

МАОУ Гагаринская СОШ

ЗАБЫТЫЕ

ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ



Луценко Егор



Меня зовут Луценко Егор, я ученик Гагаринской школы.

Мне стало очень интересно, во что же играли раньше дети: родители, бабушка, учителя. И я решил собрать игры, в которые играли раньше. Провел опрос среди родителей, бабушки, педагогов и людей в социальных сетях. Записал игры детей разных поколений и решил, что интересно будет изготовить такой сборник для школ, лагерей, семьи.

Игра – вид деятельности, способствующий психологическому, физическому, нравственному развитию детей.

Игра- метод сплочения детей в коллективе.

Игра- отличный способ провести совместный досуг семьей.

Игра-способ общения.

Я надеюсь, что вы интересно и с пользой проведете время играя.

Я буду благодарен, если вы оставите свои отзывы на странице в социальных сетях



Приятного путешествия по страницам игр.

С уважением к вам, Луценко Егор

Игра «Баталки»

Баталки – в эту играют от 2 человек и более.

Для игры требуется: «баталка» — прямая деревянная палка длиной 50-60, и банки – жестяные, или любой другой предмет который не разбивается.

Как играть: на асфальте делаем разметки в виде линий, с армейскими званиями: солдат, офицер, генералиссимус и т.д. На эти линии ставим нашу банку.

Перед началом игры за первой чертой собираются все играющие. Палка ставится на носок ноги и пинком выбрасывается как можно дальше (при этом нет задачи попасть в банку). Очередность бросков в дальнейших конах определяется дальностью упавших палок: у кого дальше всех - тот и первый. Тот, чья палка упала ближе всех, становится водящим.

В течение одного кона - горизонтальным броском метнуть палку от своей черты и сбить банку. Затем забрать палку (даже если не сбил) и вернуться за черту. Задача водящего: бежит за сбитой банкой, ставит на место и успеть осалить палкой любого игрока и после этого сбить палкой банку. При этом не быть осаленным водящим. Если ты сбил, то продвигаешься по лестнице «званий».

Контрзадача игрока : не дать водящему коснуться палкой до себя (изящное фехтование приветствуется), а также - успеть сбить банку палкой в момент, когда водящему удалось кого-то осалить. В этом случае водящий, чертыхаясь, возвращает банку на место и снова пытается кого-то осалить.

Контрзадача водящего: охранять банку от сбивания.

Если у кого-то палка легла столь неудачно, что он не может подойти к ней, не превратившись в водящего, - ему стоит надеяться на остальных игроков. Тем надо отвлечь водящего и исхитриться сбить банку. Пока тот будет за ней бегать и ставить на место, игрок хватается свою палку и радостно бежит за черту.

Как только все собираются за чертой, кон закончен. Игрок, сбивший банку, теперь кидает на шаг ближе, от новой черты, которая называется "Ефрейтор".

Основные моменты:

Ногой или рукой сбивать банку нельзя. Брать её может только водящий, да и то - лишь ради возвращения её на место.

Хватать чужие палки нельзя, заметит водящий (и собьёт банку с оглашением нарушения) - пойдёшь водить.

Выходить за черту после того, как вернулся, нельзя - тот же алгоритм для водящего, если заметит.





Игра «Штандер -стоп»

Всё, что нужно для игры, - это небольшой резиновый мячик, можно теннисный.

Играть в штандер нужно на улице, под открытым небом, или в спортивном зале; количество играющих – не меньше шести, но и не больше двадцати человек. Играют мальчики и девочки вместе, возраст не имеет значения. Но если ребята ещё плохо знают друг друга, то перед игрой надо рассчитаться по номерам и запомнить их.

Все играющие становятся в круг на расстоянии шага, а кто – то один берёт мячик и становится в середину, которую надо как –нибудь обозначить, ну, например, положить камушек. Затем он бросает мяч высоко, вверх и громко называет имя или номер кого – то из игроков, который тотчас выбегает в центр, чтобы поймать мяч. А бросавший бежит на его место. Бросать надо повыше и точно вверх, чтобы мячик падал в пределах круга игроков. Если он упадёт за кругом, придётся перебросить снова.

Тот, кого назвали, должен постараться поймать брошенный мячик. Если поймает – хорошо, значит, ему не придётся водить, и он имеет право встать в центр и снова подбросить мячик кверху, опять называя имя того, кто должен этот мячик ловить. Так может продолжаться несколько раз, пока кто – то из выкликнутых не оплошает.

А когда поймать мячик не удалось и он упал на землю, то все игроки бросаются врассыпную, а ловивший старается как можно быстрее схватить мячик с земли, прибежать с ним в центр и тут же крикнуть: «Штандер!» После этого все убежавшие игроки обязаны сразу же остановиться.

Теперь водящему нужно постараться попасть в кого –нибудь мячом. Если попадёт, то все опять разбегаются подальше от того, в кого попал мячик, а тот, подняв его с земли, сам кричит «штандер!» и бросает мячик в ближайшего игрока. Впрочем, совсем не обязательно бросать в ближайшего, бросайте, в кого хотите, просто в ближайшего легче попасть.

Так игра продолжается до тех пор, пока кто –нибудь не промажет. За это ему полагается одно штрафное очко, и он должен сбегать за мячом и начать игру сначала, с центра, как говорят в футболе. Все становятся опять в кружок, а он подбрасывает мячик и выкликает очередное имя.

Каждый, кто за игру промахнулся три раза и тем самым получил три штрафных очка, должен подбросить мячик в последний раз и выйти из игры. А остальные продолжают играть.

Игра идёт на вылет, то есть до тех пор, пока останутся последние четыре игрока. Они и считаются выигравшими. Вчетвером или втроём играть уже трудно и не так интересно.

Но когда в игре с самого начала участвует меньше десяти человек, то можно играть до четырёх и даже до пяти штрафных очков, чтобы игра не кончилась слишком быстро. Это вы решайте сами, учитывая количество играющих и то время, которым вы располагаете.

А теперь подробнее о правилах и некоторых хитростях этой игры.





Первое. Выкликать чьё – то имя следует до того, как мячик брошен в воздух. Но, конечно, и задолго до броска не следует его называть, чтобы все не разбежались раньше времени. Поэтому лучше всего это делать в самый момент взмаха рукой с мячом.

Второе. Кричать «штандер!» можно только после того, как мячик поднят с земли и игрок с ним встал в центре. А чтобы игроки не успели разбежаться далеко, надо быть по проворнее и постараться схватить мячик сразу, как только он подпрыгнул от земли и не успел далеко укатиться. Но после того как водящий скомандовал «штандер!», он и сам не имеет права сдвигаться с места. Он может только поворачиваться в разные стороны, выбирая, кого ему лучше запятнать мячом.

Третье правило. Услышав «штандер!», все, кто убежал, должны немедленно замереть на месте и так стоять до тех пор, пока брошенный мячик не попадёт в кого –нибудь (тогда все остальные разбегаются) или не промах, после чего всем надо идти в центр. Но если кто – то после команды не удержался и пробежал ещё несколько шагов, то он должен без споров возвратиться на то место, где его застала команда.

