



**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)**

**Высшая школа физической культуры и спорта
Кафедра теории и методики физической культуры и спорта**

Г.П.Коняхина

**ВОЗВРАЩАЯСЬ В ПЯТИДЕСЯТЫЕ
ЛЕТОМ НА ПЛОЩАДКЕ**

I ЧАСТЬ

Учебно-методическое пособие

Челябинск

2020

УДК 796. 3(07) (021)

ББК 75.5 я 73

К 65

Коняхина Г.П. Возвращаясь в пятидесятые. Летом на площадке. [Текст] Учебно-методическое пособие – Челябинск: Типография «Сити-Принт», ИП Мякотин И.В. 2020. – 71 с.

Мы считаем, что детские дворовые игры забыты незаслуженно! Поэтому мы решили обратиться к нашей истории и культуре.

К. Д. Ушинский писал: «Как нет человека без самолюбия, так нет человека без любви к отечеству, и эта любовь дает воспитанию верный ключ к сердцу человека... » именно поэтому наши интересы обратились к нравственным ценностям, к национальной культуре нашего народа.

В первой части нашего пособия мы подобрали аттракционы, игры на прогулке, игры на воде, которые применялись в пятидесятые годы.

Методические рекомендации предназначены для студентов факультета физической культуры и спорта, могут быть рекомендованы к использованию учителями физической культуры и тренерами спортивных школ.

Рецензенты:

Жабиков В.Е., кандидат педагогических наук, доцент
кафедры теории и методики ФК и спорта,
ЮУрГГПУ

Макаренко В.Г. доктор педагогических наук, профессор
кафедры теории и методики ФК и спорта,
ЮУрГГПУ

© Коняхина Г.П. 2020.

© Типография «Сити-Принт», ИП Мякотин И.В.

ВВЕДЕНИЕ

Игра, в многообразных ее формах, — широко доступное любимое развлечение детей, молодежи и взрослых в парках культуры, клубах и красных уголках, в домах отдыха и санаториях, в товарищеском кругу и в семье.

Нашей молодежи, нашим ребятам нужны увлекательные игры, развивающие ловкость и силу, пытливость и сообразительность, приучающие упорно преодолевать препятствия, воспитывающие дух товарищества и здорового соревнования.

На таких играх мы и останавливали свой выбор при составлении этого сборника, стараясь возможно шире использовать положительный опыт наших культурно-просветительных учреждений.

Многие игры, которые, безусловно, могут быть рекомендованы, не включены в сборник потому, что они были описаны в книгах, вышедших сравнительно недавно.

При подборе игр мы не ориентировались на определенные возрасты, зная по опыту, что в зависимости от обстановки та или иная игра может заинтересовать как детей, так и взрослых.

Мы видели свою задачу в том, чтобы сборник был полезен для организаторов коллективного отдыха в культурно-просветительных учреждениях, и помог бы молодежи и взрослым, ребятам и подросткам, интересно, весело и содержательно проводить свой досуг.

Хочется отметить, что все рисунки и текст сохранили стиль изложения пятидесятых годов.

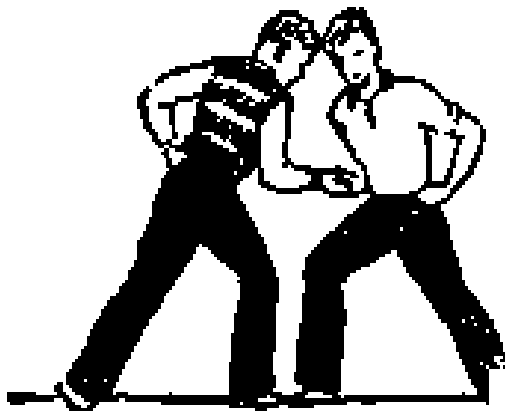
Глава 1. АТТРАКЦИОНЫ НА ПРОГУЛКЕ

1. Станьте друг против друга, расставив ноги на ширину плеч. Правые руки вытяните вверх, прижав ладонь к ладони. Левые руки на бедрах. Постарайтесь правой рукой отвести руку «противника» в сторону с тем, чтобы заставить его сойти с места или опустить руку.



Результат состязания определяется после трех схваток, причем второй раз вы действуете левыми руками, а потом снова правыми.

2. Проведите на земле прямую черту длиной в 4 шага. Станьте на черте, лицом друг к другу, на таком расстоянии, чтобы носки правых ног соприкасались. Левые ноги отставьте на шаг назад, а левые руки положите на бедра. Пусть один из вас правой рукой обхватит ладонь друга как при рукопожатии. По сигналу начинайте тянуть «противника» к себе или в сторону.



Победит тот, кто заставит другого оторвать от земли левую ногу или сдвинуть ее с черты.

ДОСТАНЬ ГОРОДОК

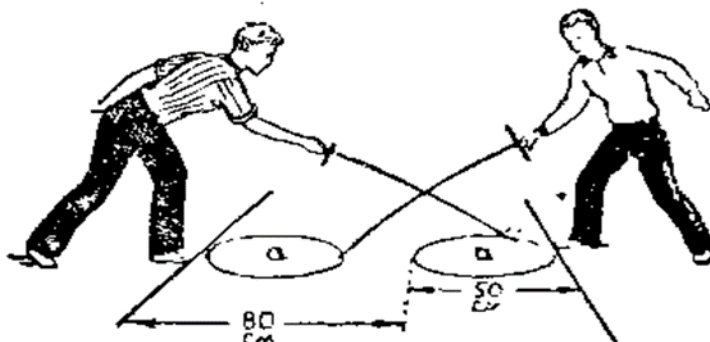
К концам толстой веревки длиной 2 метра привяжите крепкие короткие палки.



Положите веревку на землю и растяните ее. В трех шагах от концов веревки поставьте на землю по одному городку. Возьмитесь правыми руками за палки и по сигналу тяните веревку каждый в свою сторону, пытаясь достать городок. Кто возьмет городок с земли тот и победит.

ПОЕДИНОК НА РАПИРАХ

Задача каждого играющего — «рапирой» выбить чурочку за пределы круга, начерченного возле «противника», и вместе с тем отбить его атаки. Схватка заканчивается, когда чурочка выбита из круга. Результат поединка определяем после одной или трех схваток.



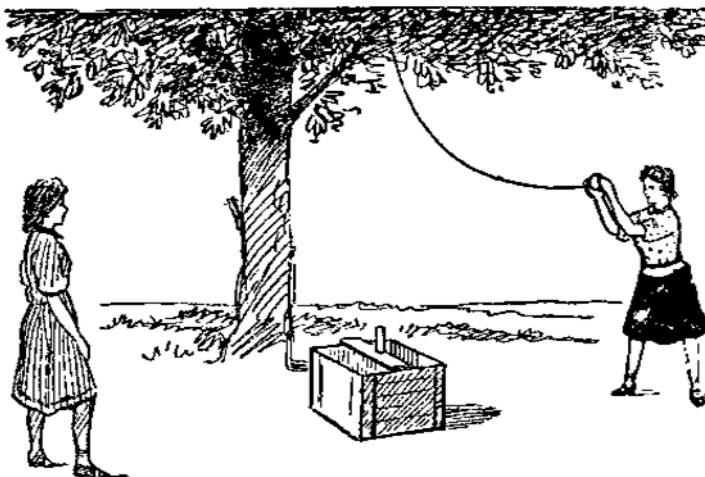
Играющим не разрешается переступить черту. Перед началом игры чурочки должны лежать в кругах.

Рапиры делаются из тонких, гибких прутьев. Чурочки должны быть величиной со спичечную коробку [1].

БЕРЕГИСЬ МЯЧА!

Играют двое. Взяв мяч, играющий отходит с ним от дерева, насколько позволяет длина веревки, и затем сильно толкает мяч от себя, направляя его так, чтобы он сбил рюшку.

Если рюшка сбита, играющий старается достать ее из ящика и поставить на доску раньше, чем мяч при обратном движении пролетит над ящиком. Это надо сделать так, чтобы мяч не коснулся — не запяtnал — играющего. Независимо от того, удалось ли одному играющему выполнить задание или нет, мяч переходит к другому участнику игры. Каждый играющий, поочередно с другим, бьет мячом по рюшке десять раз. Кто собьет рюшку и вовремя поставит ее на доску, тот выигрывает одно очко. Побеждает тот, кто после десяти ударов наберет большее число очков.



В камеру мяча насыпают немного песка. Веревка должна быть такой длины, чтобы привязанный к ней мяч не мог достать до ящика или тронуть доску, прибитую к нему сверху. Мяч может сбить только стоящую на доске рюшку, ударив по верхней ее части.

НАБРАСЫВАНИЕ КОЛЕЦ

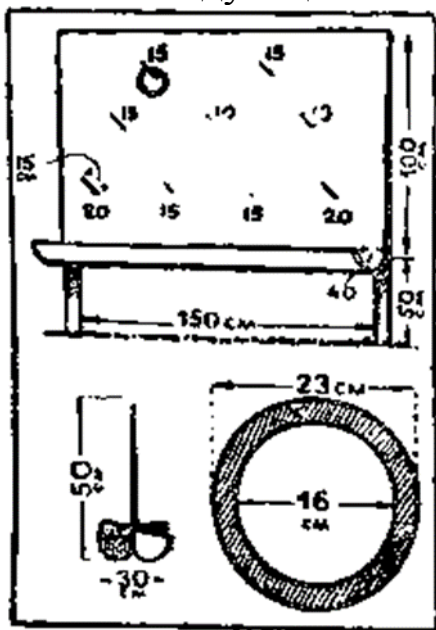
Играющий, стоя на черте, бросает одно за другим пять колец, стараясь накинуть на стойку не менее двух из них.



Можно разместить три стойки на прямой, перпендикулярной к черте. Играющий накидывает по одному кольцу на каждую стойку. Набросив с черты кольцо на

ближайшую стойку, он подходит к ней и отсюда кидает кольца на вторую, а затем от второй на третью стойку. При таком варианте игры употребляют 10 колец.

Толщина палки, на которую набрасывают кольца, у основания — 3 см, и верхнего конца — 1,5 см. Палку можно укрепить в двух скрещивающихся полукружиях. При таком устройстве стойка начинает покачиваться, как только кольцо тронет ее. Поэтому набрасывать следующие кольца значительно труднее.



Иногда вместо стоек применяются колышки, укрепленные в тесовом щите с небольшим наклоном вверх. Чтобы кольца при промахе не падали на землю, внизу к щиту приделывают фа-нерный или сетчатый жолоб.

Если кольца набрасывают на колышки, укрепленные на щите, то при каждом попадании играющему засчитывается количество очков, равное числу, написанному возле колышка.

Кольца для игры вырезают из 5 — 6-миллиметровой фанеры, шлифуют и покрывают масляной или эмалевой краской.

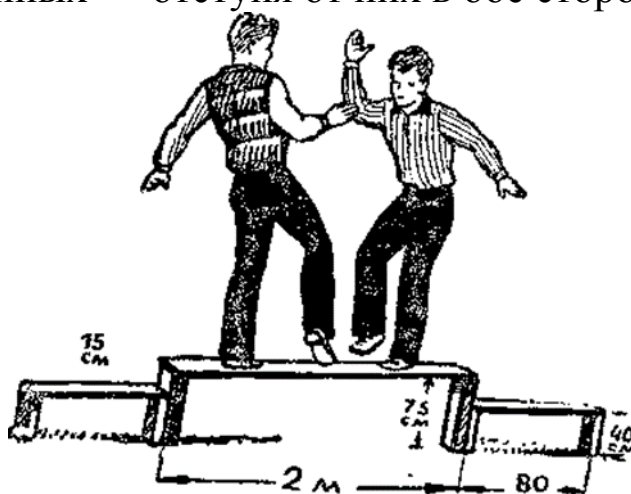
СШИБАЛОЧКА

Двое всходят с противоположных сторон на среднюю доску и, широко расставив ноги, стараются ударом по ладони правой руки столкнуть друг друга на землю.

Играющие могут вести борьбу, стоя на одной ноге.

Для каркаса сшибалочки заготавливают четыре квадратных столбика сечением 10x10 см, два столбика длиной

по 1 м 15 см, два — по 80 см. Два коротких столбика вбивают в землю на глубину 60 см на расстоянии 3,6 м один от другого; два более длинных — отступя от них в обе стороны по 80 см.



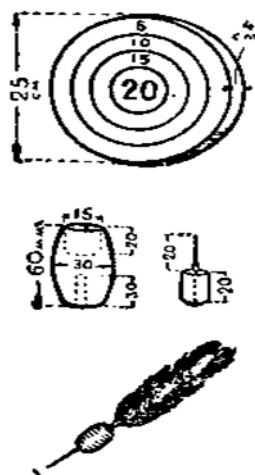
Средняя доска, на которой стоят играющие, опирается на два высоких столбика. Боковые доски, служащие ступеньками, укрепляют в вырезах высоких столбиков. Кроме того, они опираются на короткие столбики [6].

ВОЛАНЫ

Пять воланов, играющий бросает их один за другим в мишень. При попадании в цель засчитывается количество очков, равное числу, написанному в том круге, в который воткнулся волан.

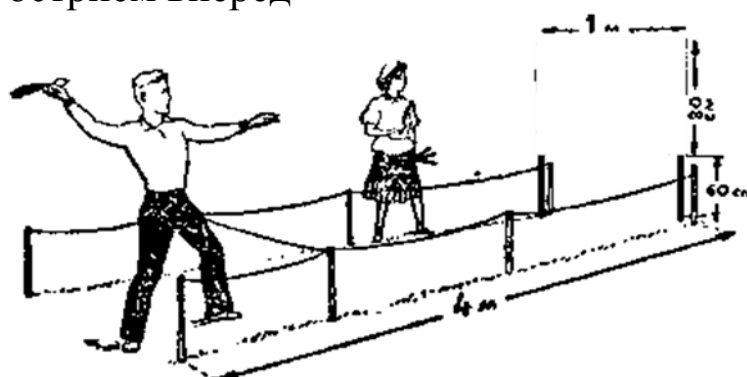
Выигрывает тот, кто, бросив пять воланов, наберет наибольшее число очков.

Мишени, которые укрепляются на тесовом щите, представляют собою кругляки, отпиленные от елового или соснового бревна. На каждую мишень наносят краской четыре концентрических круга и числа.



Чтобы сделать волан, вытачивают из твердого дерева овальный круглячок и высверливают в нем с торцовых сторон два отверстия.

