо два мяча разного цвета. Чтобы дети поняли правила игры, сначала надо провести её с небольшой группой (8—10 человек). Играющие должны точно перебрасывать мяч, быть внимательными при приеме мяча: тот, кто ловит, не должен стоять неподвижно и ждать, когда мяч попадет а руки. Ему нужно следить за направлением летящего мяча, а если потребуется — сделать шаг вперед или присесть.

**Вариант 1\*** Дети встают в круг, рассчитываются на первые и вторые номера. Два игрока, стоящие рядом.— ведущие, они **берут** мячи и по сигналу **бросают их один** в правую, другой в левую сторону по кругу игрокам с тем же номером, т.е. через одного. Побеждает команда, у которой мяч быстрее вернется к ведущему.





Рис. 19

вторые номера. Два игрока, стоящие рядом, — ведущие. Они берут мячи и по сигналу бегут в противоположные стороны кругом. Обежав круг, встают на свое место, быстро передают мяч игрокам с тем же номером, т. е. через одного. Игра продолжается.

Побеждает команда, игроки которой первыми пробегут с мячом по кругу и меньше уронят мячей.

**П р а в и л а 1.** Игроку разрешается передавать мяч игроку своей команды, только когда он встанет на свое место.

2. Мяч игроки друг другу должны перебрасывать.

3. Бежать разрешается только за кругом.

**Круг**

Все играющие, кроме водящего, встают в круг и перебрасывают друг другу мяч, называя по имени того, кто должен его ловить. Водящий стоит в середине круга и старается ударить рукой по летящему над ним мячу. Как только задержанный таким образом мяч упадет на землю, играющие разбегаются, а водящий быстро поднимает мяч и, крикнув «Стой!», старается запятнать **кого-нибудь на игроков. Запятнанный** становится водящим. Если же водящий промахнется, то снова идет в круг водить. **П р а в и л а 1.** Играющие должны быстро и точно передавать мяч **друг другу**

2. Водящий задерживает только летящий мяч.

3. Водящий пятнает детей с того места, где поднял мяч. Указания к проведению. Проводит игру

следить за направлением летящего мяча и действовать уверенно и ловко, чтобы его задержать. Быть активным водящим нужно научить каждого ребенка.

Если играет большая группа детей, то их лучше разделить на 2—3 круга и в каждой выбрать водящего.

### **Охотник**

Одного из детей по жребию выбирают охотником, все остальные игроки — дичь. Игра начинается так: охотник играет в мяч, остальные в это время ходят по площадке. После 3—4 упражнений он кричит: «Дичь!» Все останавливаются, и он со своего места пятнает кого-то из детей. Запятнанный становится помощником охотника, остается на площадке и встает недалеко от охотника. Если близко от охотника нет дичи, он может передать мяч своему помощнику, и тот пятнает игроков.

Охотник неточно может бросить мяч, промахнуться. В этом случае играющие переходят на другие места. Охотник бежит за мячом, берет его, кричит: «Дичь!» — и все останавливаются. Игра продолжается до тех пор, пока у охотника не появится определенное количество помощников (по договоренности — от 3 до 5 человек).

**П р а в и л а .** 1. Игрокам не разрешается двигаться после слова

«Дичь!»

2. Играющие могут перейти на новое место, если при передаче от охотника к помощнику мяч не был пойман, упал на землю.

3. Игрокам не разрешается прятаться от охотника за предметы.

4. Охотник должен выполнять разные упражнения с мячом.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** Эту игру нужно проводить на большой площадке, иначе охотник и его помощники быстро переловят дичь. Для усложнения можно разрешить детям увертываться от мяча — отклоняться, приседать, подпрыгивать, но нельзя сходить с места.