Четвёртое. Игрок, который видит, что его собираются запятнать, имеет право всячески увёртываться от летящего мячика – нагибаться, приседать и даже подпрыгивать, только сходить со своего места ему нельзя. Ещё одно, что ему дозволяется, - это повернуться боком или спиной к бросающему мячик, но тут будет труднее уследить за отскочившим мячом и понадобится лишнее время, что его поднять.

Но высшим классом раньше считалось, когда игрок вместо того, чтобы увёртываться, бесстрашно сам ловит мячик, а затем кричит «штандер!» и тут же пятнает кого –нибудь. Но это следует пытаться делать только тогда, когда водящий пятнает вас с не очень близкого расстояния и мячик брошен не очень сильно. Кроме того, надо чтобы у вас на примете был близко стоящий игрок, которого вы сразу смогли бы запятнать. В противном случае лучше не рисковать, а просто постараться увернуться.

Пятое. Может случиться так, что все успели убежать так далеко, что наверняка попасть в них мячом будет трудно. В этом случае водящий может «передать руку другому. Что это значит? Например, он видит, что два игрока стоят почти рядом, тогда он спрашивает ближайшего из них: «Витя, берёшь руку?» Витя отвечает: «Беру!» Тогда водящий перебрасывает ему мячик по воздуху, тот сразу кричит «штандер!» и пятнает рядом стоящего. Но Вите надо иметь в виду, что во время полёта мяча все имеют право разбегаться, в том числе и его сосед может отбежать подальше.

Так почему же всё – таки Витя «взял руку», рискуя потом промахнуться и заработать штрафное очко? А вот почему. Он стоял ближе всех к водящему и опасался, что тот запятнает его. И покуда он будет подбирать от него мячик, все убегут ещё дальше. А если ему перебрасывают мячик прямо в руки, то тут убежать соседу далеко не удаётся. В общем, здесь приходится подумать и водящему, и Вите и быстро решить, как для каждого из них лучше: первому – отдавать ли руку, а второму – брать ли её?



И наконец, последнее, шестое правило.

Если водящий, который передал руку, так неточно бросит мячик, что Витя не будет иметь возможности его поймать, не сходя с места, и мячик упадёт на землю, то водящему засчитывается штрафное очко. Но всё равно водящему почти всегда выгоднее отдавать руку ближайшему игроку, даже если тот стоит довольно далеко. Хотя бы потому, что берущий руку уже не старается увернуться от мяча, а ловит его и тем самым помогает водящему избавиться от мяча.

Ну а теперь вернёмся опять к началу игры и поговорим о том, что же делают игроки во время подбрасывания кверху мяча?

Вы уже знаете, что как только мячик подброшен и названо имя того, кто должен его ловить, все остальные бросаются врассыпную, стараясь убежать подальше. Но не всё так просто. Дело в том, что каждому из игроков надо очень быстро сообразить – бежать или не бежать?

Вроде бы надо бежать, и подальше, спастись от попадания мячом, а в то же время и нельзя убежать – вдруг мячик будет пойман на лету, тут же подброшен и названо твоё имя? Обычно так и бывает – поймавший мячик опять быстро бросает его кверху и называет имя того, кто убежал дальше всех. Пока тот прибежит к давно упавшему мячу, все разбегутся так далеко, что не мудрено и промахнуться.

Тут лучше всего не убежать сразу, а следить за полётом мяча. Если вы увидите, что мячик наверняка будет пойман, то стойте на месте. А если увидите, что мячик поймать уже не удаётся – сразу убегайте!

В общем, вы сами чувствуете – в этой игре очень важны не только меткость или ловкость при увёртывании от мяча, но также и сообразительность, и быстрота реакции.

Только одного не нужно – излишней боязливости.

Как вы заметили, здесь не устанавливается какого – то определённого места для игры – убегай куда хочешь. Поэтому случается, что некоторые игроки убегают на такое расстояние, что до них и мячика не докинешь. Этого делать не нужно. Ведь штандер – не пятнашки, тут никто за тобой не гонится.

Убежать нужно шагов на 15 – 20, не дальше, это уже достаточно безопасно. И попасть нелегко, и увернуться от броска можно – видно, как летит мячик.

Если вам понадобится попасть в дальнего игрока, то бросайте посильнее и «с навесом», то есть немного вверх, чтобы мячик, описав дугу, полетел куда надо, а не упал раньше.

Когда игроки не успели ещё далеко убежать, то тут проще – делайте сильный и быстрый бросок прямо в игрока (только не в лицо! – туловище шире головы, легче попасть).

На расстоянии шагов до 10 можно пятнать и с отскока – изо всех сил бросьте мяч перед игроком с таким расчётом, чтобы мячик после отскока попал в цель. Особенно метко это удаётся на полу или на асфальте. Кроме того, игроку, не ожидавшему такого хитрого броска, труднее избежать попадания.



Игра «Лапта»

Лапта — русская народная командная игра, в которой используются мяч и бита.

В лапту играют две команды. Одна — нападающая («бьющая»), вторая — «водящая».

Цель игры — как можно дальше отбить мяч, который посылается лаптой в сторону команды соперников. Одновременно требуется пробежаться в обе стороны так, чтобы не быть «осаленным» мячом, который поймает игрок команды соперника.

В этом случае команде начисляются баллы. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество баллов за время игры.

Цель одной команды, находящейся в «городе», совершить как можно больше перебежек за линию «кона» и обратно. Делать перебежку можно после выполнения правильного удара битой по мячу. Каждая такая перебежка приносит команде 2 очка, выполнение ударов производится игроками «города» поочередно из зоны удара.

Один игрок выполняет удар, другой игрок этой же команды подбрасывает ему мяч. Подбрасывающим может быть любой из шести игроков команды. На удар дается две попытки.

Если одна из двух попыток была правильной, пробивший игрок имеет право на перебежку, а может дожидаться ударов следующих игроков в зоне перебежки.

Игрок, выполнивший неправильный удар, имеет право бежать только после правильного удара одного из последующих игроков.

Игрок, совершивший перебежку за линию «кона», может там остаться и возвратиться обратно после одного из последующих ударов.

Удар считается правильным, если мяч вышел за пределы штрафной зоны, но не пересек боковых линий по воздуху.

Мяч, попавший в площадку за штрафной линией и отскочивший за пределы поля, а так же вылетевший за линию «кона» считается правильным.

Вторая команда располагается в «поле».

Её цель - не дать сопернику выполнить перебежку и как можно скорее занять «город». Сделать это можно при помощи «осаливания» /попадания/ мячом в любую часть тела бегущего, без отскока от земли, при этом мяч должен быть выпущен из руки.

До удара игроки «поля» могут находиться в любом месте площадки, кроме штрафной зоны. После удара имеют право двигаться в любом направлении, а так же передавать мяч друг другу для «осаливания». «Осалив» соперника игроки «поля» должны занять «город», «осаленные» могут отыгаться.