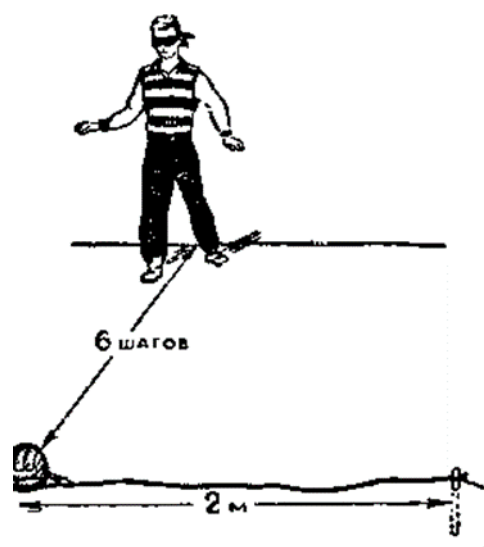
Сквозь деревянную пробку пробивают тонкий гвоздь. Смазанную клеем пробку вгоняют в более широкое отверстие, сделанное в круглячке. В узкое отверстие туго вставляют пучок перьев или травы, которая употребляется для веников. Если метнуть волан в цель, то благодаря своему устройству он всегда полетит острием вперед



Место, где происходит игра в волан, необходимо оградить.

КОМИЧЕСКИЙ ФУТБОЛ

Мяч привязывают длинной веревкой к вбитому в землю кольшку. Играющий становится против мяча; ему завязывают глаза. Его задача — пройдя вперед шесть шагов, ударить ногой по мячу. Сделать это удается довольно редко.

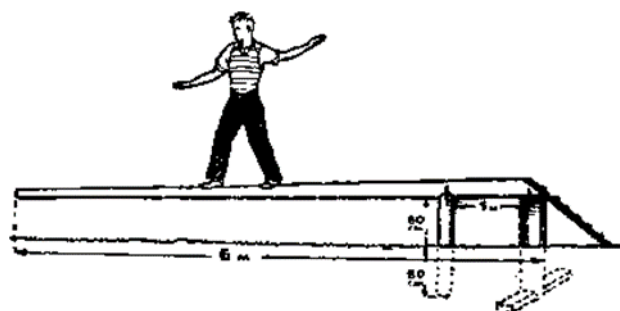


К крышке мяча изнутри пришивают крепкую ремennую петлю, а затем привязывают к ней веревку.

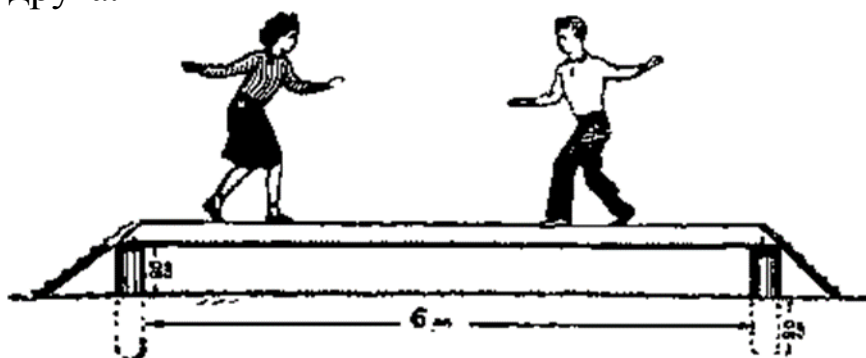
Мяч кладется в неглубокую лупку, вырытую в земле [4].

БАЛАНС НА БРЕВНАХ

Сохраняя равновесие, надо пройти от одного конца бревна до другого. Здесь можно повернуться и идти обратно или отступать назад, не поворачиваясь. Можно проходить по бревну боком.



На пружинящем бревне эти упражнения играющие делают поодиночке. Сооружение, показанное на этой странице, может быть использовано для парных и групповых соревнований. Двое идут навстречу друг другу с тем, чтобы разминуться или сбить друг друга.



Такого же рода борьба может проходить между двумя командами. Играющий, который собьет одного «противника». вступает в борьбу со следующим. Проигрывает команда, все играющие которой сбиты с бревна.

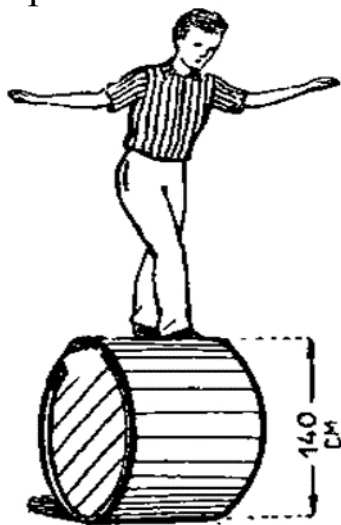
Бревна следует гладко выстругать. Толщина горизонтального бревна должна быть одинакова по всей его длине (20—25 см).

САМОКАТ

Чтобы прокатиться по площадке или дорожке на самокате, надо с разбегу вскочить на него и перебирать ногами, сильно отталкиваясь от поверхности цилиндра.

Одновременно на самокате могут кататься и двое, если движения их согласованы.

При наличии двух цилиндров можно проводить парное соревнование на скорость.



Каркас и два круга, служащие основаниями цилиндра — самоката. изготавливаются из доски толщиной 4—5 см.

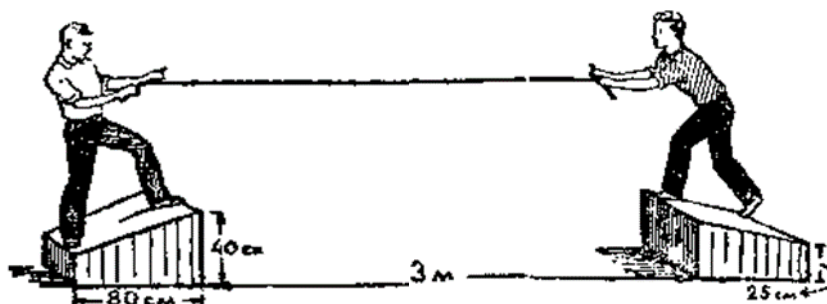
КТО СИЛЬНЕЕ?

Соревнующиеся берут веревку длиной 3—4 метра, к концам которой привязаны короткие крепкие палки, и становятся на площадки.

По сигналу одного из играющих начинается борьба: сильно потянув веревку к себе, каждый старается заставить своего «противника» спрыгнуть с площадки вперед.

Результат соревнования определяется после трех схваток.

Площадки делают из теса; их прибивают к столбикам, врытым в землю и находящимся под площадками.



Можно организовать соревнование двух команд. На земле проводят черту и кладут канат длиной 6—8 метров так, чтобы его середина приходилась на черте. Соревнующиеся, построившись в колонны по одному, берутся за канат, и каждая команда тянет его в свою сторону. Побеждает команда, перетянувшая всех «противников» через черту [5].

Глава 2. ИГРЫ НА ПРОГУЛКЕ

БЕРЕЗАНЬКА

В редком смешанном лесу выбирают участок с несколькими березами. Участники игры разбегаются в разные стороны от водящего, который старается догнать и запятнать кого-нибудь из них.



Спасаясь от погони, играющий может подбежать к березе и прикоснуться к ней. Того, кто стоит, прикасаясь к березе, пятнать нельзя. Если же водящий хочет продолжать преследование, то ему надо громко считать: «раз, два...» до пяти, отступая с каждым разом на шаг от березы. Прежде чем счет закончится, тот, кто стоит под ее защитой, отбегает от нее, и водящий продолжает погоню.



Водящего сменяет тот, кого он запяtnает.

На лесной поляне, где следы деревьев есть пни, можно провести эту игру, несколько изменив ее правила.

Нельзя пятнать играющего, когда его ноги не касаются земли. Спасаясь от водящего, участник игры становится на пень, подтягивается на руках, ухватившись за сук дерева, или, обхватив ствол руками и ногами, отрывается от земли.

КТО СКОРЕЕ

Играют в редком лесу. Каждый участник игры берет палку и становится около дерева, обязательно прикасаясь к нему. Деревья выбираются с таким расчетом, чтобы играющие стояли по кругу шагах в 8—10 один от другого.



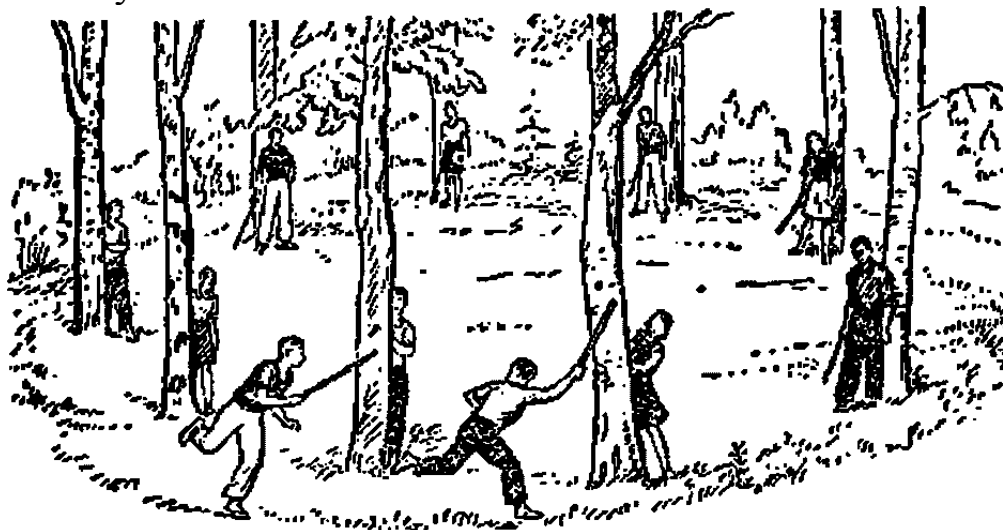
У водящего нет места возле дерева. Он бежит позади деревьев, перед которыми стоят играющие, и на бегу ударяет палкой по каждому дереву один раз. Но он может ударить по дереву два раза подряд и, не останавливаясь, бежать дальше.

Тот, кто стоял около этого дерева, сейчас же бежит в обратном направлении. Оба бегущих, ударяя палками по деревьям, возле которых стоят участники игры, приближаются с противоположных сторон к освободившемуся дереву. Тот, кто раньше захватит место возле него, остается здесь, а другой водит.

Если кто-нибудь при одном ударе отойдет от дерева, то водящий сейчас же занимает его место, меняясь с ним ролями.

При таком же построении можно провести другой вариант. Без места остаются двое играющих; они становятся один против другого за кругом, по которому расположены деревья, занятые участниками игры. По сигналу один убегает, другой догоняет его. На бегу оба они ударяют палками по деревьям, перед которыми стоят играющие.

Если убегающий крикнет: «Двоих много!» и ударит при этом по дереву, тот, кто стоит возле него, сменяет бегущего, уступив ему свое место.



Когда догоняющий запяtnает того, кто от него убегает, то они меняются ролями.

ПЕРЕСМЕШНИК

Игра происходит в густом лесу, где легко спрятаться.

Выбирают вожака и водящего, которого в этой игре называют «пересмешником», как птицу, отличающуюся тем, что услышав тот или иной звук, она подражает ему.

Вожак и «пересмешник» делают себе из молодых побегов свистки и так регулируют их звуки, что они отличаются по высоте тона.

«Пересмешник» уходит в лес и минут через пять дает свисток. По этому сигналу на ловлю «пересмешника» отправляются все другие участники игры.

Вожак время от времени свистит, ему сейчас же отзывается «пересмешник».

Ориентируясь по звуку, играющие стараются поймать водящего, который, перебегая с места на место, прячется в лесу.

Тот, кто запятнает водящего, при повторении игры сменяет вожака, который становится «пересмешником».

НАБЛЮДАТЕЛИ

Выбрав такой пункт, откуда в одну сторону открывается широкая перспектива и видны разнообразные местные предметы (колодец, отдельные дома, мельница, деревья, группы кустов и т. п.), участники прогулки в течение минуты внимательно рассматривают ландшафт, стараясь запомнить все его детали, а затем поворачиваются к нему спиной.



В прежнем положении остается только один человек; обращаясь поочередно к своим товарищам, он задает им различные вопросы относительно того, что они сейчас наблюдали. Так проверяются внимание и зрительная память.



За каждый правильный ответ засчитывается одно очко. Побеждает набравший больше очков.

МЕТОЧКИ

Играют в редком лесу или на поляне, где растут отдельные деревья.

Выбрав водящего, участники игры уговариваются, какие деревья будут находиться под их охраной. Число деревьев должно быть на три больше числа играющих, не считая водящего.

Каждый играющий становится к дереву. Игра начинается по сигналу. Задача водящего — сделать на охраняемых деревьях углем или мелом пять меток. О характере их условливаются заранее. Безразлично, поставит ли водящий все метки на нескольких деревьях или на одном.

Пока кто-либо из играющих стоит около дерева, прикасаясь к нему хотя бы одним пальцем, водящий не имеет права ставить здесь метку. Но для всех деревьев караульных не хватает; на них-то водящий и старается поставить метку. Играющим приходится все время перебегать от одного дерева к другому.

От водящего требуются изворотливость и быстрота, чтобы опередить караульщиков, перехитрить их и поставить метку на дереве, к которому вовремя не подоспеет охрана. Прибежав к дереву, водящий может за один раз поставить только одну метку.

Когда поставлено пять меток на деревьях, водящий освобождается от своей роли. Он передает ее любому играющему по своему выбору.

Бывает, что водящий выбьется из сил, а цели своей все-таки не достигнет. Тогда он кричит: «Возьмите меня в караульщики» и обходит всех охраняющих деревья. Каждому караульщику водящий протягивает руку, а тот хлопает его по ладони. Сменяет водящего тот караульщик, у которого он побывает в последнюю очередь.

Каждый раз новый водящий договаривается с караульщиками, какую метку он будет ставить на деревьях.

ПЕРЕБЕЖКА

Местом для этой игры может служить большая поляна, на которой найдутся три пня (или дерева), расположенные в 10—15 шагах один от другого.

В 5 шагах от той линии, на которой находятся пни, отмечают чертой и вешками финиш, а на расстоянии 100 шагов от него — старт.

Ведущий становится возле крайнего пня, вооружившись короткой крепкой палкой. Другие участники игры выстраиваются шеренгой на линии старта.

Начиная игру, ведущий бежит от первого пня ко второму, от второго к третьему и по каждому пню ударяет палкой. При первом ударе играющие срываются со старта и бегут по направлению к финишу. Однако раньше, чем раздастся третий удар, каждый должен присесть или лечь на землю. Кто в момент третьего удара будет бежать или стоять, тот на время выходит из игры.