### **Стойки**

Дети встают у стены на расстоянии 4—5 шагов, у одного из них мяч. По сигналу он бросает мяч о стену и называет по имени одного из игроков. Тот, кого назвали, ловит мяч и бросает его о стену, называя нового игрока, и т. д. Если игрок не поймал мяч, то он становится салкой. Ему нужно быстро поднять мяч и крикнуть: «Стой!» Так как дети в это время все разбегаются в разные стороны, на сигнал «Стой!» они останавливаются. Салка пятнает ближайшего игрока, запятнанный выходит из игры. Играющие идут к стене, салка начинает игру. Если же салка промахнулся, то, пока он бежит за мячом, играющие стараются убежать как можно дальше. Салка берет мяч, кричит: «Стой!» —

**2. Салка не должен сходить с места, когда он пятнает игрока.**

### **Выбей мяч из круга**

Дети встают в круг на расстоянии двух шагов друг от друга, руки держат за спиной. Водящий встает в центр, кладет мяч на землю и, ударяя ногой по нему, старается выкатить из круга. Играющие не пропускают мяч, отбивают его ногами водящему. Кто пропустит мяч, тот идет водить.

**Правила. 1.** Играющие не должны касаться мяча руками.

**2. Мяч игрокам разрешается отбивать так, чтобы он катился по земле.**

**3.** Водящему не разрешается отходить от центра круга дальше чем на два шага.

**Указания к проведению.** В игре принимают участие не более 10 человек. Детям нужно напомнить, что мяч нужно подталкивать внутренней стороной стопы или носком. Нельзя сильно ударять по мячу. Если играющие хотят остановить мяч, прежде чем его передать водящему, лучше это сделать внутренней стороной стопы или подошвой, приподняв носок.

**Вариант\*.** Дети так же, как и в предыдущей игре, встают в круг, но спиной к центру. Водящих должно быть несколько человек, но не более 4. Цель игры — не пропустить мяч в круг.

### **Защищай город**

Участники игры встают в круг на расстоянии одного шага, у всех есть маленькие мячи. В середине круга построен городок, т. е. поставлено несколько кеглей на таком расстоянии, чтобы между ними мог свободно пройти мяч.

**Городок охраняют три сторожа. Играющие, стоя на одном месте, ногой посылают мяч в городок. Тот, кто, прокатывая мяч, собьет кеглю, встает на место сторожа.**

**Правила. 1** Мяч игроки должны только прокатывать.

**2. Нельзя пропускать отбитый сторожем мяч за круг; кто пропустил мяч, выходит из игры.**

**3.** Сторожем разрешается, защищая город, переходить с одной стороны круга на другую.

**4 Сторож задерживает и отбивает мяч только ногой.**

### **Мяч в лунке**

Дети встают в круг, по считалке выбирают водящего, он стоит вместе с играющими. В центре круга в лунку кладут мяч. Дети, называя по имени водящего, говорят такие слова: «Коль, не спи, мяч быстрой берид!» Водящий

2. Ему не разрешается задерживать мяч. сразу же после слова «Стой!» он должен назвать игрока по имени и бросить в него мяч **Лунки**

На ровном месте играющие роют ямки — лунки на расстоянии 10—15 см одна от другой. Участников игры должно быть на одного больше, чем лунок. По сигналу дети бегут к лункам и занимают их (кладут маленькие камушки). Располагаются по обе стороны лунок, кто остался без лунки, начинает игру. Он прокатывает мяч, а, как только мяч попал в одну из лунок, все играющие разбегаются. Ребенок, в чью лунку попал мяч, быстро берет его и кричит: «Стой!» Он старается осалить одного из играющих. Осаленный идет прокатывать мяч, а его лунку занимает тот, кто начал игру. Если же ребенок промахнулся, то он идет прокатывать мяч, а играющие встают у своих лунок.

**Указания к проведению.** Для игры в лунки выбирают ровное, хорошо утрамбованное место. Вдоль лунок с обеих сторон нужно положить палки, чтобы мяч не укатился в сторону и быстрее попал в цель. Прокатывать можно резиновые, набивные мячи, шары. Игра проходит интереснее в том случае, если играет не более 10 детей.

**Русская лапта** (рис. 20)

Участники игры делятся на две равные группы, в каждой есть водящий. Посередине площадки отмечают игровое поле, одной стороны игрового поля на расстоянии от 10 до 20 м находится город, а с другой — отводится место для кона.

По жребию игроки одной группы идут в город, а другой — расходятся по полю. Игру начинает ведущий из группы города. Он лаптой забивает мяч, бежит через поле за линию кона и снова возвращается в город. Во время перебежки игроки водящей команды (поля) стараются запятнать бегущего. Если им удастся, они переходят в город. В противном случае игроки остаются на своих местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок и бежит через поле за линию кона.