Отыгаться можно неограниченное количество раз, пока все игроки одной из команд не окажутся за линией «города» или «кона».

Игроки «поля» могут набирать очки, ловя мяч с воздуха («свеча»). «Свеча» — одно очко.

Игра состоит из двух таймов по 15-30 минут в зависимости от возраста игроков. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

Можно:

- Каждый игрок команды «города» получает право на следующий удар каждый раз после того, как сбегает за линию «кона» и вернется в «город».
- Совершать перебежки после хорошего удара по мячу могут сразу несколько игроков.
- Для обратных перебежек с линии «кона» до «города» игроки могут дожидаться наиболее благоприятного момента при удачном ударе по мячу их товарищем по команде.
- Игроки команды «поля» имеют право бегать с мячом по всему полю и перебрасывать мяч один другому.

Смена команд без борьбы. Она производится в тех случаях, когда:

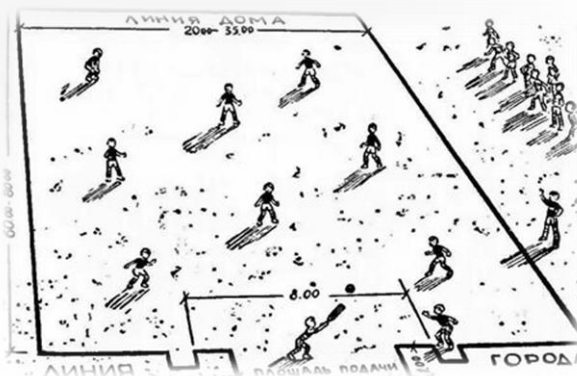
1. У бьющей команды не осталось игрока с правом на удар.
2. Бьющий наступает на линию города или какую-то другую (т.е. выходит за пределы зоны бьющего) в момент самого удара или попытки.
3. Кто-либо из игроков города наступает на линии, ограничивающие зоны, или заступает за них в момент удара или попытки.
4. В момент удара кто-либо из игроков находится не в своей зоне:
 - а) уже бивший игрок в зоне очередности, а не в зоне бегущих;
 - б) в поле, после смены команд без борьбы или еще не завершив перебежку;
5. Во время удара лапта вылетела в поле из рук бьющего.
6. Игрок бьющих, начав перебежку, оставил лапту (биту) в поле, а не в городе. Если бита касается линии города, то считается, что она оставлена в нем.
7. Игрок бьющих, ожидающий удачного удара своего партнера (в пригороде), выбежал на поле не из пригорода, а из любой другой зоны, или до удара по мячу.
8. Игрок бьющих при перебежке выбежал за боковую линию поля, или наступил на нее.
9. Игрок бьющих, начав перебежку, возвратился обратно за линию города или кона (или наступил на нее).
10. Команда бьющих получила штрафное очко.
11. В команде бьющих во время игры (в игровых зонах) оказалось более шести игроков.

Смена команд должна производиться быстро (бегом).

При этом игроки, занявшие город, сразу, не дожидаясь, пока водящие займут места в поле, начинают выполнять удар.

Нельзя:

- Игрокам команды «поля» запрещается мешать перебегающим.
- Перебегающим игрокам запрещается пересекать боковые линии площадки.



Игра «Царь горы»

В эту игру играть нужно зимой. Для игры нужна небольшая горка. Выбираем ведущего – «Царя горы», а остальные «хомяки». «Царь горы» забирается на горку. «Хомякам» нужно захватить горку, а «Царь горы» должен защищать свою территорию. Тот «хомяк», которому удастся захватить территорию, становится «Царем горы». Игра повторяется снова.



Игра «Фанты»

Для игры необходимо несколько человек. У каждого свой фант (обычно фантик от конфеты). Выбирается водящий. Игроки становятся в круг, а водящий садится в центр круга. Фанты нужно отдать одному игроку, который встает за спиной водящего. Этот игрок берет фант и задает вопрос водящему: «Что этому фанту сделать?». Водящий говорит задание для фанта. Задания, могут быть такие: рассказать стих, спеть песню, прокукарекать, рассказать анекдот, пробежать какое-то расстояние и др.

Игра «12 палочек»

Для игры понадобятся 12 палочек. Палочки укладывают на «катапульту» - небольшую доску, положенную серединой на бревнышко. Палочки укладывают на один край «катапульты». Игра начинается с выбора водящего. Для этого можно использовать считалку (они тоже есть в нашем сборнике).

Водящий закрывает глаза, считает до 5. В это время кто-то один наступает ногой на другой край «катапульты», чтобы палочки разлетелись в разные стороны. Пока водящий ищет и собирает 12 палочек, остальные игроки прячутся. Затем водящий начинает искать спрятавшихся игроков. Если он кого-то увидел, то кричит его имя и бежит к палочкам, чтобы их коснуться – «застукать» этого игрока. Если он успевает это сделать, то тот, кого назвали, становится водящим в следующей игре. Если игроки во время игры успевают незаметно добежать до «катапульты», то снова наступают ногой, чтобы палочки разлетелись. Водящий заново собирает

палочки и ищет спрятавшихся игроков. Игра продолжается до тех пор, пока не будут «застуканы» все игроки.



Игра «Красочки»

Один из игроков выбирается **монахом**, еще один – **продавцом**, все остальные – **краски**.

Каждый игрок из красок загадывает себе какой-нибудь цвет и тихонько сообщает его продавцу. Причем, если хочется побегать, загадывайте самые простые цвета: синий, зеленый, розовый и т.п. Если же кому-то из игроков лень бегать, можно загадывать себе что-нибудь вроде лилового.

Краски и продавец садятся на длинную скамейку. К ним подходит **монах** и говорит: «Тук-тук!» **Продавец** спрашивает: «Кто там?»

Монах отвечает: «Я монах в синих штанах!»

Продавец: «За чем пришел?»

Монах: «За краской!»

Продавец: «За какой?»

Здесь монах называет какой-нибудь цвет.

Если такой краски нет, **продавец** отвечает: «Такой у нас нет! Скачи по дорожке на одной ножке!»

Монах скачет по кругу вокруг игроков и возвращается за новой краской.

Если же названная «краска» присутствует среди сидящих, **продавец** говорит: «Есть такая. Платите столько-то». Пока монах «расплачивается» – хлопает рукой по ладони продавца нужное количество раз (возраст игрока), краска вскакивает и убегает.

Есть два варианта дальнейшего развития событий игры.

Вариант первый: монах пытается поймать краску. Пойманная краска становится монахом. Если же игрок-краска сумел вернуться на скамейку – игра продолжается в том же сценарии.

Вариант второй: как только названная краска побежит, монах как можно быстрее проговаривает: «Кали-кало, на месте стой!!!» На последнем слове краска должна остановиться. Теперь монаху необходимо дойти до краски, определив

заранее, сколько нужно сделать шагов. Конечно, чем дальше успела убежать краска, тем сложнее это проделать.

Шаги можно выбирать разные: простые, гигантские (очень широкие), лилипутские (махонькие шажочки), верблюды (плевок вперед и шаг сверху), цыплячи, или кирпичики (пятка в носок) и др. Если получилось монаху дойти до краски и дотронуться до неё, краска становится монахом.