Ведущий после короткой паузы бегом возвращается к тому месту, где он стоял перед началом игры, и по пути опять ударяет палкой о каждый пень. При первом ударе участники игры вскакивают и снова бегут к финишу, но третий удар опять

их останавливает. Таким образом перебежка продолжается до тех пор, пока один из играющих не достигнет финиша. Тот, кому удастся это сделать, сменяет ведущего.

Затем начинается перебежка в обратном направлении: от финиша к старту; в ней принимают участие все играющие, не исключая и тех, которые временно были отстранены от соревнования. Ведущий должен ударять о пни громко, так как играющим приходится руководствоваться только слухом.

ПОГОНЯ ЗА ЛИСИЦЕЙ

Эта игра проводится на местности, где есть овраги, перелески и другие укрытия.

В игре могут участвовать одновременно 50—100 челове

Все играющие собираются вместе. Ведущий назначает из играющих «охотников» и «лисиц», примерно одну на 25 «охотников. «Лисы» — проворные и выносливые бегуны, они должны быть находчивыми и ловкими.

Перед началом игры каждая «лиса» надевает через плечо сумку, наполненную мелкими клочками бумаги. Сумка прихватывается по талии поясом, чтобы она не мешала при беге.



На расстоянии 3—5 километров от сборного пункта намечается финиш, на который заранее посылаются 2—3 человека.



Со сборного пункта в направлении финиша выбегают «лисы», а через 3 — 5 минут им вдогонку направляются остальные играющие — «охотники». Задачи «охотников» — переловить «лис» раньше, чем они доберутся до финиша.

Каждая «лиса» должна через 1—2 минуты выбрасывать бумажки — «оставлять следы», по которым и ориентируются «охотники».

Чтобы сбить с толку «охотников», «лисы» прибегают к самым различным уловкам: возвращаются по своим следам, прячутся, влезают на деревья, переплывают реку и т. п.



Покинув сборный пункт, «лисы» держатся на некотором расстоянии друг от друга, но все-таки стараются сохранить между собою связь. Это важно потому, что одной «лисе» часто приходится выручать другую, отвлекая на себя внимание преследователей.

«Лиса» считается пойманной, если кому-либо из «охотников» удастся ее запятнать.

Игру можно вести до тех пор, пока все или уцелевшие «лисы» не прибегут к финишу, или до определенного времени (1—1,5 часа). В последнем случае с финиша играющим дважды подается громкий сигнал: первый — за 15 минут до окончания игры, второй — в момент ее окончания [2].

МЯЧ ИЗ КРУГА

Играющие становятся по кругу, расставив ноги на ширину плеч. Ступни соседей соприкасаются. Руки положены на колени.

Ударом руки участники игры перекачивают мяч по земле, стараясь не давать его водящему, который находится внутри круга. Задача водящего — выкатить мяч из круга. Играющие не имеют права отбивать мяч ногой или задерживать его; в минуту опасности можно снимать руки с колен для того, чтобы защититься от мяча и отбить его.



Тот, кто пропустит мяч, идет на место водящего. Если мяч пролетит между играющими, водит тот, кто пропустит его с правой стороны.

ЗАЩИТА

В центре круга, очерченного на земле, ставят булаву. Около круга становится защитник; в руках у него мяч. Остальные участники игры, взявшись за руки, окружают защитника. Потом они опускают руки.

Стоящие по кругу перебрасывают мяч между

собою; улучив удобный момент, каждый играющий может кинуть мяч в булаву, чтобы сбить ее. Защитник прикрывает собою булаву и отбивает мяч любым способом, не ударяя, ногой.

Тот, кому удастся сбить булаву, меняется ролью с защитником.

МЯЧ — СОСЕДУ

Играющие становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук один от другого. Водящий находится за кругом. Один из играющих берет мяч; водящий занимает место против того, кто держит мяч [5].



ОСТОРОЖНО!

На землю ставят тонкое круглое полено. Взявшись за руки, играющие окружают его; затем они идут по кругу, и каждый старается подтолкнуть одного из своих соседей так, чтобы он повалил полено.

Тот, кто повалит полено, выходит из игры. Когда в кругу останутся только три человека, игра кончается.



При большом числе играющих можно не ставить полена, а очертить на земле круг поперечником в два-три шага и расположить на его черте несколько городков на равном расстоянии один от другого. Игра станет сложней и интересней.

Можно в центре круга положить мяч. Кто повалит городок, тот берет мяч и старается запятнать одного из играющих, которые в это время разбегаются в разные стороны. Кого запятнают, тот должен с разбегу перепрыгнуть через круг и не повалить ни одного городка. Не сумевший этого сделать выходит из игры.

ПЛАТОЧЕК-ЛЕТУНОЧЕК

Пока водящий громко считает: «раз, два, три!», все участвующие в игре разбегаются в разные стороны. У одного из играющих в руке платок, на котором посередине завязан узел.

Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит



платком. Однако это не так просто сделать: играющие на бегу передают платок из рук в руки, перебрасывают его друг другу.

Тот, кто уронит платок на землю, должен сейчас же поднять его. Только после этого водящий может снова начинать погоню.

Но бывает так, что водящий из сил выбьется, а никак не может завладеть платком. Тогда он останавливается и кричит: «В круг!» Участники игры сбегаются к водящему и окружают его широким кольцом. Игра продолжается, но уже иначе.

Платок быстро переходит из рук в руки от соседа к соседу

или перебрасывается через несколько человек. Теперь водящему гораздо легче поймать платок у кого-нибудь в руке и смениться.

Платок можно заменить большим кольцом, сшитым из широкой тесьмы, которую обычно употребляют в упряжи для подпруг. К кольцу прикрепляют колокольчик или бубенец. Это кольцо перебрасывают так же, как платок. В таком виде эту игру называют «перелетный колокольчик».

ЛОВЛЯ ЦЕПЬЮ

Все играющие, кроме двух водящих, разбегаются по площадке. Водящие держат один другого за руки. Они стараются поймать кого-либо из играющих, для чего им нужно сомкнуть руки вокруг пойманного. Пойманный присоединяется к водящим. Теперь уже ловят трое, образовав одну цепь. Так цепь водящих постепенно увеличивается. Когда все играющие окажутся в этой цепи, игра кончается [5].

ЗАПРЕТНЫЙ КРУГ

На земле чертят круг -поперечником в четыре-пять шагов. Один из играющих — «сторож» — становится в середине круга и оберегает его от остальных играющих, пятная тех, кто вбегает в круг.

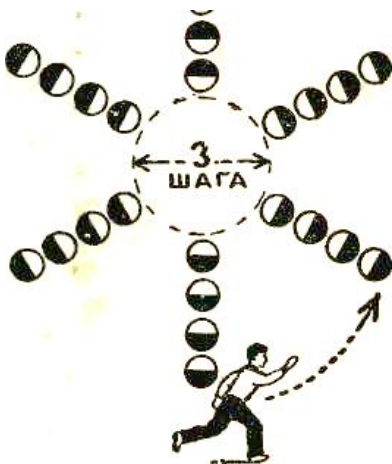
Кого «сторож» запятнает, тот переходит за черту, становится его помощником, и они вместе караулят круг. Чем больше у «сторожа» помощников, тем опаснее вбегать в круг.

Тот, кто последним ^остаётся за пределами круга, должен три раза попытаться вбежать в него. Если играющий это сделает, а запятнать его не удастся, то он сцендст «сторожа», и игра повторяется сначала.

Играют и по-другому. Внутри первого круга очерчивают второй, поперечником в один шаг. Сюда каждый играющий, кроме «сторожа», кладет какой-либо принадлежащий ему мелкий предмет: карандаш, коробку спичек и т. п. «Сторож» караулит эти вещи; каждый играющий, вбежав в большой круг, старается унести свою вещь. «Сторож» меняется ролью с тем, кого он запятнает в кругу.

КОЛЕСО

Выбрав водящего; участники игры делятся на пять-шесть равных групп. На земле чертят круг. На черту выходят по одному человеку от каждой группы; они становятся на равном расстоянии друг от друга, лицом к



центру. Им в затылок выстраиваются группы играющих, образуя колонны, расположенные подобно спицам в колесе.

Водящий обегает «колесо» и, хлопнув по плечу одного из играющих, находящихся с краю, становится позади него. Играющие передают хлопок по колонне до переднего. Стоящий во главе колонны, как только его хлопнут по плечу, кричит: «Есть!», после чего вся группа бежит в одну сторону по окружности «колеса»; каждый играющий старается обогнать другого и стать на той линии, которую занимала его группа. Тот, кто прибежит последним, становится водящим [4].

ГОНКА МЯЧЕЙ ПО КРУГУ

Участники игры становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук один от другого; рассчитавшись на первые и вторые номера, они образуют две команды.

Ведущий игру дает один мяч кому-либо из первых номеров, а другой—второму номеру, занимающему в кругу противоположное место. Таким образом мячи разделяются расстоянием полуокружности.

Став за кругом, ведущий дает сигнал к началу игры: обе команды начинают перебрасывать мячи в одном направлении; каждый играющий кидает мяч ближайшему из своей команды. Таким образом мячи все время идут через одного, человека,

догоняя друг друга. Каждая команда старается как можно быстрее кидать мяч, чтобы обогнать «противников». Если играющий уронит мяч, то должен его поднять и, только вернувшись на свое место, бросить дальше по назначению. Команда, мяч которой нагонит другой мяч, выигрывает одно очко. Ведущий громко объявляет о результате первого тура соревнования, не приостанавливая игры. В дальнейшем

каждый раз,
когда одна
команда
нагонит
своим мячом
мяч



«противников», она очка, так как после первого тура расстоянием полной окружности. Игра заканчивается, когда одна из команд наберет пять очков.

Играют и по-другому. Двум участникам игры, стоящим рядом, то есть первому и второму номерам, даются мячи. По сигналу ведущего команды передают мячи по своим номерам в противоположных направлениях.

Выигравшей считается та команда, которая скорее прогонит мяч условленное количество кругов (5-10).

МЯЧ СВОЕМУ

Участники игры делятся на три команды; играющие одной из них становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук один от другого, спиной к центру. Две другие команды соединяются вместе; один играющий этой сводной команды идет внутрь круга, а остальные охватывают кольцом первый круг, повернувшись к нему лицом.

Начинает игру кто-нибудь из сводной команды: через головы первой команды он бросает мяч с таким расчетом, чтобы его мог поймать тот, кто находится в середине внутреннего круга. Играющие первой команды отбивают мяч руками в сторону сводной команды. Каждый раз, когда тот, кто стоит в кругу, поймает мяч, первая команда проигрывает одно очко.

В игре происходят три десятиминутные схватки. Когда закончится одна схватка, по внутреннему кругу располагается вторая команда, а первая идет на ее место во внешний круг.



После второй схватки внутренний круг занимает третья команда. Внутри круга играющие также меняются после каждой схватки. Побеждает команда, проигравшая наименьшее число очков [4,5].

ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

На земле чертят две параллельные линии в трех шагах одну от другой. Отступив от них в обе стороны по 20—25 шагов, проводят еще две черты.

Играющие делятся на две команды: одна из них называется «вороны», другая — «воробьи», и становятся двумя

шеренгами на средних линиях; шеренги поворачиваются лицом в противоположные стороны.

Ведущий громко говорит: «Ворона!» или «Воробей!», произнося последний слог отрывисто и делая перед ним паузу. Названная команда бежит к дальней черте, находящейся перед нею, а другая команда, повернувшись, преследует «противников». Каждый старается запятнать одного из убегающих раньше, чем тот достигнет черты. Подсчитав тех, кого запятнали, команды снова становятся на средних линиях, — так игра повторяется четыре—шесть раз. Выигрывает команда, запятнавшая большее число «противников».

ПОДСЕЧКА

Участники игры делятся на две команды, становятся в один круг, взявшись за руки, расходятся возможно шире и опускают руки. Двум играющим одной команды, стоящим там, где она примыкает к другой, надевают нарукавные повязки.

В центре круга становится ведущий. В руках у него небольшой мешочек с песком на длинной тонкой бечевке. Поворачиваясь на месте, ведущий вращает бечевку так, что мешочек скользит по земле за кругом играющих, которые один за другим подсакивают на месте, пропуская бечевку под ногами.

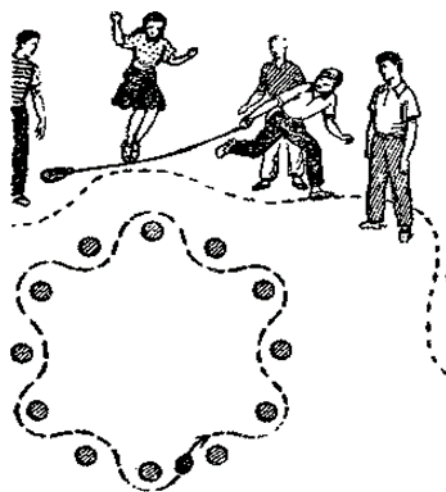


Если кто-либо зацепит бечевку, его команде засчитывается штрафное очко.

Игра продолжается две-три минуты. Выигрывает команда, оштрафованная меньшим количеством очков.

Не меняя построения, с тем же мешочком на бечевке, можно провести другую игру, которая называется «шнырок».

Ведущий укорачивает бечевку настолько, что мешочек скользит по земле перед играющими, примерно, на расстоянии шага от них.



Прыгнув вперед сразу двумя ногами, каждый играющий старается наступить на мешочек в то время, когда он пробегает мимо. Кто сумеет это сделать, тот выигрывает своей команде одно очко.

Эту игру можно провести и без деления на команды. Все играющие стоят по кругу; играющие стараются наступить на мешочек или на бечевку. Когда мешочек пойман по пути, то которого отбили мешочек, становится на свое место. Если играющий вернется на свое место с мешочком, то передает его своему соседу справа, который после этого бежит по кругу.

Кто сумеет провести мешочек по всему кругу, тот выигрывает одно очко.

С мешочком бегут по кругу столько раз, сколько человек участвуют в игре. Тот, кто ловко ловит мешочек, пробежит несколько раз, другим совсем не придется бегать.

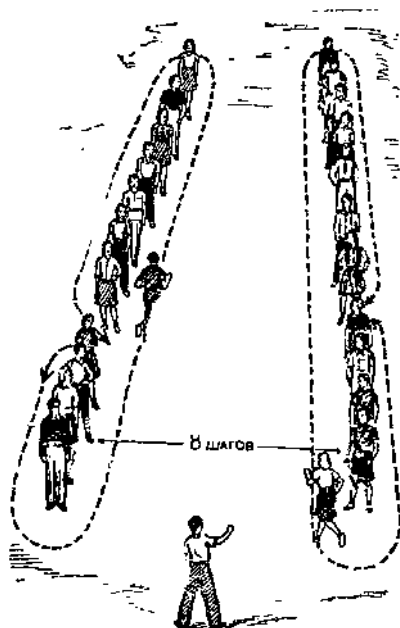
Победителем считается, набравший наибольшее число очков.