Однако не всегда удается игрокам сразу же вернуться в В этом случае они ждут, кто их

**предлагаемые  
несколько изменен и адаптирован к  
возможностям**

**вариант  
старших**



в городе остался один игрок, а все остальные за чертой кона, то разрешается ему подать мяч 3 раза; ведущему разрешается пробить 3 мяча.

2. Игроки поля пятнают бегущего с того места, где поднят или пойман мяч; чтобы быстрее запятнать бегущего, разрешается мяч передавать игрокам своей партии;

3. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросить в поле рукой.

4. Команда города проигрывает и переходит на игровое поле, если все игроки проббили мяч, но никто не перебежал за линию кона; все игроки перебежали за линию кона, но не вернулись в город; во время перебежки игрока города осалили.

**Указания к проведению.** Первое условие этой игры — дружное действие всех игроков партии и точное выполнение правил. Очень важно также правильно выбрать водящего: он должен хорошо владеть мячом, быть активным, следить за ходом игры, умело расставить игроков с учетом их умений.

Водящему лучше начинать игру первому — это позволит ему в дальнейшем наблюдать за ходом игры, помогать игрокам, а если нужно при случае, и выручить своих товарищей.

Играющие при подаче мяча должны смотреть, куда его направить: туда, где меньше игроков или где их нет совсем. Если игроки бегут в город, то мяч в поле нужно послать дальше к линии кона; если же они бегут из города, то слабым ударом мяч подать

так, чтобы он упал ближе к линии города.

Один в лапту

На площадке проводят линию кона. Играют двое. Один ребенок встает за линию кона, он подбрасывает мяч и отбивает его лаптой. Другой ловит мяч в поле. Если он поймал мяч, то идет за линию кона отбивать мяч.

**П р а в и л а .** 1. Игрок кона в случае промаха имеет право отбивать мяч два раза.

2. После двух промахов игрок кона меняется местом с игроком поля.

**Даровки** (рис. 21)

Игра отличается от предыдущей только тем, что мяч в поле ловит не один игрок, а несколько. Тот, кто поймал мяч, идет на кон забивать мяч, «давать даровки».

**Зевака**

Играют в эту игру втроем: двое игроков встают за линию кона, третий идет в поле ловить мяч. Один из стоящих на кону подбрасывает мяч, второй отбивает его в поле. Тот, кто отбил мяч, оставляет лапту и бежит к линии в конце поля, забегает за нее и возвращается на кон. Полевой игрок старается запятнать бегущего. В случае промаха он быстро поднимает мяч и бросает его в бегущего еще раз. Если он запятнает бегущего, то идет на кон отбивать мяч, а запятнанный остается в поле. Если АС полевой игрок не успеет запятнать бегущего, то перебрасывает мяч на кон и игра продолжается. Игроки копа меняются местами: тот, кто отбивал мяч, подает его.

**П р а в и л а .** 1. Игрок кона не должен задерживаться за линией в конце поля. Если он не смог вернуться за линию кона, то его место занимает игрок поля, а он остается в поле.

2. Игроки кона меняются местами в случае двух промахов при отбивании мяча.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** Расстояние от кона до линии в конце поля не должно превышать 10 м, иначе бегущий не



Рис 21



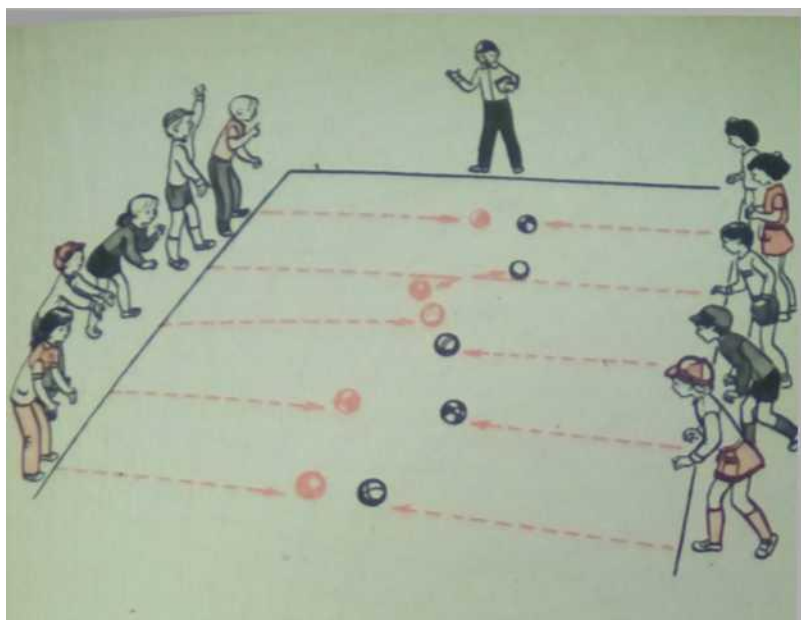
пагать одинаково. Размеры кле-ток 50 на 50, располагают их на одной линии в шахматном на одной линии в шахматном порядке на расстоянии 30 см друг от друга.