Игра продолжается, но с новыми героями. Краски выбирают другой цвет.



Игра «Третий лишний»

Для игры обязательно необходимо чётное количество участников. Если в процессе кто-то захочет покинуть или присоединиться, то сделать это можно только вдвоём, или заменив кого-то. Лучше, если игроков будет от 8 и больше. Вначале выбирают водящего («догонялу»), который будет догонять, и игрока, который будет убежать («третий лишний»). Все играющие разбиваются по двое и становятся парами в круг один за другим лицом внутрь круга. Таким образом получается как бы двойной круг игроков. (В другом варианте игры пары берутся за руки и начинают медленно ходить по кругу). Перед началом игры Догоняла становится в центр круга, третий-лишний — за кругом. По сигналу водящий начинает погоню. Убегающий должен бегать только за кругом, нельзя пробегать сквозь круг или, наоборот, убежать далеко от него. Оба бегущих игрока не должны дотрагиваться до стоящих пар.

В любой момент убегающий игрок может пристроиться к любой паре спереди. Об этом он может предупредить криком «беги!» или «лишний!». Есть вариант игры, когда кричат целую фразу: **«Много троих, хватит двоих!»**. В этом случае третий-лишний игрок сзади продолжает убежать вместо него. Таким образом, все игроки должны быть в готовности убежать, потому что ситуация на игровой площадке может поменяться в любой момент. Одновременно могут бежать только два игрока (водящий и убегающий). Когда все участники достаточно натренируются, смена убегающего игрока происходит очень быстро и игра

приобретает настоящее напряжение и интерес. Если третий-лишний забегает в круг, то он обязан быстро пристроиться к какой-нибудь паре. А догоняла не может даже забегать между парами. Зато он может салить нового третьего лишнего даже если тот ещё не сдвинулся с места, как только старый убегающий пристроился к паре и крикнул «беги!»

Погоня заканчивается, когда водящий настигает убегающего. Тогда они меняются местами и игра начинается сначала. Игра идёт до полной усталости всех игроков.

Маленькие хитрости:

1. Чтобы круг не сжимался при смене убегающих, парам следует не забывать сдвигаться на шаг назад.

2. Новому убегающему не запрещено сразу же выходить из игры, занимая место у соседней, а то и у своей собственной пары. Главное при этом — не попасться догоняле!

3. Поскольку бывший догоняла после того, как догнал убегающего, уже изрядно устал, ему лучше сразу же пристроиться к какой-нибудь паре и отдохнуть.

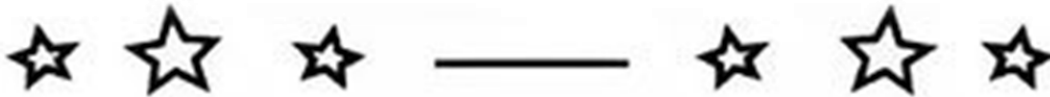


Игра «Прятки»

Игра в прятки известна практически по всему миру и является одной из самых любимых игр всех детей. С помощью считалки или жребия выбирается водящий - он и будет искать всех остальных. Игроки договариваются до сколько будет считать водящий. После этого водящий отворачивается к стенке (столбику, двери и тп), а остальные прячутся кто куда сможет.

Водящий отворачивается к стенке и громко считает до нужной цифры, а в конце счета громко добавляет: "Я иду искать! Кто не спрятался - я не виноват!"

После окончания счета, водящий ищет игроков.



Когда он кого-то нашел, то его задача быстрее этого игрока «застукать» его - т.е. водящий подбегает к месту, где он считал, стучит кулаком по этому месту и приговаривает: **"Стуки-стуки Вася!"** (вместо Васи нужно подставить имя игрока).

Если водящий обозначился с именем игрока, то весь кон начинается заново - сопровождается это вскриками игроков: **"Обознатки - перепрятки!"**

Игроки должны застукаться за себя, до того как их застукает водящий - т.е. подбежать к месту где считал водящий, постучать по месту кулаком и проговорить: **"Стуки-стуки за себя"**.

Если это последний игрок, то он также может добавить: "Стуки-стуки за все!", что означает что кон прятков переигрывается с тем же водящим.

Первый застуканный будет водящим в следующем кону прятков.

Оптимальное количество игроков в игре прятки - 4-7. Застуканные игроки могут давать подсказки другим игрокам, когда стоит бежать застукиваться, а когда стоит сидеть: "Топор-топор - сиди как вор!" - значит не высовываться и "Пила-пила - лети как стрела!" - значит нужно быстрее застукиваться. Также застуканные игроки следят, чтобы водящий не стоял на одном месте и просто выжидал игроков, а искал их. Игроки при этом приговаривают: "На месте кашу не варим!".



Игра «Квадрат»

Для этой игры нужна компания из четырех человек и мяч. Для начала нужно создать игровое поле. На земле чертится квадрат произвольного размера, разделенный на четыре меньших квадрата, по одному на каждого участника. В центре поля рисуется круг, предназначенный для подачи. Игра начинается с подачи мяча игроком, которого выбирают с помощью жребия (считалки). Мяч бросается одной или двумя руками в центральный круг, так, чтобы он отскочил к игроку, находящемуся по диагонали. Игрок, находящийся по диагонали, должен отбить мяч после одного касания о землю в его четверти. Отбивать мяч нужно ногами, коленом, головой, руками трогать нельзя.



Правила:

1. Мяч перебрасывают в следующих случаях:

- При сбросе мяча за пределы круга, в линию круга
- Если высота первого отскока мяча из круга ниже колен игрока, которому сбрасывают
- Если сброс произведён в круг, но второе касание мяча произошло или в круг или в линию круга или в общагу
- Если мяч, во время игры, попадает в общагу и уходит в аут.

2. В случае 3-х пересбросов, сбрасывающему засчитывается гол, и он сбрасывает заново.

3. Любое касание мяча считается ударом.

4. Штрафное очко (гол) начисляется в случаях:

- Касание мячом поля игрока более одного раза.
- После подачи мяч, не коснувшись игрового поля, касается земли за его пределами.
- Мяч, коснувшись поля игрока, касается земли за его пределами.
- После удара игроком, мяч, не коснувшись игрового поля, касается земли за его пределами
- Игрок касается мяча частью руки от локтя до кончиков пальцев (кроме случая подачи).
- От игрока мяч попадает в круг (кроме случая подачи), игроку засчитывается 3 очка (если попал в линию круга, то 1 очко).
- Мяч принял неподвижное состояние, даже если коснулся вашей зоны всего 1 раз, приём известен как «припечатывание».

Классификация голов (применяется, в основном, в варианте игры до 10 голов):

- ногой - 1 очко
- коленом - 2 очка (коленом считается вся передняя поверхность бедра)
- головой - 3 очко

Примечание: если игрок забивает головой или коленом себе, то засчитывается только 1 очко. Если вам пробили коленом или головой, и вы видите, что не успеваете дотянуться до мяча разрешёнными игровыми частями тела, то можно коснуться мяча рукой, при этом засчитывается только 1 очко. Приём называется «спасение».