ВЫЗОВ НОМЕРОВ

Играющие делятся на две команды и, выстроившись двумя колоннами, рассчитываются по порядку номеров.

Ведущий игру, стоя в трех-четырех шагах перед командами, громко называет один из номеров. По этому вызову

из обеих команд выбегают играющие, которым присвоен названный номер.



Каждый из них бежит вперед по внешней стороне своей колонны, огибает ее, пробегает между колоннами, выходит на внешнюю сторону ряда и становится на свое место. Команде, к которой принадлежит играющий, прибежавший на место раньше своего «противника», засчитывается одно очко.

Ведущий вызывает пару за парой, чередуя номера не подряд, а вразбивку; в течение игры должны пробежать все пары. При небольшом количестве играющих некоторые пары могут пробежать дважды. Выигрывает команда, набравшая большее число очков [4,5].

ЭСТАФЕТА С БУЛАВАМИ

Две команды становятся за черту колоннами по одному. Перед ними на расстоянии тридцати шагов очерчивают два круга поперечником в один шаг. В каждый круг ставят булаву. Занимающие первое место в колоннах также получают по булаве. По сигналу каждый из них бежит со своей булавой к кругу, заменяет ею стоящую в нем булаву и, возвращаясь, передает ее впереди стоящему, а сам занимает последнее место в колонне. Второй играющий, получив булаву, делает то же

самое, что и первый. Так по очереди бегут и меняют булавы все играющие обеих команд.

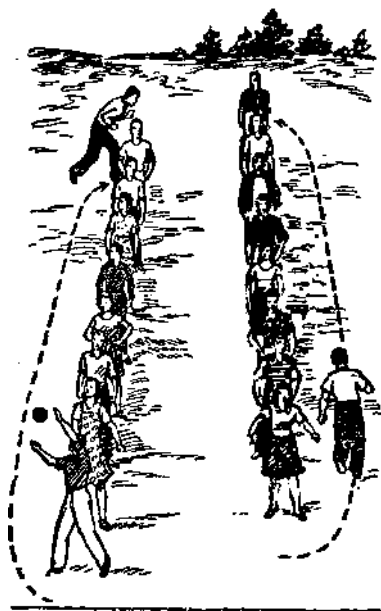
Выигрывает команда, в которой раньше, чем в другой, на черте снова окажется тот, кто начинал игру.

ЭСТАФЕТА С МЯЧАМИ

Участники игры делятся на две команды; каждая из них выбирает себе капитана.

На земле отмечают две параллельные линии: за одной выстраиваются команды, на другой становятся капитаны, каждый лицом к своей команде. У обоих капитанов в руках по мячу.

Игра начинается по сигналу: оба капитана одновременно бросают мячи впереди стоящим из своих команд. Поймав мяч, играющий кидает его обратно капитану, а сам занимает последнее место в колонне, пробежав по внешней ее стороне. Затем капитан бросает мяч второму играющему, а получив мяч обратно—третьему. Кинув мяч капитану, каждый играющий убегает в конец колонны.



Выигрывает та команда, у которой раньше возле черты снова окажется тот, кто первый ловил мяч, брошенный капитаном.

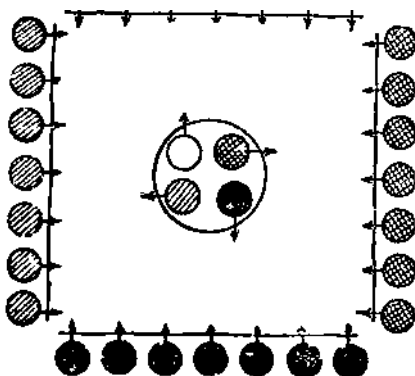
Можно играть, не выбирая капитанов. Мячи берут те двое играющих, которые занимают первое место в колоннах. По сигналу они бегут на дальнюю черту, оттуда каждый бросает

мяч очередному из своей команды, а сам сейчас же убегает к концу колонны и занимает в ней последнее место. Остальные играющие по очереди делают то же самое, что и первые.



Побеждает команда, в которой раньше снова выйдет на черту тот, кто начинал игру.

При большом числе участников эту игру проводят иначе. На площадке отмечают квадрат, а внутри его — круг. Играющие делятся на четыре равные команды. Каждая из них выстраивается в шеренгу на одной из сторон квадрата, лицом к кругу. Правофланговые становятся в круг, каждый против своей команды, спиной к центру. Они держат в руках по мячу. По сигналу каждый из них бросает мяч играющему своей команды, который стоит в шеренге крайним справа. Тот, кто бросил мяч, возвращается из круга к своей команде и становится в шеренгу с левой стороны, а тот, кто ловил мяч, бежит в круг и кидает оттуда мяч очередному правофланговому из своей команды.



Когда начавший игру получит снова мяч, он бежит в круг и громко кричит: «Есть!», отмечая тем самым победу своей команды.

По правилам игры не разрешается заходить за линию квадрата без мяча; когда мяч не доброшен, его должен поднять тот, кто кидал, и, вернувшись в круг, бросить вторично; если правильно брошенный мяч не пойман, то за ним бежит тот, кому мяч был подан [4,5].

ПЕРЕМЕНА НОМЕРОВ

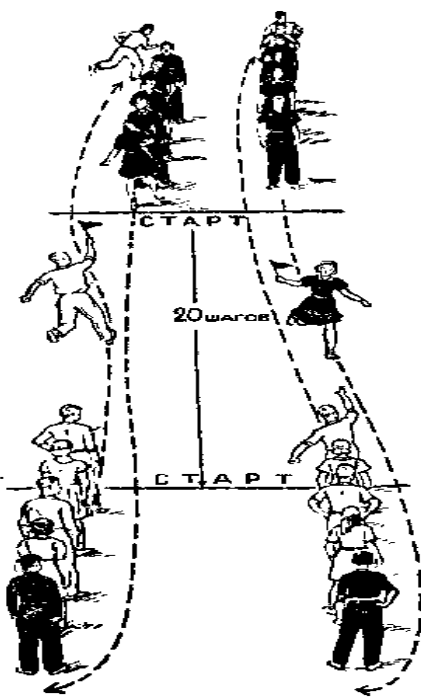
В игре участвуют две команды. В каждой из них — четное

число играющих, которые рассчитываются на первые и вторые номера.

По сигналу первые номера обеих команд, стоящие на старте, бегут ко вторым номерам.

У каждого из них в руке флажок. По-

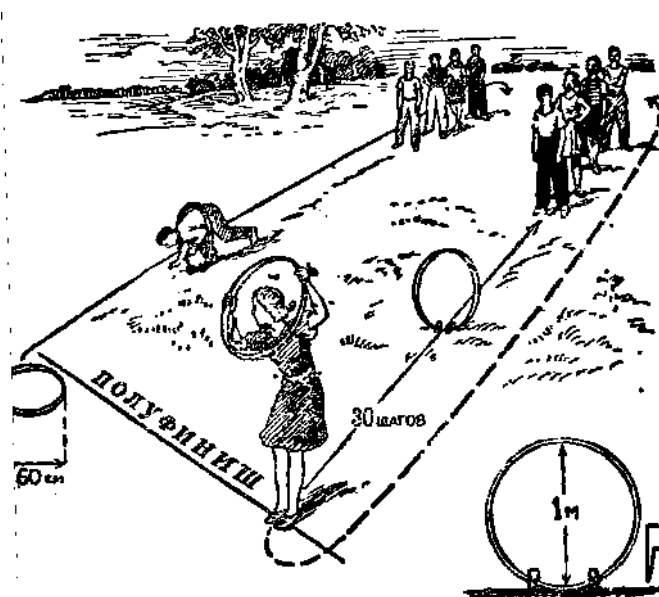
равнявшись со вторым номером своей команды, который стоит на старте, бегущий передает ему флажок, а сам занимает последнее место в колонне. Получив флажок, второй номер бежит к своим первым номерам, на старте передает флажок стоящему впереди и становится на последнее место в колонне. Так игра продолжается до тех пор, пока все первые номера одной команды не перебегут на места вторых, а вторые — на места первых.



Выигрывает команда, которая раньше закончит такую перемену номеров.

ЭСТАФЕТА С ОБРУЧАМИ

Играющие, которые стоят на старте, по сигналу бегут к полуфинишу. По дороге каждый из них пролезает в стоящий на пути обруч, а у полуфиниша берет лежащий здесь обруч, поднимает его над головой, надевает на себя и опускает до земли.



Оставив обруч на черте полуфиниша, играющий направляется к старту, минуя стоящий обруч. Очередной выбегает со старта, как только возвратившийся с полуфиниша хлопнет его по руке. Пробежавшие занимают последние места в своих колоннах.

Побеждает команда, в которой раньше на старте вновь окажется тот, кто бежал в первую очередь.

УБЕГАЮЩАЯ ВЕРЕВОЧКА

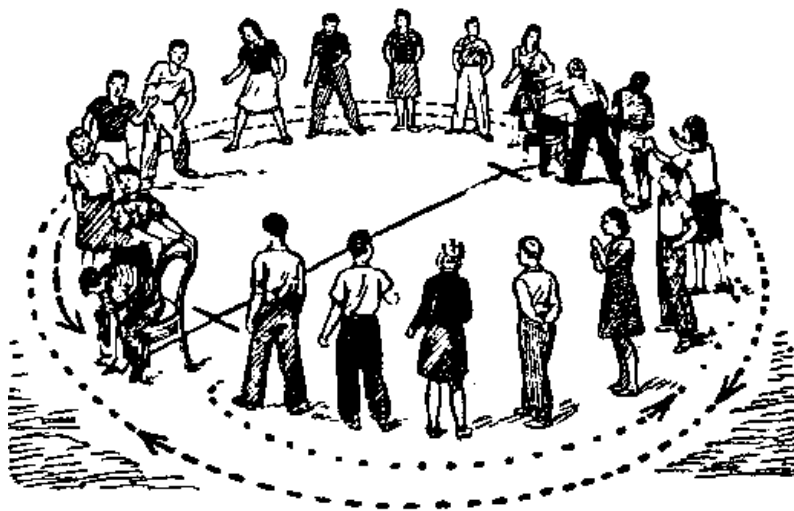
Играющие делятся на две равные команды, взявшись за руки, становятся по кругу, расходятся возможно шире и опускают руки.

В двух местах, где одна команда примыкает к другой, ставят два стула, повернув их спинками внутрь круга.

Поперек круга между стульями по земле протягивают бечевку, к которой привязаны две толстые палки. Концы бечевки лежат на линии передних ножек стульев

Участники, игры, стоящие рядом со стульями, придерживают их за спинки. Стул считается принадлежащим той команде, которая стоит вправо от него.

По сигналу ведущего за круг выбегают те, кто стоит рядом со стульями слева от них. Один из играющих огибает круг, двигаясь по ходу часовой стрелки, другой — в обратном направлении.



Как только пара убегает, обе команды продвигаются влево на один шаг. Тогда с правой стороны стула образуется пустое место.

Играющий добегают до своего стула, садится на него и дергает к себе бечевку. Тот, кому удастся это сделать, выигрывает своей команде одно очко.

Пробежавшая пара, заняв место справа от стульев, растягивает бечевку, чтобы она лежала так же, как перед началом игры. Очередная пара соревнующихся выбегает каждый раз по сигналу ведущего, который стоит внутри круга.

Результат соревнования определяется количеством очков, набранных каждой командой [2].

ЧЕРЕЗ ПАЛКУ

Разделившись на две команды, играющие строятся двумя шеренгами. Затем они размыкаются с правого фланга на расстояние вытянутых рук друг от друга. После этого команды

поворачиваются направо, образуя две колонны. Двое из каждой команды становятся перед своей колонной, лицом к ней. Они получают от ведущего палку длиной в один метр, берут ее за концы и по сигналу, пригибаясь, бегут вдоль своей колонны: один — с левой стороны, другой — с правой. Все стоящие в колонне поочередно перепрыгивают через палку.



Добежав до конца колонны, один из пары занимает в ней последнее место, а другой возвращается по внешней стороне колонны к ее началу и здесь подает конец палки впереди стоящему. Так снова составляется пара, которая бежит вдоль колонны и палкой «подсекает» стоящих в ней.

Пробежавший дважды остается позади своей команды, а другой бежит к началу колонны и с третьим играющим составляет новую пару.

Выигрывает команда, в которой раньше впереди окажется тот, кто бежал в первой паре.

ГОНКА МЯЧА

Чертой отмечают границы площадки и делят ее пополам. На каждой половине очерчивают круги на расстоянии не другого. Количество кругов зависит от числа играющих.

Играют две команды, по 6—12 человек в каждой.

Играющие по становятся в круги. Один человек из каждой команды не имеет круга; он переходит на площадку «противника» в качестве защитника.

Игра заключается в перебрасывании мяча в определенной последовательности. первый номер должен поймать мяч от защитника, второй — от первого, третий — от второго и так

далее, до последнего номера, от которого мяч опять возвращается к защитнику.

Перед началом игры защитники стоят лицом друг к другу у средней черты, каждый на площадке «противников». Левую руку защитник держит в передаче мяча по маршруту, перехватывать могут перебросить мяч в любом порядке, но очко засчитывается тогда, когда очередной номер поймает мяч непосредственно от предыдущего номера. Если мяч перехвачен «противниками», то при возвращении его маршрут начинается не с первого номера, а с того этапа, на котором был перехвачен мяч.



Команда, которая раньше прогонит мяч по всему маршруту, хотя бы с перерывами, выигрывает одно очко.

Когда мяч одной команды закончит маршрут, первые номера становятся защитниками, все играющие подвигаются на один круг вперед, а те, которые были защитниками, занимают места последних номеров Игра повторяется.

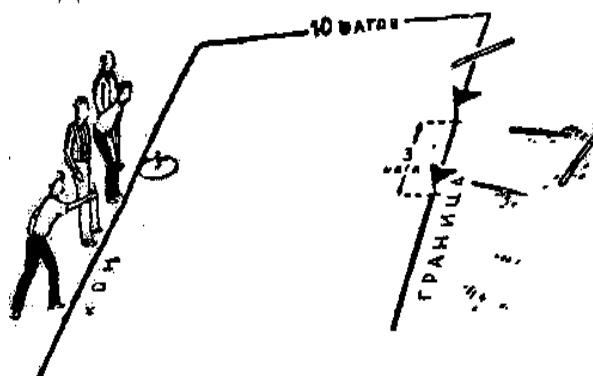
Когда все играющие побывают защитниками, заканчивается первый тур. Результаты игры определяются по количеству очков после трех туров. После первого и второго туров команды меняются площадками [3].