**Пирамидка** (рис.25) На площадке очерчивают круг диаметром 50 см. Один из играющих выбирается сторожем. Он стоит в середине круга, где из 7 небольших шаров устанавливается пирамидка. На расстоянии 30 см друг от друга. **Пирамидка** (рис. 25)

На площадке очерчивают круг диаметром 50 см. Один из играющих выбирается сторожем. Он стоит в середине круга, где на 7 небольших шаров установлена пирамидка. На расстоянии 2-3 м от круга

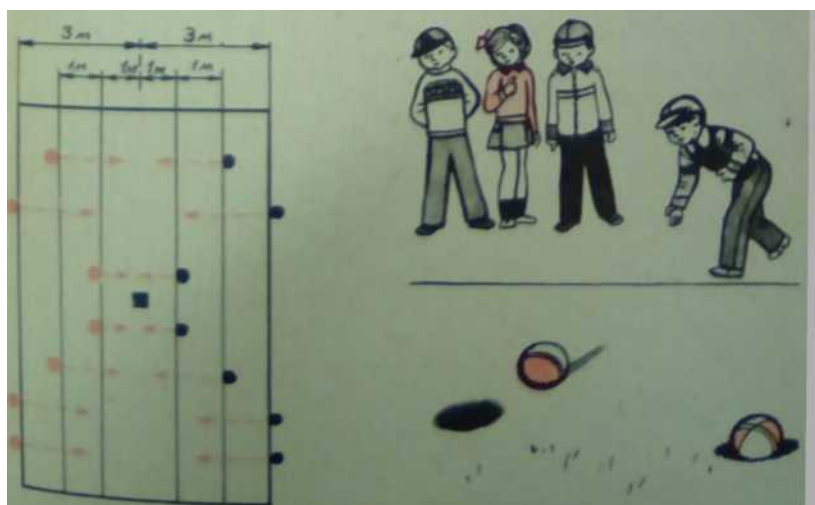
По сигналу все одновременно прокатывают друг другу шары или мячи, но так, чтобы они встретились. Летим, чьи шары встретились, ведущий дает по одной фишке. Выигрывает пара, в которой в конце игры окажется больше фишек. Количество повторений игры по договоренности. Указания к проведению. Площадка, где проводится игра, должна быть ровная. Увеличивать расстояние между играющими нужно постепенно. Эта игра требует от детей большого вни-

мания и умения целесообразно распределять



**Рис. 26**

**Вариант 2\* (рис. 27). В центре площадки ставят флажок или любой другой предмет. На расстоянии 1 м от флажка с двух сторон проводят две линии, затем на расстоянии 1 м от этих линий**



**Рис. 28**



нии 1 м от второй. Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за последними линиями. По сигналу ведущую все дети одновременно прокатывают шары (мячи) друг другу, но так, чтобы они обязательно встретились в центре. Играющие, чьи шары (мячи) встретились, переходят на вторую линию, а затем на первую. Побеждают пары, игроки которых первыми вышли на первую линию.

Ямки (рис. 28)

На площадке в один ряд выкапывают несколько ямок, но не больше 10 и отмечают их номерами. На расстоянии 3 м от них проводят черту, с которой играющие прокатывают шары в ямки поочередно, начиная с первой. Игру начинает первый играющий, он прокатывает шар, пока не промахнется. За ним продолжает игру второй, затем третий и т. д. Когда очередь вновь дойдет до первого игрока, он начинает игру с той ямки, в которую не попал.