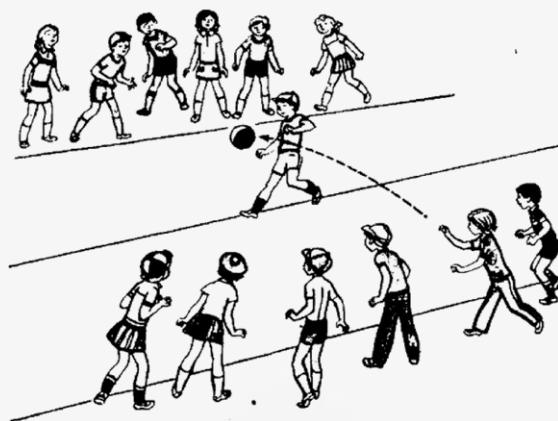


Игра «Вышибалы»

Перед началом игры по жребию определяют двух «вышибал». Они становятся на противоположных концах площадки. Остальные дети выстраиваются в ряд на середине площадки, лицом к «вышибале», у которого мяч. «Вышибала» с размаху бросает мяч, пытаясь задеть любого из игроков на середине поля. Если ему это удалось, то такой игрок считается выбывшим из игры: он должен отойти за границы площадки. Мяч, проскочивший мимо игроков, должен поймать другой «вышибала»: теперь его очередь бросать.

Правила:

1. Если «вышибала» бросил мяч недостаточно сильно, то любой игрок может его поймать: он получит дополнительное очко и может вернуть в игру выбывшего ранее игрока или «сохранить жизнь» в случае прямого попадания мяча.
2. Игрок, пытавшийся поймать мяч, но не сумевший удержать его в руках, считается выбывшим.
3. Последние два игрока сами становятся «вышибалами», и игра повторяется вновь.
4. Иногда договариваются, что игроки могут ловить мяч только с отскока.



Игра «Земля-вода-небо»

Для того чтобы успешно участвовать в этой игре, надо знать много названий животных, птиц и рыб. Каждому ребенку необходимо заранее заготовить фанты, которые могут быть у него отобраны в случае неправильного ответа.

Все игроки садятся на ковер или становятся в круг, лицом к центру. В центр выходит ведущий с мячом, он произносит одно из трех ключевых слов и тут же бросает мяч в руки любому игроку. Игрок должен поймать мяч и сразу же назвать соответствующее животное, рыбу или птицу. Затем надо мяч опять перебросить ведущему. Если игрок ошибся (не сумел поймать мяч или назвал не то слово), то он отдает свой фант.

Ведущий в быстром темпе перебрасывает мяч все новым и новым игрокам, стараясь всех включить в игру.

В конце игры можно предложить детям, проигравшим фанты, выполнить какое-нибудь веселое коллективное задание: спеть, сплясать всем вместе, чтобы получить назад свои фанты.

Правила:

1. Ведущий может кидать мяч, только после произнесения ключевого слова.
2. Надо кидать мяч прямо в руки, чтобы не отвлекать игрока на его ловлю.

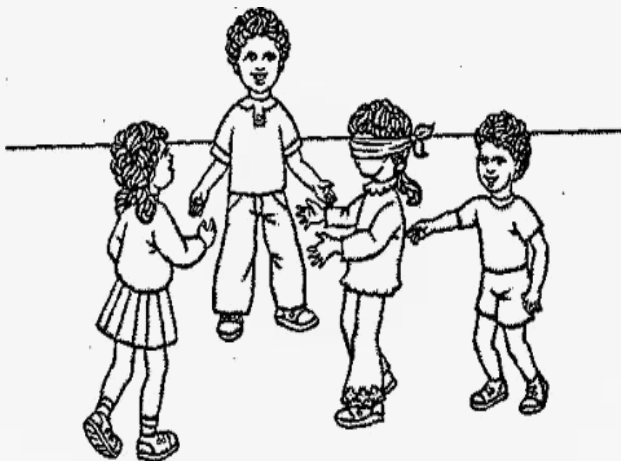
Нельзя повторно называть уже ранее кем-то названное животное, птицу, рыбу — это считается неправильным ответом, и игрок штрафуетеся на фант.

Игра «Жмурки»

Правила игры: дети встают в круг, по считалке выбирается водящий, ему завязывают повязку на глаза, водящего раскручивают 5 раз. После этого все участвующие в игре, говорят слова «раз, два, три, жмурка, ребят лови!» и бросаются в стороны, а водящий должен кого-нибудь поймать. Участвующие должны издавать какие-нибудь звуки, чтоб водящему было легче поймать ребят. Игрок, который попался, меняется ролями с водящим, теперь ему надевают повязку и он становится жмуркой. Чтобы жмурка не наткнулся на какой-нибудь предмет и не ушибся, при виде опасности ребята должны крикнуть «огонь!»

Особые правила:

- Игру надо начинать только со слов «раз, два, три, жмурка, ребят лови!»
- Толкать друг друга нельзя.
- Предупреждать водящего об опасности словом «огонь!»



Игра «Чехарда»

«Чехарда» – игра, участники которой поочередно прыгают через своих партнёров, стоящих в согнутом положении. Чехарда развивает ловкость, координацию движений, глазомер, смелость, уверенность и силу в руках и ногах.



Правила

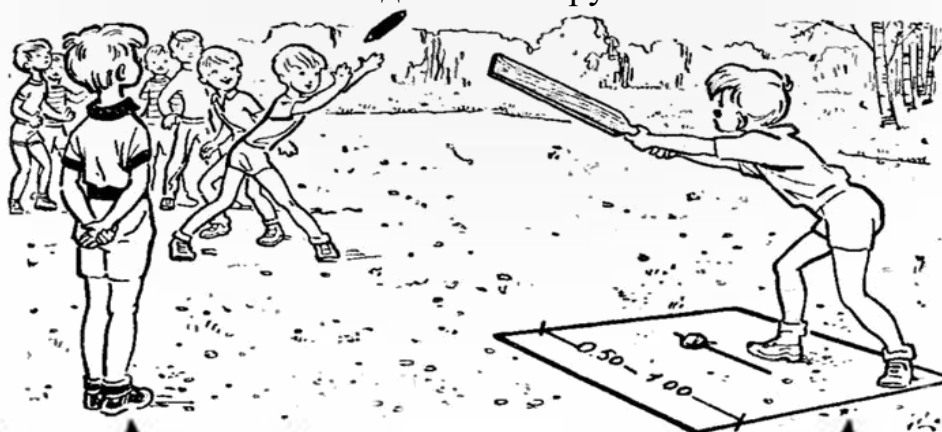
Игроки становятся друг за другом примерно на расстояние 5 метров. Затем все игроки, кроме последнего, становятся на одно колено и наклоняются. Последний игрок разбегается и перепрыгивает через всех впереди стоящих игроков. Чтобы перепрыгнуть, он может опираться о спины, тем самым помогая себе. Если ему удалось всех перепрыгнуть, то он становится впереди и принимает такое же положение. Теперь, кто стал последним игроком также разбегается и перепрыгивает. И так делают все игроки по очереди. Для усложнения игры, участники постепенно выпрямляются. В итоге, проигрывает тот, кто не смог перепрыгнуть.