РЮШКА

Играющие становятся на линию кона, лицом к кругу; у каждого из них бита, помеченная порядковым номером, который нужно запомнить.

В центре круга ставят рюшку, то есть городок; участники игры меняются между собою битами и поочередно бросают их в сторону границы с таким расчетом, чтобы каждая бита обязательно перелетела линию границы между флажками и легла на землю возможно дальше.

После того, как все биты брошены, играющие переходят за линию границы, каждый отыскивает свою битку и с того места, где она лежала, кидает ее, стараясь выбить рюшку из круга. Правом первого удара пользуется тот, чья бита лежит дальше других от линии границы; чем ближе бита, тем позднее бьет тот, кому она принадлежит.



Играющему, выбившему рюшку из круга, засчитывается столько очков, сколько раз бита укладывается по прямой от места, с которого она была брошена, до линии границы. Выбитая рюшка ставится на место, после чего бьет тот, за кем очередной удар.

Кто, бросая с кона чужую битку, не докинет ее до линии границы, тот лишается права бить по рюшке. А тот, кому принадлежит эта бита, бьет от линии границы в последнюю очередь.

Удар, от которого рюшка упадет, но не выкатится из круга, не дает играющему ни одного очка.

Может случиться, что никто не попадет в рюшку. Тогда играющие переходят к своим биткам и поочередно бьют с тех мест, где они легли, стараясь выбить рюшку. Право первого удара на этот раз имеет тот, чья бита находится ближе других к кону. Чем дальше от кона лежит бита, тем позднее бьет ее владелец. Лишается права бить по рюшке тот, чья бита не перелетела линии кона.

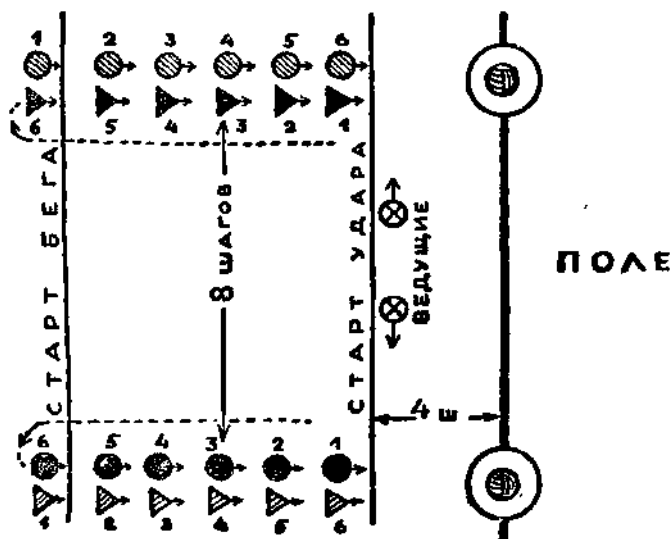
Чтобы установить число очков за попадание в рюшку, битой измеряется расстояние до линии кона.

Игра повторяется до тех пор, пока кто-нибудь не наберет заранее обусловленного числа очков.

УДАР ПО МЯЧУ

Выбрав двух ведущих, играющие делятся на две команды, а каждая из них — на две равные группы. Поэтому число участников игры, не считая ведущих, должно без остатка делиться на четыре.

По ходу игры играющие двух групп бьют по мячу, а двух других — бегают за ним.



Рассчитавшись по порядку номеров, играющие размещаются на площадке так, как показано на рисунке (одна команда обозначена кружками, другая — треугольниками; бьющие группы обеих команд показаны черными значками, а группы бегущих — заштрихованными).

В колоннах играющие становятся на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Впереди колонн отмечают линию — «старт удара», а в четырех шагах от нее — вторую, на которой очерчивают два круга. В каждый из них кладут футбольный мяч; мячи различаются по цвету один от другого. За линией, на которой лежат мячи, — свободное «поле»; шагов 100—150 в длину и 30—40 в ширину. Перед играющими, которые занимают последние места в колоннах, проводят черту — «старт бега». Ведущие занимают свои места; каждый из них

руководит в игре теми двумя группами, которые находятся ближе к нему.



Когда все готово к началу игры, один из ведущих поднимает руку с флажком. По этому сигналу первые номера бьющих групп подбегают к кругам, и каждый ударом ноги старается как можно дальше послать мяч в поле. Ударив по мячу, играющий бежит между колоннами и становится на последнее место в своей группе.

Одновременно с бьющими вступают в игру первые номера обеих групп, которые бегают за мячом.

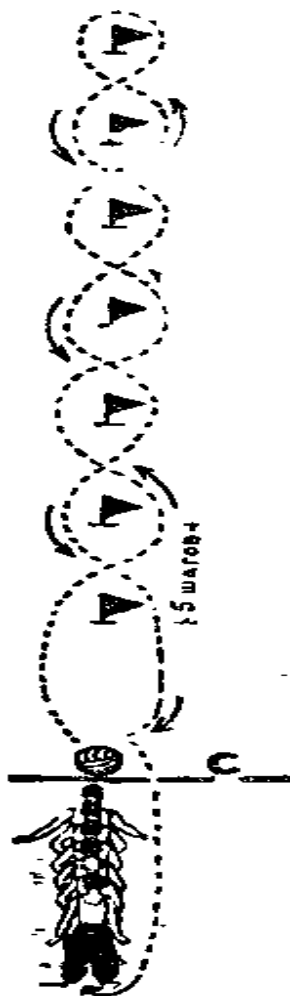
Как только ведущий поднимает флажок, они срываются со старта. Задача каждого из них — как можно скорее принести и положить на место мяч, отбитый в поле «противником».

После того, как мяч положен в круг, бежавший становится на черту 'впереди своей группы, а ведущий поднимает флажок; по этому сигналу второй номер из группы бьющих ударяет по мячу, а второй номер из числа бегающих отправляется со старта.

Бывает, что бьющий замешкается и не успеет ударить по мячу раньше, чем бегущий за мячом перейдет линию, на которой очерчены круги. В этом случае играющий, вместо того, чтобы бежать за мячом, сразу становится на черту впереди своей группы, а со старта в поле бежит следующий номер, который и приносит мяч.

Выигрывает та команда, в которой первый номер из группы бегающих за мячом раньше окажется снова на «старте бега».

ИЗВИЛИСТАЯ ДОРОЖКА



Играют по 5—10 человек. Стоящие на старте имеют футбольные мячи

По сигналу каждый из первой пары ведет мяч ногой вдоль ряда флажков, поочередно огибая один из них справа, а другой — слева.

По той же извилистой дорожке играющий гонит мяч обратно к старту. Один за другим то же самое. повторяют остальные участники игры

Выигрывает команда, в которой все играющие пробегут скорее [6].

БЕГ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

На площадке по двум параллельным прямым или дугообразным линиям, отстоящим друг от друга на расстоянии 4 — 5 метров, размещаются два ряда одинаковых препятствий на протяжении 150—200 метров. Вся дистанция бега делится на 6 — 10 этапов. На каждом этапе все играющие преодолевают то или иное препятствие.



Разделившись на две команды, по 10—20 человек в каждой, соревнующиеся вступают в игру парами; прежде чем закончится на всех этапах состязание между играющими одной пары, другая не вступает в игру.

Участник игры, который раньше своего «противника» придет к финишу, правильно преоделев все препятствия, выигрывает в пользу своей команды одно очко.

Побеждает команда, набравшая большее число очков.

Двигаясь по маршруту, играющие могут преодолевать примерно такие препятствия:

— Пробежать от старта 25 шагов и перепрыгнуть через бечевку, перекинутую между двумя стойками на высоте 70—90 см (если играющий запенится за бечевку и сбросит ее, он должен повесить ее на стойки и попытаться снова перепрыгнуть через бечевку).

— Прогнать по земле на 30 шагов волейбольный мяч, толкая его палкой.

— Метнуть с ноги палку вперед по направлению к флажку и пробежать вслед за нею. Поднять палку с земли и пройти расстояние, остающееся до флажка, двигаясь спиной вперед и не оглядываясь.

— Пройти 15 шагов по тропинке шириною в 20 см между двумя грядками песка, ни разу не ступив на них (если играющий оступится, то он не имеет права двигаться дальше, прежде чем не заровняет оставшийся на песке след).

— Влезть в мешок и, придерживая его край у пояса, пробежать 30 шагов.

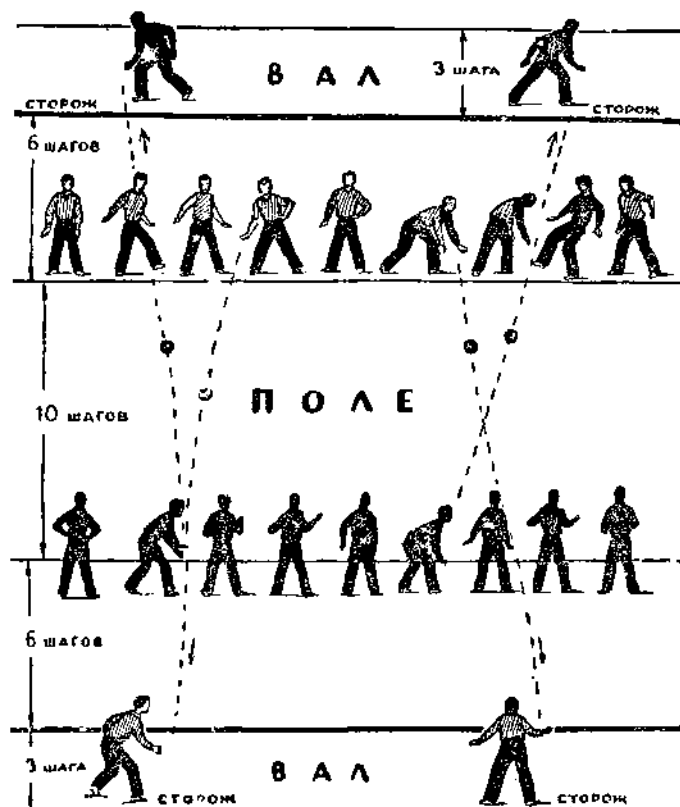


— Пройти 50 шагов до финиша на ходулях. Вторая пара двигается от финиша к старту и преодолевает препятствия в обратной последовательности.

Препятствия, конечно, могут быть и другие: их выбор зависит от изобретательности организаторов соревнования.

СВОИ ШАРЫ

Играющие делятся на две равные команды (по 10—20 человек в каждой). В шеренгах играющие стоят на расстоянии вытянутых рук друг от друга.



Перед началом игры двое из каждой команды становятся между двумя линиями позади шеренги «противника». Эти играющие называются «сторожами», а полоса, где они находятся, — «валом».

У обеих команд по 2—3 деревянных шара (таких, какие обычно употребляются при игре в кегли или крокет). Команды перекатывают их между собою. Каждый играющий старается, чтобы шар проскочил между двумя «противниками» и докатился до сторожей. Сторожа должны поймать шар, не выходя за пределы вала, по которому они передвигаются совершенно свободно.

Играющие могут задерживать шар ногами, но перекатывать его в сторону «противника» разрешается только руками. Нельзя выходить в поле за черту или отступать от нее назад.

Если шар пропущен «противниками» и пойман сторожами, то команда, от которой прикатился шар, выигрывает одно очко.

Может случиться, что шар не достигнет вала; в таком случае команде, от которой катился шар, записывается одно штрафное очко.

Если сторожа пропустят шар за пределы вала, то игра приостанавливается. Один из них приносит шар и передает его «противникам». Команда, к которой принадлежат сторожа, проигрывает два очка; оба сторожа заменяются другими. После этого игра возобновляется.

Побеждает команда, которая раньше наберет обусловленное число очков [7].

КОТЕЛ

На площадке выкапывают круглую ямку — «котел», а вокруг него — маленькие ямочки, «лунки», на одну меньше числа играющих.



В игре участвуют от 6 до 10 человек. Все они с палками в руках выстраиваются в одну шеренгу на расстоянии 50 шагов от котла и по команде бегут к нему; каждый старается поставить конец палки в одну из лунок. Оставшийся без лунки водит.

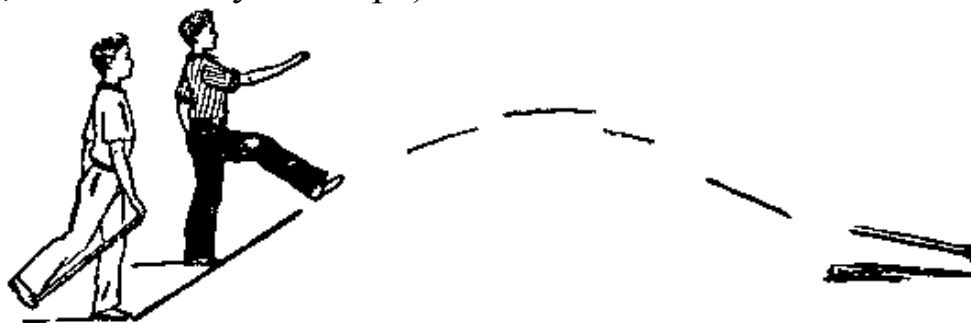
За пределом круга, по которому расположены лунки, водящий кладет на землю крокетный шар или мяч для хоккея и пытается ударами палки загнать его в «котел». Играющие отбивают шар подальше от «котла». Водящий в это время может занять любую свободную лунку, опустив в нее конец своей палки. Тот, чья лунка захвачена, идет водить.

Если водящий загонит шар в котел, он выстраивает всех играющих в одну шеренгу, сам становится в двух шагах против ее середины, кладет шар на землю и ударом палки гонит его в любую сторону. Все играющие, не исключая и водящего, бегут за шаром, каждый старается как можно скорее дотронуться до него палкой и возвратиться к котлу, чтобы занять одну из лунок. Тот, кому не достанется лунки, становится водящим, и игра повторяется.

По правилам игры отбивать шар и загонять его в котел можно только палкой; нельзя прикасаться к водящему; не разрешается выбивать шар из котла после того, как его загнал туда водящий. Тот, кто нарушит одно из этих правил, становится водящим.

КАТАВКИ

В игре участвуют от 8 до 15 человек. Водящий определяется обычно так. Участники игры выстраиваются в одну шеренгу, каждый берет биты и, придерживая ее рукой, ставит на ступню ноги. Тот, кто находится с краю, бросает биты вперед сильным движением ноги. То же самое повторяют по очереди и остальные играющие. Чья бита ляжет ближе других, тот становится водящим (чтобы не перепутать биты во время игры, на них пишут номера).