Кто первым попадет во все ямки, тот выигрывает.

Указания к проведению. В игре принимают участие не более 10 человек. Ямок может быть разное количество, не обязательно по числу играющих. Дети могут не прокатывать, а бросать шары в ямки.

Мяч в стену

На расстоянии 1—2 м от стены проводят черту. Играющие встают в поле за чертой свободно, кому как удобно. Водящий встает у черты лицом к стене и бьет мячом в стену так, чтобы он перелетел за черту. В поле его ловит тот игрок, которому это удобнее. Поймавший мяч перебрасывает его водящему. Если водящий поймает его, то уходит играть в поле, а на его

**П р а в и л а.** 1. На вопросы играющие должны отвечать быстро, ответ исправлять нельзя.

2. За каждое запрещенное слово играющий платит ведущему фант.

3. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими.

4. При выкупе фанта ведущий не показывает его участникам игры.

**Указания к проведению.** Игру можно провести на лесной полянке или в тенистом уголке игровой площадки. В игре принимают участие не более 10 человек, все дети имеют по несколько фантов. Они должны внимательно слушать вопросы водящего и, прежде чем ответить, подумать.

При выкупе фантов участники игры придумывают для хозяина фанта интересные задания: спеть песню, загадать загадку, прочитать стихи, рассказать короткую смешную историю, вспомнить пословицу и поговорку и т. д. Самой трудной в этой игре является роль ведущего, поэтому вначале эту роль выполняет воспитательница. Фанты могут выкупаться после того, как проиграет 5 человек.

#### Колечко

На длинный шнур надевают колечко, концы шнура сшивают. Все играющие встают в круг и держат шнур **двумя** руками сверху. В середине круга стоит водящий, он закрывает глаза и медленно поворачивается 3-4 раза, стоя на одном месте. Играющие быстро передвигают кольцо по шнуру. Затем водящий говорит: «Я иду искать». Последнее слово служит сигналом **для** детей. Кто-либо из них прячет колечко в руке. Водящий открывает глаза и старается отгадать, у кого спрятано кольцо. Тот, кого он называет, снимает руку со шнура. Если водящий отгадал, то он встает в круг, а игрок, у кого нашли кольцо, идет водить.

**П р а в и л а.** 1. Кольцо передвигать по шнуру только тогда, когда водящий с закрытыми глазами поворачивается вокруг себя.

2. Водящий говорит слова: «Я иду искать» - с закрытыми глазами.

3. Играющий должен снять руки со шнура, как только водящий назовет его по имени.

**Указания к проведению.** Если желающих играть более 15 человек, то на шнур надевают от 3 до 5

Там чашки, орешки,  
Медок, сахарок.  
Молчок!

После слова «Молчок!» все должны замолчать. Ведущий старается играющих рассмешить движениями, смешными словами и потешками, шуточным стихотворением. Если кто-то засмеется или скажет одно слово, он отдает ведущему фант. В конце игры дети свои фанты выкупают: по желанию играющих поют песни, читают стихи, танцуют, выполняют интересные движения.

**П р а в и л а .** 1. Ведущий не должен играющих трогать руками. 2. Фанты для играющих должны быть разными по цвету, форме.

**У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю .** Игру можно проводить в разных условиях. Разыгрывать фант можно и сразу, как только кто-то из играющих рассмеется, улыбнется или заговорит. Это снимает напряжение, которое создается у детей в игре.

**В е р е в о ч к а**

Берут длинную веревку, концы ее связывают. Участники игры встают в круг и берут веревку в руки. В середине стоит водящий. Он ходит по кругу и старается коснуться рук одного из играющих. Но дети внимательны, они опускают веревку и быстро прячут руки. Как только водящий отходит, они сразу же берут веревку. Кого водящий ударит по руке, тот идет водить.

**П р а в и л а .** 1. Играющие должны веревку держать двумя руками.

2. По ходу игры веревка не должна падать на землю.

**Т е л е ф о н**

Все дети садятся в ряд: кто сидит первым, тот телефон. Ведущий на ухо быстро ему говорит какое-то слово или короткое предложение. То, что он услышал, передает своему соседу, тот в свою очередь передает это слово следующему игроку и так до последнего играющего.