Игра «Чижик»

Перед тем как играть в эту веселую игру, нужно подготовить площадку. Подойдет любая ровная площадка (земляная или с низкой травой). Также потребуются 2 палки: бита (еще ее называют чиликапет) и сам чижик. Битой может стать любая ровная палка длиной до 1 метра или плоская доска с ручкой длиной 40 см и шириной 10. "Чижик" – небольшой прямоугольный брусок с тупо заточенными концами. Три стороны – грани – отмечают числами 1, 2, 3, а четвертую – 10.

В центре площадки чертят круг диаметром 70-80 см, а в середине делают небольшое углубление. Туда кладут "чижик".

Игру начинает ребенок, получивший право играть первым согласно жеребьевке или считалке. Он держит в руке биты – чиликапет. Игрок старается так ударить чиликапетом по выступающему концу чижика, лежащего в углублении круга, чтобы успеть при отскакивании его от земли нанести второй удар и отбросить чижик по возможности дальше от круга.



Есть также вариант с размещением чижика над ямкой и тогда конец биты опускают в углубление и с силой выбивают чижика.

Если игроки другой команды поймают чижик в воздухе, то начинают игру сами. Если же не поймают, то игрок, к которому ближе всех упал чижик, бросает его обратно, стараясь попасть в круг.

В том случае, если чижик не долетит до круга, все игроки подходят к нему, чтобы уточнить, какой стороной вверх он лежит: если стороной, обозначенной цифрой 10, то за игроком противоположной команды сохраняется право бросить чижик в круг; если же чижик лежит вверх стороной, отмеченной любым другим числом, то игрок команды, начавший игру, отбрасывает чижик дальше от круга. Каждый удар чиликапетом по отлетевшему от земли чижика засчитывается команде как очко.

Игру начинают, выбивая чижик из круга. Дети заранее договариваются, сколько очков должен набрать каждый игрок (или каждая команда). В течение игры очки сохраняются и прибавляются до обговоренного числа.

Игра «Свеча»

Эта игра проводится на воздухе. Играют школьники всех возрастов, но главным образом младшие, самостоятельно, без руководителя. Количество участников - 3-20 человек. Для игры нужны мяч размером с теннисный (простой резиновый, литой, тряпичный или теннисный), одна лапта (круглая палка длиной 70-80 см с немного обструганным концом, для того чтобы удобнее было держать ее; другой конец можно несколько обтесать, сделать плоским, - для младших ребят).

На одной стороне площадки чертят линию длиной 4 м. Вся площадь впереди этой линии называется «полем». Играющие выбирают двух игроков: метальщика и подающего. Они становятся у линии. Подающий берет мяч, а метальщик - лапту. Остальные размещаются произвольно на «поле» лицом к ним. Подающий подбрасывает невысоко мяч, а метальщик сильно бьет по нему лаптой, стараясь послать его как можно выше и дальше в «поле». Игроки, стоящие в «поле», стремятся поймать мяч на лету, т. е. «поймать свечу». Кому это удастся, тот становится метальщиком, а бывший метальщик бежит в «поле». Если поймать «свечу» не удалось, один из игроков «поля» поднимает мяч и бросает его подающему. Если подающий поймает мяч не заходя за линию, он становится метальщиком, а бросивший мяч - новым подающим. Бывший метальщик бежит в «поле». Игру заканчивают по желанию.

Правила

1. Если метальщик промахнется 2 раза или отобьет мяч назад за линию, то он меняется местом с подающим.

2. Если подающий 3 раза подряд плохо подал мяч (в сторону или далеко от метальщика), то он идет в «поле», а на его место назначается новый.

3. Не разрешается отбивать мяч в землю, он должен лететь по воздуху.

Игра «Кошки-мышки»

Эта старинная русская игра известна многим. Играть в нее легко и интересно. Игра хорошо развивает реакцию и выносливость играющих ребят.

Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Играющие встают лицом друг к другу и берутся за руки так, чтобы между ними оставалось достаточное расстояние.

Кошка стоит за кругом, мышка - в круге.

Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки или даже перепрыгивать через них. Когда кошка пытается пробраться внутрь круга, или наоборот выбраться из него, играющим запрещается сдвигать плечи.

Мышка, оказавшись за пределами круга, не имеет права убежать далеко.

Играющие стараются не пропустить кошку внутрь круга. Если же кошке удастся пробраться в круг, играющие сразу открывают ворота и выпускают мышку.

А кошку стараются из круга не выпускать.

Игра заканчивается победой кошки и соответственно поражением мышки.

Примечания:

-Оптимальное количество игроков - от 10 до 25-30.

-По окончании игры, когда кошка поймала мышку, они встают в круг, а играющие выбирают новых кошку и мышку.



Игра «Казак-разбойники»

По жребью играющие делятся на две команды:

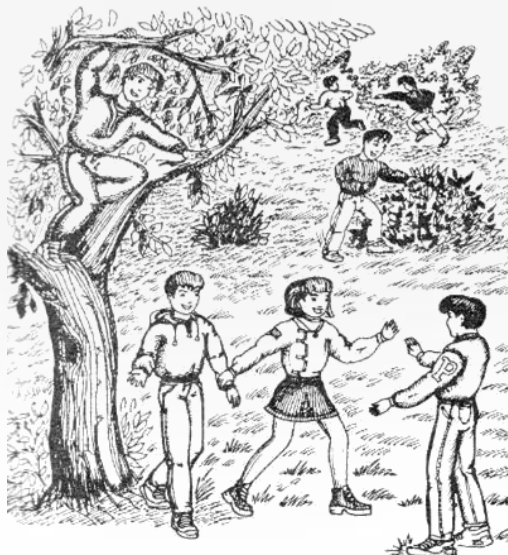
- ✓ первая - команда казаков,
- ✓ вторая - команда разбойников.

Затем договариваются, в каких пределах можно будет прятаться и убежать.

Разбойники разбегаются, чтобы спрятаться. Казаки же сначала выбирают место для заключения (темницу), куда они будут приводить отловленных разбойников.

Место для заключения может быть любое приметное место: угол двора, дерево и т. п.

С одной стороны, темница должна быть достаточной для того, чтобы в ней могли поместиться пойманные разбойники; с другой она не должна быть слишком большой, потому что тогда ее трудно будет охранять казаку-сторожу. Границы темницы обозначают камнями или палками. И вот казаки идут искать разбойников. Последних нужно не просто найти и увидеть, но догнать и запятнать. Отловленного разбойника казак отводит за руку или за рукав в темницу, причем пленный не имеет права вырваться. Но если казак почему-то разжал руку, то разбойник может убежать. Со временем число разбойников в темнице увеличивается. Их охраняет казак-сторож. Между тем разбойники могут выручать своих товарищей. Любой разбойник, увидевший, что казак ведет его товарища, вправе подбежать и запятнать казака. В этом случае тот отпускает пленного, и оба разбойника снова бегут прятаться. Однако ловкий и расторопный казак может первым запятнать разбойника, подоспевшего на выручку, и тогда он поведет в темницу сразу двух пленных. Вызволять товарищей разбойники могут и из темницы. Для этого им нужно ухитриться запятнать пленного, находящегося под охраной казака-сторожа. Переловить разбойников — задача очень непростая, и порой ребята играют в эту игру несколько часов.