На земле проводят прямую линию, и все, кроме водящего, делают вдоль нее лунки, по одной на каждого участника игры.

Параллельно линии лунок, в 8—10 шагах от нее, по бечевке отмечают черту, которая в этой игре называется «дорожкой». Каждый играющий проводит по черте концом биты, сильно нажимая на нее.

В шести шагах от конца дорожки становится водящий с деревянным шаром в руках. Остальные участники игры располагаются за линией лунок, каждый ставит свою биты концом в ту лунку, против которой стоит.

Водящий громко считает: «раз, два, три» и после этого, нагнувшись, пускает шар по дорожке.

Играющий, который стоит с краю, бросает биты в шар, как только он окажется против его лунки. Если крайний промахнется, бьет второй, когда шар поравняется с ним; в случае неудачи бросает биты третий, и так далее до тех пор, пока кто-нибудь не попадет в шар. Пропускать свой очередной удар играющему не разрешается.

Когда шар от удара покатится за дорожку, то- есть в «степь», играющие бегут за своими битами, а водящий старается как можно быстрее принести шар.

Если водящий успеет положить шар в чью-нибудь лунку раньше, чем владелец лунки займет ее концом своей биты, то водящего сменяет тот, кто остался без лунки.

Если шар после удара откатится недалеко от дорожки, то бежать за битами опасно. Можно подождать более удачного удара.

Если после удара в шар никто не рискнет отправиться в «степь» за битами, то водящий катит принесенный им шар с прежнего места, а бьют в шар те, у кого в руках остались биты.

Когда кто-нибудь попадет в шар и хотя бы один играющий выйдет в «степь» за битой, то он уже не имеет права возвращаться. Он обязан бежать в «степь», а вслед за ним и все, кто уже бросил свои биты.

Может случиться, что пробьют все и никто не попадет в шар. Тогда водящего сменяет тот, кто занимал лунку, наиболее близкую к месту, с которого катят шар. Все играющие передвигаются на одну лунку в сторону, а тот, кто был водящим, берет биты и занимает освободившуюся крайнюю лунку.

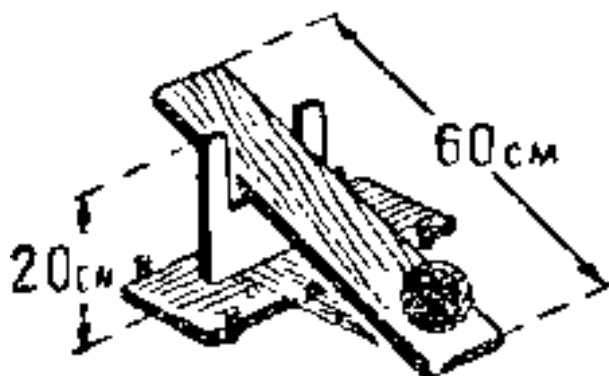
Если играющий метнет в шар биты, но не докинет ее до дорожки, то он сменяет водящего.

Большое значение имеет расстановка участников игры. Ближе к тому месту, откуда катят шар, следует ставить самых метких; играющие, которые могут легко промахнуться, бросая биты, должны занимать лунки, наиболее удаленные от водящего [8].

МЕТАЛКА

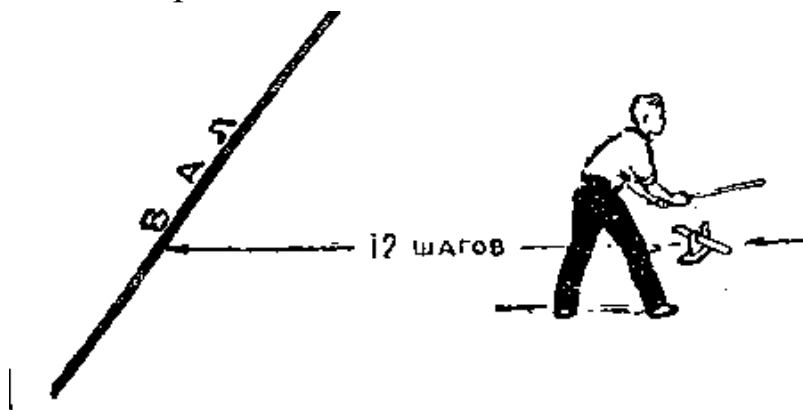
Эта игра требует несложного приспособления для метания мяча, которое называется «металкой». Ее ставят между коном и валом и прочно укрепляют на месте четырьмя колышками, вбив их в землю.

Играющие выбирают из своей среды «метальщика»; он берет толстую короткую палку — лапту, становится к металке и кладет мяч (желательно небольшой резиновый или теннисный) на длинный конец доски в лунку.



Остальные играющие водят — они становятся за линией кона, кто где захочет. Переходить кон им не разрешается. Метальщик сильно ударяет лаптой высоко вверх и летит далеко вперед в сторону водящих.

После удара метальщик сейчас же бросает лапту в сторону вала с таким расчетом, чтобы она упала за линией, и немедленно бежит в том же направлении.

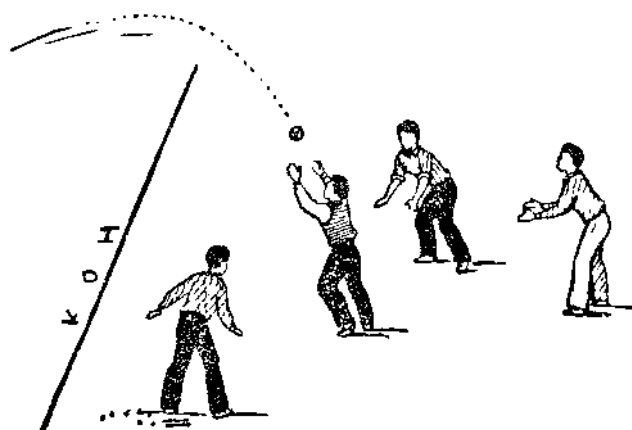


Каждый водящий старается поймать мяч на лету или поднять его с земли; тот, кому это удастся сделать, бежит к металке, чтобы положить мяч в лунку.

Метальщик же, подняв лапту за валом, старается добежать до металки и поставить лапту концом в лунку раньше, чем туда будет положен мяч.

Водящий, который поймает мяч и успеет положить его в лунку, становится метальщиком, а тот, чье место он занял, присоединяется к группе водящих.

Метальщик теряет свое место еще в двух случаях: во-первых, если мяч после удара не перелетит линии кона; во-вторых, если кинет лапту так, что она упадет ближе вала. В этих случаях метальщика сменяет один из водящих в порядке очереди.

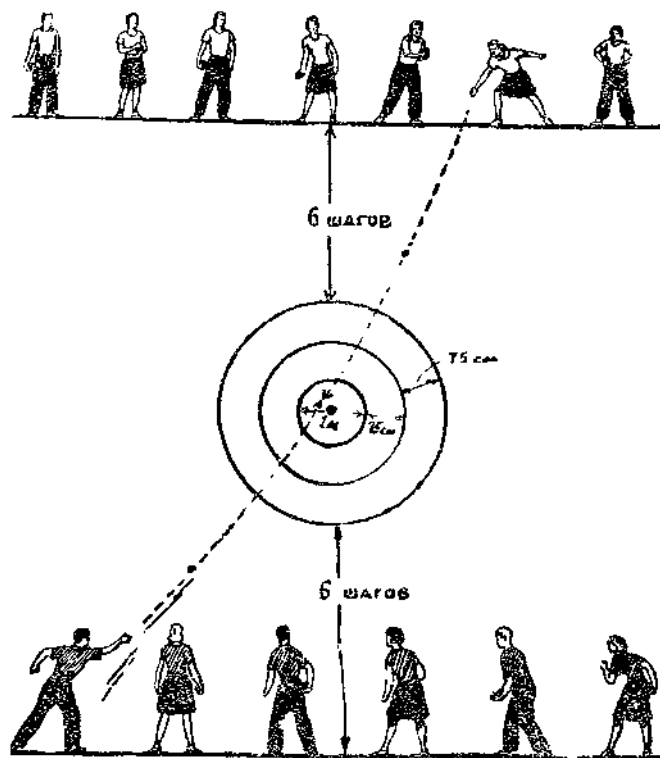


ОПАСНЫЙ ШАР

Из одного центра очерчивают на площадке три окружности. В центре кладут ярко окрашенный крокетный шар. По обе стороны кругов отмечают две параллельные линии.

Играющие делятся на две равные группы и становятся на эти линии, повернувшись лицом к кругам. У каждого из них в руках крокетный шар.

Вступают в игру по очереди. Каждый играющий катит по земле свой шар так, чтобы он остановился в одном из кругов. За попадание в самый большой круг играющему засчитывается одно очко; за попадание во второй круг — три очка; за попадание в средний, самый маленький, круг — пять очков.



Прокатив шар, играющий идет за ним, снова становится на черту и ждет своей очереди.

Уговорившись между собой, двое играющих, находящихся на противоположных линиях, могут вне очереди катить свои шары одновременно. Если шары столкнутся, а затем остановятся в том или ином кругу, то играющим засчитывается удвоенное число очков. Если же шары не столкнутся, то оба играющие теряют по два очка.

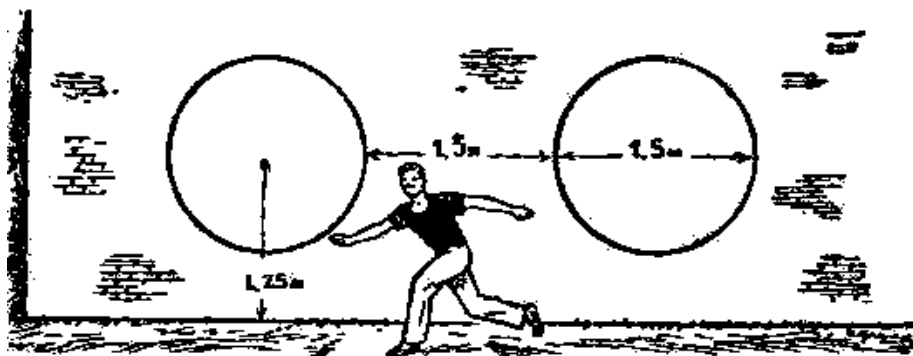
Цветной шар, лежащий в центре, считается препятствием. Играющий, который затронет этот шар своим шаром, штрафуются: если цветной шар сдвинется с места, но останется в пределах меньшего круга, — одним очком; если перекатится во второй круг — тремя очками; если остановится в третьем кругу — пятью очками. Кто выбьет цветной шар за пределы внешнего круга, тот лишается всех очков.

Ведущий игру не принимает в ней непосредственного участия; он подсчитывает очки, следит за очередью и соблюдением правил играющими.

Игра кончается, когда один из ее участников наберет 20 очков [3].

ДВЕ МИШЕНИ

На стене или на заборе четко очерчивают два круга—мишени. Возле мишеней становится защитник, а за чертой, отмеченной в десяти шагах от стены, — другие участники игры.



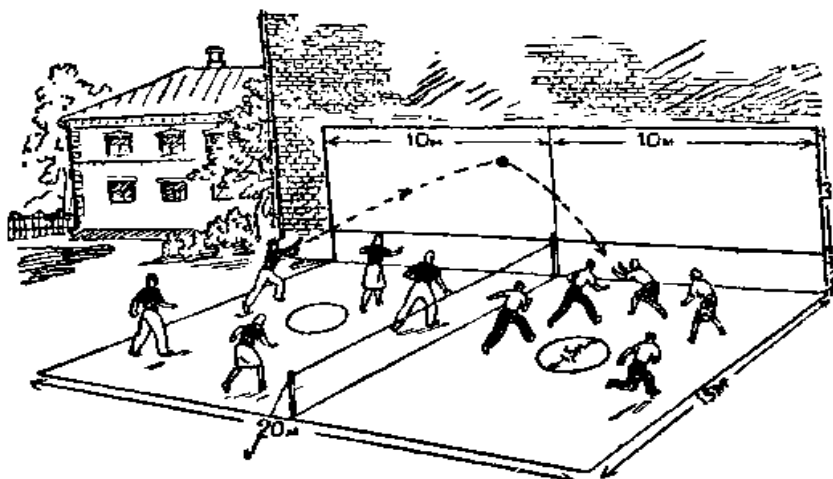
Играющие, бросая руками футбольный мяч или ударяя по нему ногами, стараются попасть в одну из мишеней. Переходить за черту им не разрешается. Защитник заслоняет собою мишени, перехватывает мяч, отбивает его руками или ногами и посылает за черту. Каждый раз, как мяч попадает в мишень, защитник проигрывает одно очко.



Проиграв три очка, он уступает свое место тому, кто попал в мишень последний раз.

МЯЧ ОТ СТЕНЫ

Играют на площадке, примыкающей к гладкой стене, на которой очерчивают прямоугольник, разделенный пополам вертикальной линией. Под прямым углом к стене туго натягивают веревку, которая делит площадку на два одинаковых поля. Точно на середине каждого поля очерчивают круг. Круги и границы площадки отмечаются широкими линиями. С помощью раствора мела или извести.



Играют две команды по 5 человек. Каждая из них размещается на своей половине площадки произвольно; никому, однако, не разрешается заходить в круг. По жребию или уговору устанавливается, какая команда будет подавать мяч в первую очередь. Мяч бросают в стену против своего поля с таким расчетом, чтобы он, отскочив рикошетом, упал на поле «противника». Играющие другой команды отбивают мяч руками, ногами или головой и бросают его в стену, направляя рикошетом на площадку «противника». Так мяч все время переходит от одной команды к другой. Прежде чем бросить мяч в стену, играющие могут три раза передавать его друг другу.

Команда, подающая мяч, проигрывает одно очко в каждом из следующих случаев:

- мяч перелетел на сторону «противника», не коснувшись стены, а непосредственно из рук бросившего;
- ударившись о стену, мяч упал на площадку подающей команды;
- мяч ударился о стену за пределами прямоугольника;
- посланный на сторону «противников» мяч упал на землю вне принадлежащего им поля;
- играющие передали мяч друг другу больше трех раз подряд и не бросили его в стену;
- мяч коснулся веревки.

Команда, принимающая мяч, штрафуетя одним очком, если мяч коснется земли на ее поле.

Если он упадет в круг или туда войдет кто-нибудь из играющих, то команда сразу проигрывает три очка.

За ходом игры следит судья, который стоит вне площадки; он же ведет счет штрафных очков.