После **ЭТОГО** все говорят, что они слышали. Первый, кто **перепутал** сказанное, садится в конец, играющие передвигаются ближе к телефону. Каждый ребенок может выполнять роль телефона один раз, после чего садится в конце ряда.

**Л е т и т — н е л е т и т**

Эта игра проходит за столом. Играющие кладут на стол пальцы, ведущий называет птиц, зверей, насекомых, цветы и т.д. При назывании летающего предмета все должны поднять пальцы вверх. Кто поднимет пальцы при назывании нелетающего предмета или же не поднимет при назывании летающего — платит фант.

Иногда играют и так: все становятся в **круг** и **при**

## **Камешек**

Дети сидят на скамейке или стульях. Ладони у всех сложены вместе и лежат на коленях. Ведущий с камешком в руках обходит участников игры и делает движение, точно кладет камешек каждому из них в руки. Одному из играющих он действительно незаметно кладёт камешек, затем отходит от скамейки и зовет: "Камешек, ко мне!" Тот, у кого камешек, подбегает и показывает его. Теперь он будет ведущим. Но если играющие заметили, кому положен камешек, они могут этого игрока задержать. В этом случае ведущим остается прежний.

**П р а в и л а.** 1. Камешек нужно стараться положить незаметно, чтобы никто не знал, у кого он.

3. Игрок с камешком не должен выходить раньше слов: «Камешек, ко мне!»

## **Мережа**

Выбирают двух рыбаков, остальные играющие садятся и кружок сложив кисти рук вместе. Они изображают берег реки, а сложенные на коленях руки мережи. Один из рыбаков ходит вдоль берега, в руках у него маленькая рыбка. Он опускает свои руки с рыбкой в мережи и незаметно кладет ее кому-то из играющих. Второй рыбак должен угадать, у кого рыбка. Если он не угадал сразу, то ему разрешается назвать имена, еще 2-3 детей. Первый рыбак садится па место, второй опускает рыбку в мережу, а тот, у кого нашли рыбку, идет угадывать. **Море волнуется**

По числу играющих ставятся стулья в два ряда так, чтобы спинка одного стула соприкасалась со спинкой другого. Все участники игры садятся на стулья. Водящий говорит: «Море волнуется». Играющие встают и бегают вокруг стульев. «Море утихло», - говорит водящий, и дети занимают свободные места. Кто-то останется без места, так как один стул занимает водящий. Тот, кто прозевал, идет водить.

**П р а в и л а.** 1. Играющим не разрешается бегать близко около стульев.

2. Занимать свободное место можно только после слов: «Море утихло».

## **Соломинки**

Соломинки рассыпают на столе, участники игры по очереди выбирают их но так, чтобы рядом лежащие не сдвинулись с места. Если ребенок, неосторожно выбирая соломинку, пошевелил соседнюю, он выходит из игры. Кто из играющих взял больше соломинок, тот и побеждает.

**П р а в и л а.** 1. Соломинки по столу рассыпают или бросают с небольшой высоты.

2 Брать их можно рукой или длинной соломинкой на конце.  
с крючком

Мережа- сплетённый из ивовых прутьев конус для



**Рис. 33**

Указания к проведению. Соломинки делают одинаковой толщины и длины (10— 15 см). На каждого играющего должно быть до 10 соломинок.

Дятел

Дети собираются на площадке, выбирают водящего — дятла. Все встают в пары и образуют круг, дятел встает посередине. Играющие ходят по кругу и все вместе говорят слова:

Ходит дятел у житницы<sup>1</sup>,  
Ищет зернышко пшеницы.

Дятел отвечает: Мне не скучно одному.  
Кого хочу, того возьму.

С этими словами он быстро берет за руку одного из играющих и встает в круг. Оставшийся без пары встает в середину круга — дятел. Игра повторяется.

**Солнце и месяц** (рис. 33)

Все дети собираются на площадке, выбирают двух ведущих. Те отходят в сторону и тихо, чтобы никто не услышал, сговариваются, кто из них будет месяц, а кто солнце.