Игра «Ручеек»

Играющие встают друг за другом парами, обычно дети, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор.

Игрок, кому пара не досталась, идет к «истоку» ручейка и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало «ручейка». И проходя под сцепленными руками, уводит с собой кого то, одного. Так «ручеек» движется — чем больше участников, тем веселее игра, особенно весело проводить под музыку.

Игра «Горячая картошка»

Дети встают в круг и начинают в произвольном порядке перекидывать друг другу мяч, который в этой игре и является «горячей картошкой». Каждый должен поймать снаряд и, не задерживая его в руках дольше одной секунды, перекинуть дальше. Игроки также могут не ловить, а отбивать мяч ладошками, чтобы усложнить правила.

Участник временно выбывает из игры и садится в центр круга, если он не поймал, не отбил или уронил мячик. То же самое происходит с теми, кто задержал его в руках дольше одной секунды и «обжегся» горячей картошкой.

Вернуться в круг можно, поймав мячик из положения сидя (вставать в «штрафной зоне» запрещается). Если кому-то одному удалось это сделать, в круг возвращаются все участники, находящиеся внутри. При этом игрок, кидавший мяч, занимает их место.

Если мяч при перекидывании задевает кого-то из сидящих в центре круга, то этот игрок возвращается в круг. При этом все участники, которые соприкасались с ним руками в центре круга, также возобновляют игру.

Действие продолжается до тех пор, пока в круге не останется один ребенок, который и считается победителем.



Игра «Колечко»

«Колечком» в игре может служить любой мелкий предмет, главное, чтобы он без труда помещался в руку.

Игроки садятся в один ряд и складывают ладони «лодочкой». Водящий по очереди подходит к каждому участнику, приговаривая: **«Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю»**, и делает вид, что собирается передать колечко.

Задача водящего – отдать предмет так, чтобы другие участники не поняли, кто именно стал его обладателем. В свою очередь, игрок, который получил колечко, должен сделать вид, что ничего не произошло.

Когда водящий подошёл к каждому из игроков, он отходит на несколько шагов со словами: **«Колечко-колечко, выйди на крылечко»**. В этот момент игрок, получивший кольцо, должен очень быстро подбежать к водящему, а остальным нужно удержать его. Если миссия человека с кольцом выполнена, он становится водящим.



Игра «Глухой телефон»

Играть в эту игру лучше компанией от 5 человек. Чем больше человек в цепочке, тем веселее и непредсказуемее получается результат. Все игроки садятся в ряд на скамейку или бревно так, чтобы удобно было шептать на ушко друг другу. Это игра, развивающая внимательность, слух и чувство юмора.

Ведущий загадывает слово и шепчет его первому игроку так, чтобы не слышали остальные. Первый шепчет на ухо второму игроку то, что удалось услышать. Второй передаёт слово шёпотом третьему, и так далее по цепочке. Последний игрок громко вслух называет то, что услышал. Обычно это сильно отличается от слова, загаданного ведущим, и вызывает всеобщее веселье.

Ведущим становится последний игрок, а все остальные «сдвигаются» по скамейке. Бывший ведущий садится на место первого игрока.

Чтобы результат получился смешнее, игроки стараются говорить очень быстро и очень тихо. Для усложнения игры можно говорить не слово, а целую фразу.

При очень большой компании ребят можно разделить на две команды и устроить соревнование. В этом случае ведущий шепчет одинаковое слово каждой

команде. Побеждает та команда, у которой результат получился наиболее похожим на заданное слово.

Игра «Роза, мимоза»

Чтобы играть в эту игру, нужны были скакалка и не больше семи игроков. Как вы понимаете, это была игра для девочек, хотя находились и среди мальчиков умельцы прыгать через скакалку.

Каждый игрок выбирал себе кодовое слово из считалки «Роза, мимоза». Другой же считалкой выбирался начинающий. Прыгая через скакалку, кто-то один проговаривал считалку. На каком слове допускалась ошибка (выпадала скакалка, запутывалась в ногах), с тем кодовым словом игрок и продолжал игру. Чем искусней был игрок в обращении со скакалкой, тем дольше приходилось ждать своей очереди.

Игра «Хали-хало»

Для начала считалочкой выбирают водящего. Водящий берет в руки мяч и загадывает остальным ребятам слово. Обычно говорят к какой категории принадлежит придуманное слово и его первую и последнюю букву. Например, водящий загадал слово кровать. Он говорит это предмет из мебели, он начинается на букву К и заканчивается мягким знаком. Дети начинают отгадывать слово.

Как только водящий услышит правильный ответ, он кричит **«Хали-хало»**, подкидывает мяч как можно выше вверх, а сам убегает. Ребенок, правильно отгадавший слово, ловит мяч и кричит **«Стоп»**. Водящий останавливается. Игрок должен отгадать сколько до водящего шагов. Но шагов непростых. В каждой компании можно придумывать свои шаги.

Виды шагов в игре «Хали-хало»:

- Гигантские - самые большие шаги, на всю ширину.
- Нормальные - обычный детский шаг.
- Лилипутские - очень маленькие шажочки.
- Лягушачьи - в прыжках на корточках.
- Зонтики - ребенок кружится в сторону водящего.
- Кирпичи - шаг пятку к носку.
- Верблюжьи - шаг и плевок (главное в водящего не попасть).

Ребенок с мячом делает названное количество шагов и бросает мяч в кольцо, которое делает руками водящий. Если мяч попадает в кольцо - то игрок становится водящим и игра продолжается.

Игра «Море волнуется»

Есть несколько вариантов игры.

1) Ведущий отворачивается от игроков и произносит известную считалочку: *Море волнуется раз, Море волнуется два, Море волнуется три, Морская фигура на месте замри!* Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водой.

2) После произнесения считалочки игроки должны замереть в той позе, в которой оказались. Водящий поворачивается, обходит всех играющих и осматривает получившиеся фигуры. Кто первый из них пошевелится, тот становится на место ведущего, либо выбывает из игры (в этом случае победителем становится наиболее дольше продержавшийся игрок).

3) Можно использовать другой вариант игры, когда ведущий осматривает все фигуры и выбирает наиболее ему понравившуюся. В этом случае победителем становится игрок, наиболее ярко проявивший свою фантазию.

Игра «Резиночка»

Главный атрибут этой игры — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»).