Играют до тех пор, пока одна команда не будет оштрафована 15-ю очками. Игру повторяют три раза с пятиминутными перерывами. После первой и второй схватки команды меняются площадками. Побеждает команда, у которой меньше штрафных очков.

ГОРОД ЗА ГОРОДОМ

В этой игре применяют небольшой мяч, сшитый из тряпок, и лапту (в данном случае — узкую дощечку с рукояткой).

Играющие делятся на две команды; каждая из них выбирает себе капитана.

По жребию или уговору между капитанами одна команда занимает «дом», другая — «поле». По назначению капитана играющий из команды, находящийся в доме, становится метальщиком: не выходя за пределы дома, он левой рукой подбрасывает мяч и ударяет по нему лаптой.

Как только мяч отбит в поле, из дома в первый «город» выбегает играющий, заранее назначенный капитаном.

Играющие команды, находящейся в поле, стараются поймать мяч и запятнать им выбежавшего из дома «противника» раньше, чем он достигнет города. Если это удастся сделать, то команда, занимающая дом, уступает свое место «противникам» и идет в поле. Если же перебегающего из дома в первый город не запятнают, то мяч с поля бросают метальщику, и он бьет вторично.

На этот раз одновременно бегут два играющих: один из первого города во второй, другой — из дома в первый город. Если при перебежке ни одного из них не запятнают, то мяч опять передается метальщику.

Так при каждом новом ударе по мячу из дома в первый город по назначению капитана перебегает один человек, а его

товарищи, покинувшие дом ранее, продвигаются на один город дальше.

Команда, которая владеет домом, выигрывает одно очко каждый раз, когда принадлежащий к ней играющий достигнет четвертого города.

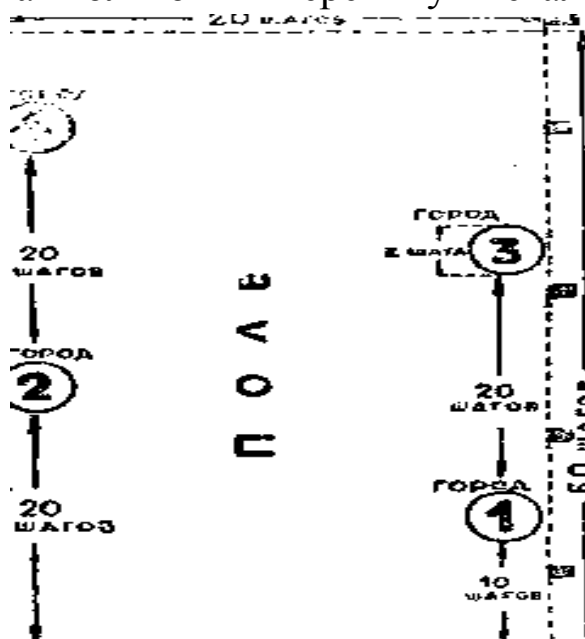
Тот, кто побывал во всех четырех городах, беспрепятственно возвращается в дом: его не разрешается пятнать в поле. Всех других играющих можно пятнать мячом во время перебежки по полю — вне городов. Если одного из играющих запятнают, то команды меняются местами.

Игла кончается после того, как дом три раза перейдет от одной команды к другой.

Выигрывает команда, набравшая большее число, очков.

Играющие, которые находятся в поле, могут сходить со своих мест; им разрешается также перекидывать мяч друг другу. Мяч, отбитый метальщиком, они имеют право бросить в перебегающих «противников» только один раз.

После того, как метальщик ударит по мячу, каждый играющий, находящийся в одном из первых трех городов, перебегает в следующий по порядку город: оставаться на месте не разрешается. Тот, кто нарушит это правило, обязан вернуться в дом, как только мяч перекиннут метальщику.



Когда команда, потерявшая дом, опять им овладеет, капитан назначает нового метальщика, а играющие, которые до сдачи дома «противникам» находились в городах, снова их занимают. Исключение составляет только тот играющий, которого запятнали в поле, — он остается в доме.

Если метальщик ударит по мячу так, что он перелетит границу площадки, то играющие не имеют права перебежать. Метальщик должен сам принести мяч и бить вторично.

РУССКАЯ ЛАПТА

Для игры нужны; небольшой мяч, сшитый из тряпок или резиновый «литой», и лапта — круглая палка длиной 70—80 см и толщиной 3—3,5 см.

На площадке проводят две параллельные черты: одна из них — «дом», другая — «кон». Пространство, отделяющее дом от кона, называется «полем»; его длина — 30—50 шагов.

Участники игры делятся на две равные команды; одна из них бьет, другая водит. Эти роли определяются жребием.

Один из водящей команды, «подавальщик», становится с мячом в руках на линию дома, а все его товарищи рассыпаются по полю.

Команда, которая бьет, занимает место за линией дома. Один из этой команды, «метальщик», берет лапту и становится на линию дома против подавальщика, примерно, в двух шагах от негр.

Подавальщик подбрасывает мяч, а метальщик старается ударить лаптой по мячу и отбить его возможно дальше в поле. По очереди все играющие бьющей команды исполняют роль метальщиков. Каждому разрешается бить по мячу только один раз. Если мяч подан плохо, можно воздержаться от удара. Промахнувшись, метальщик не имеет права на второй удар; он должен отойти за линию дома. Точно так же метальщик может поступить и в том случае, когда он попадает по мячу. Однако, если удар удачен и мяч полетел далеко в поле, метальщику выгоднее бежать на линию кона и даже постараться вернуться

к своей команде: побывав на линии кона и возвратившись домой, метальщик снова приобретает право бить по мячу.

Водящие ловят отбитый мяч и, если метальщик побежит, стараются запятнать его, пока он находится в поле. Они могут преследовать его и перебрасывать мяч друг другу, чтобы бить в бегущего на более близком расстоянии.

Когда метальщика запятнают, водящие бегут к линии дома; если они все достигнут ее, то бьющая команда уступает свое место «противникам» и идет в поле водить. Однако пока водящие бегут к линии дома, бьющая команда может еще поправить свое положение — запятнать мячом одного из «противников» раньше, чем он добежит до дома. Это может сделать метальщик, только что запятнанный в поле. Если же у него нет уверенности в себе, он перекидывает мяч кому-нибудь из своих товарищей, стоящих за линией дома, и тот, не сходя с места, старается запятнать мячом любого из «противников», приближающегося к дому

Нередко случается, что в бьющей команде все играющие, кроме одного, уже пробили по мячу, одни из них находятся на линии кона, другие дома. Все ждут удачного удара, после которого несколько человек вернутся домой с линии кона и будут иметь право снова бить по мячу.

В этом случае команду может выручить играющий, который еще не бил ни разу. Ему дается право ударить трижды. Если он промахнется три раза, то бьющая команда уступает свое место водящим. Когда последний играющий в третий раз ударит по мячу, пусть даже слабо, то кто-нибудь из команды бежит с кона домой, с каким бы риском это ни было связано.

Может создаться еще более трудное положение: последний играющий начинает бить тогда, когда все его товарищи находятся дома. В таком случае при любом ударе по мячу хотя бы одному человеку, надо добежать до кона и вернуться к своей команде.

В такой момент решающее значение для команды водящих приобретает тот, кто подает мяч: он зорко следит за «противниками», которые порываются убежать из дома. Как

только кто-нибудь из них перейдет в поле, так подавальщик может пятнать мячом. В случае удачи вся команда водящих бежит к дому. Если в это время удастся кого-нибудь из них запятнать, то бьющая команда остается на своем месте; если же не удастся, она водит.

Если после удара по мячу лапта брошена на землю в поле, подавальщик может запятнать ее рукой, и тогда бьющая команда уступает свое место водящим.

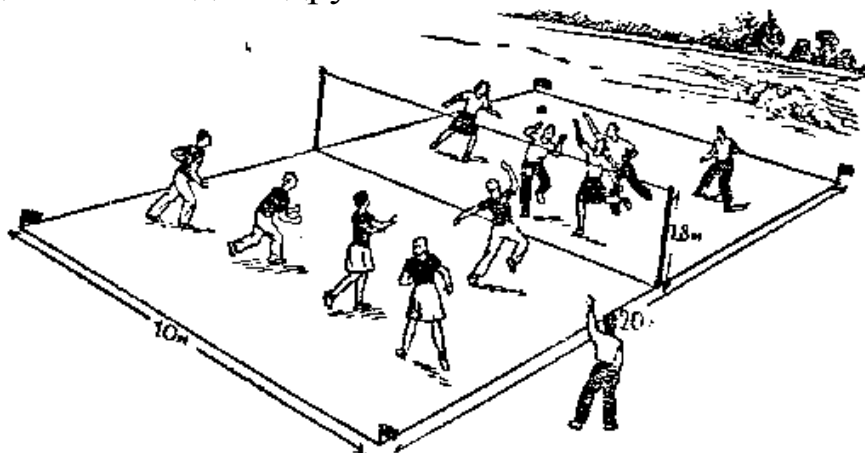
Если мяч, отбитый в поле, пойман водящими раньше, чем он коснулся земли, то команды меняются ролями [5].

ИТАЛЬЯНСКАЯ ЛАПТА

Над чертой, которая делит площадку пополам, туго натягивают веревку.

Участники игры делятся на две команды по 5—11 человек. Каждая из них занимает половину площадки — свой «дом», причем играющие размещаются в произвольном порядке.

Один из той команды, которая по жребию или уговору начинает игру, подбрасывает мяч на своей стороне площадки и затем ударом руки посылает его через веревку в дом «противника». Играющие другой команды отбивают мяч обратно, ударами руки они могут передавать его друг другу три раза, но в четвертый раз обязаны послать через веревку на сторону «противника». Таким образом мяч все время переходит от одной команды к другой.



Команде засчитывается штрафное очко в каждом из следующих случаев:

- посланный «противником» мяч коснулся земли в доме команды;
- мяч, отбитый кем-либо из команды, пролетел под веревку или зацепил ее;
- играющие одной команды передали мяч друг другу больше трех раз подряд, не послав его через веревку;
- кто-нибудь из команды отбил мяч не одной рукой, а двумя или ударил по нему ногой;
- играющий поймал или бросил мяч, а не отбил его на лету;
- кто-нибудь отбил мяч после того, как он упал в доме, его команды и отскочил от земли;
- посланный в сторону «противника» мяч вылетел за пределы площадки.

Подсчитывает штрафные очки судья, который следит за ходом игры, находясь в нескольких шагах от площадки.

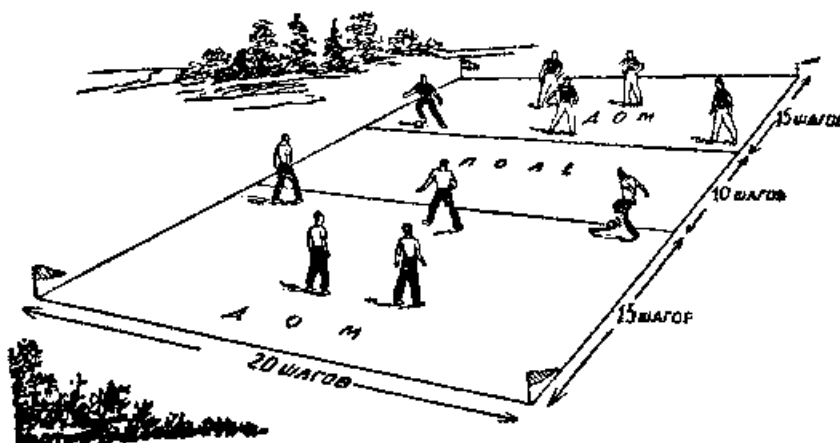
Игра продолжается до тех пор, пока одна команда не будет оштрафована пятнадцатью очками. Если счет штрафных очков 15 : 14, То игра прекращается лишь тогда, когда одна команда добьется преимущества в два очка.

Обычно игра повторяется три раза с десятиминутными перерывами: перед каждой новой схваткой команды меняются площадками.

Результаты игры определяются после трех схваток.

ЛИШНИЙ МЯЧ

Играют две команды по 5 человек. Двое из каждой команды стоят примерно на середине своего «дома», а трое — впереди них, около границы «поля».



Начинают игру те, кто стоит в передних рядах крайними справа. Каждый из них кладет перед собой футбольный мяч и, как только судья даст сигнал, бьет по мячу ногой, направляя его через поле в дом «противника». Играющие отбивают мячи руками, ногами и головой на лету или с земли.

Каждый раз, как в доме окажутся одновременно два мяча, команда, которая занимает этот дом, проигрывает одно очко. Если один мяч находится в доме, а другой в этот момент уже летит в сторону «противника», то штрафное очко не засчитывается.

Команда штрафуются одним очком еще в следующих случаях:

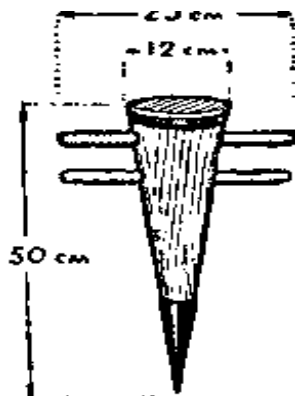
- начинающий игру промахнулся при ударе по мячу;
- мяч после удара лег в поле;
- кто-либо из команды взял мяч в руки;
- мяч перелетел пределы дома «противников», не коснувшись ни одного из них и не ударившись о землю;
- один из играющих вышел из дома в поле. Однако, если приходится брать с поля мяч, когда он останется там после удара, то штрафное очко не засчитывается.

Игра заканчивается, когда одна команда оштрафована двадцатью очками.

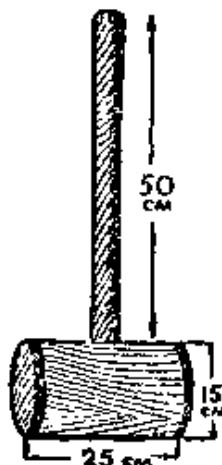
РЕДЬКУ САЖАТЬ

Редька» представляет собою конус из твердого дерева. На основание конуса насажено железное кольцо, а на вершину — острый железный наконечник. В конусе, под прямым углом к

его оси, просверлены на разной высоте два отверстия и через них пропущены круглые палки.



Для игры нужны две такие «редьки» и два тяжелых деревянных молота. Чтобы сделать молот, берут березовый или дубовый кругляк и на его концы насаживают кольца из полосового железа. На середине кругляка, под прямым углом к его оси, просверливают сквозное отверстие и туго загоняют в него конец рукоятки, который затем расклинивают.



Играющие делятся на две команды. Каждая команда выбирает себе вожака и занимает один из кругов.