Участники игры встают друг за другом, кладут руку на плечо впереди стоящего или берут его за пояс. Солнце и месяц подходят к играющим, берутся за руки и высоко их поднимают, полу чаются ворота. Играющие поют песенку:

Шла, шла тетеря,  
Шла, шла рябая,  
Шла она лугом,  
Вела детей кругом:  
Старшего, меньшого,

**Житница** — помещение для зерна.

мешек подбрасывают снова вверх, быстро берут со стола оставшийся камешек и ловят брошенный.

**Чет и нечет**

Один из играющих берет в горсть несколько камешков, бросает их вверх и, повернув руку ладонью вниз, ловит камешки на тыльную сторону одной руки. Прикрыв пойманные камешки другой рукой, спрашивает у играющих: «Чет или нечет?» Кто не угадал, платит фант. Тот, кто отдал все свои фанты, выходит из игры.

**Царапки**

Для игры нужно 40 камешков. Все камешки, кроме одного, кладут на кон. Первый игрок подбрасывает один камешек и, прежде чем поймать его, быстро берет с кона столько камешков, сколько успеет, и ловит брошенный. Поймав его, играющий откладывает все камешки в сторону, кроме одного, снова подбрасывает один камешек и, пока он летит, опять берет с кона камешки.

Если играющий не поймал брошенный камешек вверх, игру начинает второй игрок. Кто больше поднимет камешков, тот и считается победителем.

## **СОВРЕМЕННЫЕ ВАРИАНТЫ ИГР В КАМЕШКИ\***

Упражнения с камешками

1. Перебрасывать камешек друг другу, ловить двумя руками.
2. Перебрасывать камешек друг другу, ловить поочередно правой и левой рукой.
3. Перебрасывать камешек из руки в руку.
4. Подбрасывать и ловить камешек правой рукой.
5. Подбрасывать и ловить камешек левой рукой.
6. Подбрасывать камешек правой, а ловить левой рукой.
7. Подбрасывать камешек левой, а ловить правой рукой.

Игры

1. Дети стоят друг от друга на расстоянии одного шага лицом в круг. Камешек передают одной рукой по кругу сначала в правую, потом в левую сторону. В зависимости от числа играющих камешков может быть три и более штук. Тот, кто уронил камешек, выходит из игры. Игра повторяется несколько раз.

2. Та же игра, но дети камешки друг другу перебрасывают.

3. Пять камешков лежат на столе. Один из них играющий подбрасывает вверх, быстро ладонью этой же руки стучит по столу, ловит брошенный камешек и перекладывает его в левую руку. Так он подбрасывает камешки один за другим, стучит ладонью по столу, старается каждый брошенный камешек поймать и переложить в левую руку.

4. Пять камешков лежат на столе. Каждый играющий по оче- реди подбрасывает один из них вверх, быстро

5. Пять камешков лежат на столе. Один из них играющий подбрасывает вверх, ловит его и перекладывает в левую руку.

поочередно он подбрасывает все камешки, в левую руку пере-  
кладывает только те, которые поймал.

6. Четыре камешка ребенок рассыпает на столе, один держит в руке. Подбрасывает его вверх, быстро берет камешек из лежащих на столе и ловит брошенный вверх. Из двух камешков в руке играющий должен один переложить в левую руку. Так.

подбрасывая камешек вверх, ребенок берет один за другим камешки со стола, старается поймать брошенный. Если камешек поймал, пере-

кладывает его в левую руку. Выигрывает тот, кто первый заканчивает игру.

7. Пять камешков лежат в левой руке. Один камешек играющий подбрасывает, ловит правой рукой. Пойманный камешек, кладет на стол. Подбрасывая левой рукой второй камешек, ловит его правой и кладет на стол. Игра заканчивается, когда один из играющих все камешки, подбрасывая и ловя таким образом, переложит на стол.

8. Камешки лежат на столе на небольшом расстоянии друг друга. Играющий берет один камешек левой рукой, бросает его вверх, а ловит правой. Берет левой рукой второй камешек, подбрасывает его вверх, ловит правой. Так играющий, подбрасывая один за другим камешки левой рукой, ловит их правой, пере-  
кладывая на стол.

Вариант. Та же игра, но камешки играющий подбрасывает вверх правой рукой, а ловит их левой.