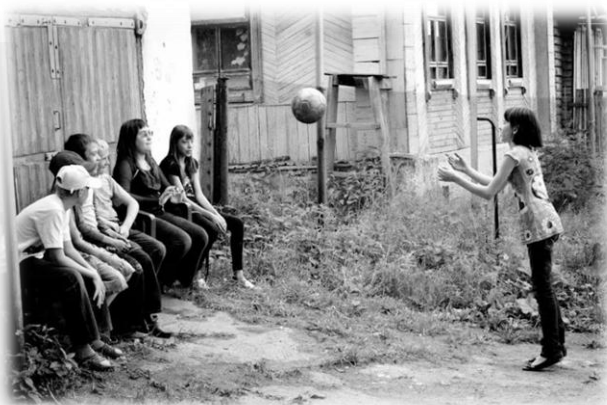
Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.



Игра «Съедобное-несъедобное»

Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет **«съедобный»**, игрок ловит мяч. Если нет — отбивает.

Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.



Игра «Гуси-лебеди»

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные - гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой - живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома довольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет переключка между хозяином и гусями:

- *Гуси-гуси!*
- *Га-га-га.*
- *Есть хотите?*
- *Да, да, да.*
- *Гуси-лебеди! Домой!*
- *Серый волк под горой! Что он там делает? Рябчиков щиплет.*
- *Ну, бегите же домой!*

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

Правила игры. Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

Игра «Семь стёклышек»

В эту игру играют две команды. Сначала надо найти 7 плоских стёклышек, или обломков плитки, или плоские камушки. Главное, чтобы их можно было положить друг на друга в виде башни. Отсчитывается шагов 10, проводится черта. Игрок первой команды берет мяч и с силой катит к этой башне, пытается разрушить. Остальные члены первой команды разбегаются. Игроки второй команды стараются мячом выбить соперников. В кого попал мяч — тот выходит из игры.

Задача игроков первой команды — собрать упавшую башню, одновременно уклоняясь от летящего мяча. Вторая команда выбивает мячом игроков первой команды и не дает им собрать башню. Если выбили всех игроков, победила вторая команда. Если успели собрать башню — тогда первая. Новый круг начинается без выбывших игроков. Команды меняются местами. Теперь вторая команда разрушает, а первая — собирает.

Игра «Гигантские шаги»

Живая, весёлая дворовая игра для детей от 4 человек. Немного напоминает игру «Штандер», но только в своей первой части.

Играть лучше на большом пространстве.

Выбрать водящего. Игроки выстраиваются в рядок и ждут когда водящий кинет мяч высоко вверх и убежит как можно дальше. После этого все игроки стараются поймать мяч. Поймавший мяч игрок выкрикивает: **«Стоп!»** Водящий замирает. Игрок с мячом пытается определить на глаз расстояние до водящего в шагах.

Шаги разные:

Гигантские — ну, очень широкие шаги.

Нормальные - обычный шаг.

Лилипутские — шаги на полступни.

Если игрок угадывает расстояние и дотягивается до водящего, он выигрывает и становится водящим.





Детские считалочки (старинные).

Будем в прятки мы играть

Раз два—три—четыре—пять,
Будем—в прятки—мы—играть.
Небо—звёзды—луг—цветы
Ты—пойди-ка—пово—ди!

Ягодка-малинка

Ягодка—Малинка,
Медок—Сахарок.
Вышел—Иванушка
Сам—Королёк.

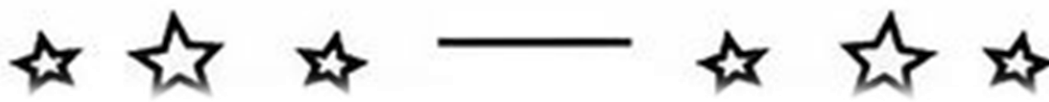
Вдоль по реченьке лебёдушка плывёт,
Выше бережка головушку несёт.
Белым крылышком помахивает,
На цветы водицу стряхивает.

Аты-баты

Аты—баты—шли—солдаты,
Аты—баты—на—базар.
Аты—баты—что—купили?
Аты—баты—само—вар.
Аты—баты—сколько—стоит?
Аты—баты—три—рубля
Аты—баты—он—какой?
Аты—баты—золо—той.

На златом крыльце сидели

На златом—крыльце—сидели:
Царь—царевич—король—королевич,
Сапожник—портной
Кто ты—будешь—такой?
Выходи<говори>—поскорей—не задерживай
Добрых—и честных—людей!





Ахи, ахи, ахи, ох

Ахи—ахи—ахи—ох,
Маша—се—яла—горох,
У—родился—он—густой,
Мы—помчимся—ты—постой!

Конь

Конь—ретивый—долго—гривый
Скачет—полем—скачет—нивой.
Кто—коня—того—поймает,
С нами—в салоч—ки—Играет.

Над горою солнце встало



Над—горою—солнце—встало
С неба—яблоко—упало,
По—лазоре—вым—лугам
Пока—тилось—прямо—к нам!
Пока—тилось—пока—тилось,
В речку—с мос—тика—свалилось,
Кто—увидел—не—дремли,
По—скорей—его—лови!
Кто—поймал—тот моло—дец,
Ведь—счита—лочке—конец!

Шли бараны по дороге

Шли—бараны—по—дороге
Про—мочили—в луже—ноги
Стали—ноги—вы—тирать:
Кто—платочком,
Кто—тряпицей,
Кто—дырявой—рука—вицей!

Чайка

Подо—грела—чайка—чайник,
Пригла—сила—восемь—чаек:
- Прихо—дите—все на—чай!
Сколько—чаек?—Отве—чай!





Тучи

Тучи—тучи—тучи—тучи,
Скачет—конь—большой—могучий.
Через—тучи—скачет—он,
Кто—не верит—выйди—вон!

Кукушка

Шла—кукушка—мимо—саду,
По—клевала—всю—рассаду.
И—кричала—ку-ку—мак,
Отжи—май—один—кулак!


Шла—кукушка—мимо—сети,
А—за нею—малы—дети.
Все—кричали—"Куку—мак!"
Уби—рай—один—кулак!

Шалуны-балуны

Шалуны—балуны,
Выбегайте—во дворы,
Становитесь-ка—играть,
Воеводу—выбирать.
Воевода—из народа,
Выходи—из хоровода.
А ты—добрый молодец,
Становись—в самый конец!

Трынцы-брынцы

Трынцы—брынцы—бубен—цы,
Раз—звонились—удальцы,
Диги—диги—диги—дон,
Выхо—ди—скорее—вон!





Дорогой друг!

В каждой игре ВАЖНО соблюдать ПРАВИЛА.

Правила честной игры:

- Играйте честно, дружно, соблюдая правила. Правила в игре – законы, которые надо соблюдать.
- В игре проявляйте побольше выдумки, смекалки (не нарушая принятых правил).
- Играя с товарищами, помни, что ты не один (не выставляй всюду себя, давай играть другим, нарочно подолгу не води).
- В играх-поединках выбирайте противников, равных по силам.
- Старайтесь всё время выручать товарищей по команде. Закон каждой команды в игре: **один за всех и все за одного.**
- Не горячитесь понапрасну! Так вернее прийти к победе.