Став на линии «кона», вожаки «меряются силами»: каждый берет молот и кидает его по направлению к «грядке». Кто бросит молот дальше, тому дается право назначить по своему выбору двух «сторожей»: одного из числа своих товарищей, другого — из команды «противников».

Вожак указывает, кто из его команды в первую очередь будет «сажать редьку».

Двое играющих, выбранные вожаками, взяв молоты, становятся в круги на линии кона.

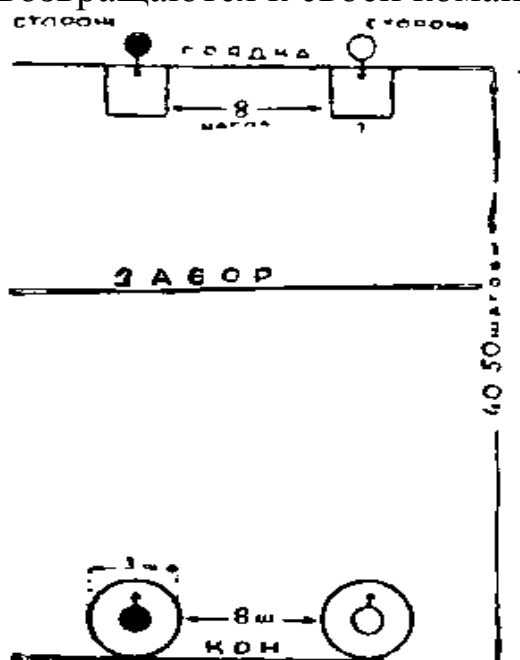
Каждый сторож берет редьку и неглубоко, одним ударом, втыкает ее вертикально в землю возле грядки внутри квадрата, который находится против круга, где стоит его команда. После этого сторожа становятся за линию грядки, в двух-трех шагах от нее.

Тот, кто побежал с линии кона в первую очередь, ударив молотом, бросает его с границы квадрата, стараясь перекинуть через черту.

По сигналу одного из вожаков первая пара бежит с кона к грядке. Здесь каждый старается возможно сильнее ударить молотом по своей редьке и загнать ее глубже в землю. Каждый вожак выжидает, когда играющий из его команды ударит молотом, чтобы сейчас же поставить в круг на линии кона второго играющего, выбрав его по своему усмотрению.

Второй играющий убегает с кона к грядке в тот момент, когда молот, брошенный его товарищем, упадет на землю. Если молот лежит между забором и коном, играющий, подняв молот с земли, бежит к грядке, чтобы ударить по редьке; если же молот находится между забором и грядкой, играющий, взяв молот, возвращается на черту забора и отсюда бежит к грядке.

Таким образом, играющие один за другим бегут с кона, к грядке, поднимают по дороге молот, ударяют им, бросают его в сторону забора и возвращаются к своей команде.



Тот, кто побывал у грядки и возвратился к кону, может бежать вторично по назначению вожака после того, как все пробегут по одному разу. Если играющий, ударив молотом, не попадает по редьке, то бить вторично ему не разрешается. Первый, кто даст промах, сменяет сторожа, бросив молот в сторону забора. В этой роли играющий остается до тех пор, пока не промахнется при ударе кто-нибудь из его товарищей. Сторож, сменившись, присоединяется к команде.



Когда редьку загонят в землю до нижней перекладки, сторож, ухватившись за верхнюю палку, вытаскивает редьку и опять втыкает ее в землю на новом месте в пределах квадрата.

Выигрывает команда, раньше загнавшая свою редьку в землю пять раз.

БОРЬБА НОМЕРОВ

Играющие делятся на две команды; каждая выбирает себе капитана. В командах все играющие рассчитываются по порядку номеров. Разместившись на площадке, как показано на рисунке, играющие надевают на грудь и спину номера, написанные крупно на квадратах из картона или материи. Номера прихватывают шнурком, обвязанным вокруг талии. Номера команд отличаются цветом.



Капитаны выходят на середину поля и жребием определяют, какая команда будет начинать игру. Вернувшись на свое место, капитан команды, начинающей игру, громко приказывает тому или другому номеру выбежать в поле. Капитан другой команды посылает в поле одного из своих номеров. Каждый старший номер может запятнать в поле младший номер «противников». Одинаковые номера друг друга не пятнают. Капитан же может пятнать любой номер «противника», кроме капитана и первого номера Капитана пятнает только первый номер «противников».

В поле могут одновременно находиться до пяти номеров из каждой команды. Капитан имеет момент отозвать того или иного члена команды.

Запятнанный попадает в плен к «противнику». Любой играющий может выручить своего пленного товарища, если хлопнет его по руке. Но выделенная капитаном охрана старается не допустить «противников» к зоне «плена».

Игра ведется тридцать — сорок минут. Выигрывает команда, которая к моменту окончания игры имеет больше «пленных».

Если в процессе игры капитан взят в «плен», то его роль выполняет старший номер из числа оставшихся на свободе.

Глава 3. ИГРЫ НА ВОДЕ

ПЯТНАШКИ

Спасаясь от водящего, пловец в минуту опасности поднимает вверх руку или, повернувшись на спину, высовывает из воды ногу. Водящий не может трогать играющего, который принял такое положение, — он должен преследовать другого.

ВОДОЛАЗЫ

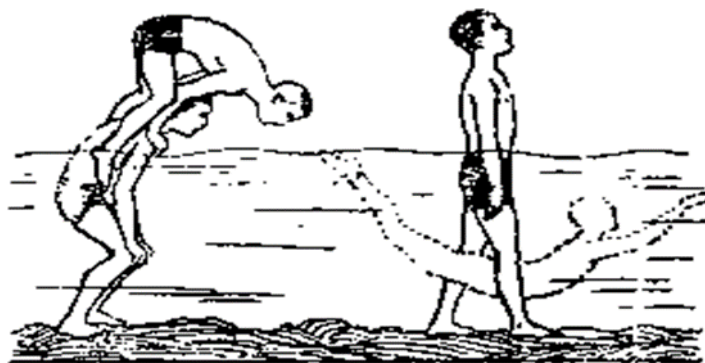
В таком месте, где вода доходит до плеч, втыкают в песчаное дно шесть маленьких колышков. Нырять в воду, играющие стараются по очереди вытащить их. Кто достанет колышки, нырнув меньше^ число раз, тот и выиграет.

Колышки вырезают из молодых побегов. Чтобы они были хорошо видны в воде, с них снимают кору в виде «змейки».



ЧЕХАРДА

Это не обычная чехарда: через одного перепрыгивают, а под другого ныряют. Играющие становятся так, чтобы вода была по грудь.



С ДОНЕСЕНИЕМ ВПЛАВЬ

Двое или трое соревнующихся, войдя в воду по шею, становятся рядом друг с другом; у каждого в руке листок, вырванный из блокнота. В 30—50 шагах от участников соревнования судья становится в воду и дает сигнал.

Побеждает тот из соревнующихся, кто быстрее передаст судье листок, не замочив его.

ПОГОНЯ ЗА МЯЧОМ

Двое становятся у самой воды с мячами в руках. По первому сигналу каждый кидает свой мяч так, чтобы он упал в воду возможно дальше от берега, по второму сигналу соревнующиеся бросаются в воду, каждый старается как можно

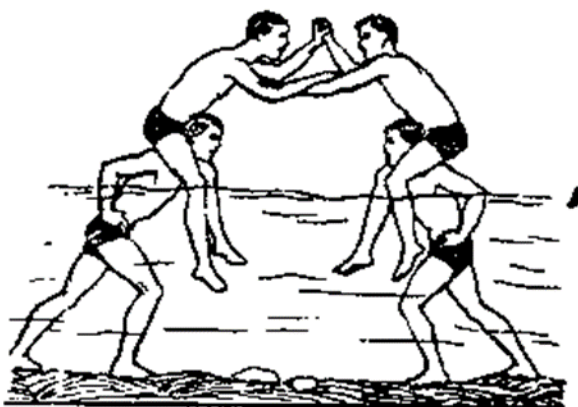
быстрее завладеть мячом «противника» и приплыть с ним к берегу.

Выигрывает тот, кто возвратится на берег первым.

Чтобы не перепутать мячи, их отмечают какими-либо отличительными знаками.

БОИ ВСАДНИКОВ

Побеждает тот, кто сбросит «противника» с «коня» в воду. После каждой схватки «конь» и «всадник» меняются ролями.



ГОНКА МЯЧЕЙ

На берегу у воды ставят две вешки на расстоянии 50 шагов одну от другой. Двое соревнующихся входят в воду против той вешки, которая стоит выше по течению; у каждого из них мяч. По сигналу участники соревнования плывут до другой вешки, причем каждый толкает головой мяч перед собою.



Побеждает тот, чей мяч быстрее пройдет расстояние, отмеченное вешками.

ЛОВЛЯ БРЕВНА

В бревно по концам вбивают два железных костыля и пускают его на воду. Чтобы бревно не перевернулось, к нему подвешивают два небольших камня.



Одновременно из одного места на ловлю бревна выходят две команды на лодках. В каждой лодке три человека: один гребет, другой управляет рулем, третий стоит впереди с арканом в руке.

Выигрывает команда, которая заарканит бревно и причалит с ним к берегу в заранее отмеченном месте.

НА БУКСИРЕ

Две равные команды в лодках выезжают на середину реки. Здесь обе лодки связывают за корму веревкой, оставив между ними пространство не менее трех метров. По сигналу обе команды одновременно начинают грести в противоположные стороны- одна — к правому берегу реки, другая — к левому.

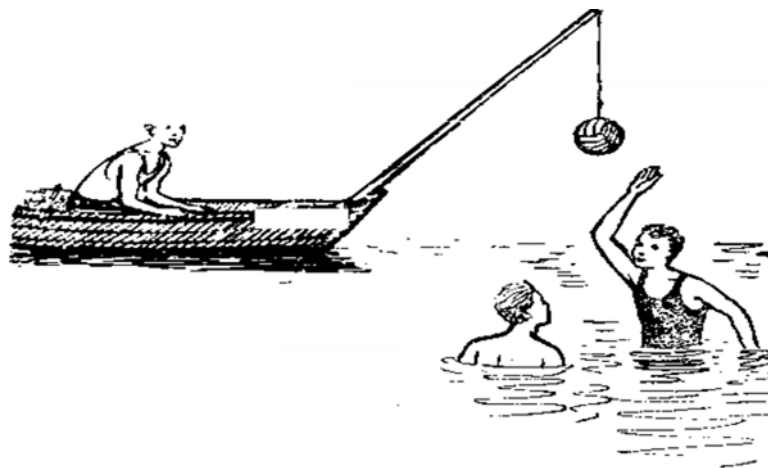
Побеждает та команда, которая подтянет на буксире лодку «противника» к своему берегу.

КТО ВЫШЕ ПРЫГНЕТ

К купальным мосткам или к лодке прикрепляют палку; к ней на бечевке привязывают мяч.

Участники соревнования по очереди подплывают к мячу и, подпрыгнув, стараются коснуться его рукой. Затем мяч поднимают немного выше. Те, кому удалось достать до мяча в первый раз, участвуют во втором туре соревнования.

Побеждает тот, кто коснется мяча, когда он поднят так высоко, что никто другой не сумеет этого сделать.



ТИР НА ВОДЕ

В реку бросают обруч на пять-шесть шагов от берега. Играющие идут по берегу и по очереди кидают камешки внутрь уплывающего обруча.

Выигрывает тот, кто, бросив десять камешков наибольшее число раз попадет в цель.

Станьте впятером по кругу и, взявшись за руки, насколько возможно отойдите от центра. Этот круг называют «корзиной».

Недалеко от «корзины» вчетвером возьмитесь попарно за руки, а пятый пусть ляжет на них. Подбросьте его вверх. Падая, он должен нырнуть в «корзину», а потом выскользнуть из нее.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе работы цель, поставленная нами в самом начале, была достигнута. В процессе создания проекта мы узнали различные народные игры, в которые играли наши мамы и папы. Узнали их влияние на развитие ребёнка, выяснили, что игры несут не только развлекательный, но и познавательный характер.

Игры объединяют, укрепляют чувство команды, дают возможность подружиться ребятам разного возраста, разных национальностей.

Игры воспитывают у детей чувства солидарности, товарищества и ответственности за действие друг друга. Правила игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, честности, выдержки, умению «взять себя в руки» после сильного возбуждения, учат сдерживать свои эгоистические порывы.

Проведённые мероприятия подарили нам радость общения со сверстниками и взрослыми. Живое общение лучше компьютерных игр.

Чтобы возродить любимые игры наших родителей, дать им вторую жизнь, нужно не только рассказывать детям о дворовых играх родителей, но и научить детей в них играть, организовать игры в свободное от учёбы время!

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аниконова Т.Г. Народные игры. Учебное пособие. – Белгород: ИПЦ «ПОЛИТЕРРА», 2004.

2. Григорьев В. Народные игры и традиции в России. – М.: Просвещение, 1994.

3. 500 игр и развлечений. Уч.-изд. 1950 г. Типография газеты «Московская правда», Чистые пруды, 8.
4. Коняхина Г.П. Народные игры для детей школьного возраста. [Текст] Учебное пособие - Челябинск: Издательский центр «Уральская академия», 2014. – 100 с.
5. Коняхина Г.П. Русская лапта в системе подготовки учителя физической культуры. [Текст] Учебное пособие - Челябинск: Издательский центр «Уральская академия», 2013. – 252 с.
6. Покровский Е. Детские игры, преимущественно русские. – СПб: «Астрель-СПб». 1996.
7. Смирнова Н. Народная игра как феномен культуры. Петрозаводск, 1997.
8. Эльконин Д. Психология игры. - М., Владос, 1999.
9. <http://www.merrygame.blogspot.ru/p/blog-page.html>

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
---------------	---

Глава 1. АТТРАКЦИОНЫ НА ПРОГУЛКЕ	5
Глава 2. ИГРЫ НА ПРОГУЛКЕ	13
Глава 3. ИГРЫ НА ВОДЕ.....	63
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	68
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	69
ОГЛАВЛЕНИЕ	70

Коняхина Г.П.
ВОЗВРАЩАЯСЬ В ПЯТИДЕСЯТЫЕ
ЛЕТОМ НА ПЛОЩАДКЕ

1 ЧАСТЬ

Учебно-методическое пособие

Издание опубликовано в авторской редакции

Подписано в печать 13.12.2020

Формат 60x84 1/16. Усл.п.л. 4,4. Тираж 100 экз. Заказ 388
Отпечатано в типографии «Сити-Принт», ИП Мякотин И.В.
454080, г. Челябинск, ул. Энгельса, 61А