9. Камешки на столе лежат парами на некотором расстоянии друг от друга так, чтобы их удобно было брать. Играющий подбрасывает один камешек вверх, быстро берет со стола пару камешков и ловит брошенный. Из трех камешков в руке два он кладет на стол, но в стороне от кона. Еще раз подбрасывает один камешек вверх, берет со стола другую пару камешков и ловит брошенный. И так первый играющий выполняет фигуры, пока не уронит камешек. Тогда игру начинает следующий ребенок.

По договоренности на кон играющие кладут от 3 до 6 пар камешков.

В а р и а н т . Та же игра, но камешки на столе кладут тройка-

10. На столе рассыпаны камешки. Один камешек играющий берет в левую руку, подбрасывает его вверх, а правой рукой со стола берет один камешек и этой же рукой ловит брошенный. Два камешка из правой руки он кладет на стол, но в стороне от кона. Первый играющий выполняет фигуры, пока не уронит камешек. Игру по очереди начинает второй игрок, а первый дожидается своей очереди.

На кон можно положить от 5 до 10 камешков по договоренности.

Чайки жили у причала,  
Их река волной качала.  
Раз, два, три, четыре, пять.  
Помоги их сосчитать.  
Чики-чики, чики-чок,  
Ночью песни пел сверчок,  
Мы его искать пошли,  
Зажигали фонари,  
Заглянули под кусток,  
Под пушистый лопушок.  
Где там спрятался сверчок?  
Поищи его. дружок!  
Шла коза по мостику  
И виляла хвостиком,  
Зацепила за перила,  
Прямо в речку угодила.  
Кто не верит — это он.  
Выходи из круга вон!  
Подогрела чайка чайник.  
Пригласила восемь чаек.  
Прилетели все на чай!  
Сколько чаек — отвечай?

Скачут побегайчики,  
Солнечные зайчики.  
Мы зовем их —  
Не идут.  
Были тут —  
И нет их тут.  
Где же зайчики?  
Ушли.  
Ты иди их поищи.  
Раз, два, три, четыре!  
Жили мыши на  
квартире, Чай пили,  
Чашки били,  
По три денежки  
платили! Кто не хочет  
платить, Тому и водить!  
Пчелы в поле полетели,  
Зажужжали, загудели.  
Сели пчелы на цветы.  
Мы играем — водишь  
ты!

## КАК БРОСАЮТ ЖРЕБИИ

Чтобы участники игры не спорили, кому водить или кому начинать игру, какой группе где стоять, бросают жребий.

Жребий - это условный знак, какой-нибудь предмет, например дощечка. картонка или одного размера палочки.

Если нужно выбрать жожака в игре, берут столько одинаковых палочек, сколько участников игры. На одной ставят заметку. Все палочки кладут в коробку или ящичек, перемешивают, и затем играющие по очереди берут по одной. Кто вытянет жребий с условной заметкой, тому и быть ведущим, начинать игру.

Бывают и другие жеребьевки. Их называют *угады*. Один из играющих берет жребий и за спиной прячет его в руке. В какой руке жребий, никто не должен знать. Затем жеребьевщик, держа руки за спиной, говорит: «Кто вынет жребий, тому водить!» К нему подходят двое из играющих, жеребьевщик спрашивает: «Кто в правой, кто в левой руке берет?» Один берет в правой, другой в левой руке. Жеребьевщик разжимает пальцы и показывает, в какой руке жребий. Угадавший выигрывает спор.

Иногда по количеству играющих берут соломки, палочки, бумажки : одна из них должна быть короче или длиннее



# СОДЕРЖАНИЕ

От составителя .....	3
<b>Раздел I. Игры с бегом .....</b>	<b>5</b>
<b>Раздел II. Игры с мячом</b>	
<b>Раздел III. Игры с прыжками</b>	
<b>Раздел IV. Игры малой подвижности</b>	

Мария Федоровна Литвинова

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

**Мария Федоровна Литвинова**

**РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ**

Зав. редакцией *Г А Фиалкина* Редакторы *М М*  
*Крючкова В М. Максакова* Художники *Е. Н*  
*Рудько, И С. Слуцнер* Художественный  
редактор *А. Л. Кашеков* Технический  
редактор *Е. С. Юрова* Корректор *Л. А Ермолина*

ИБ № 8234

