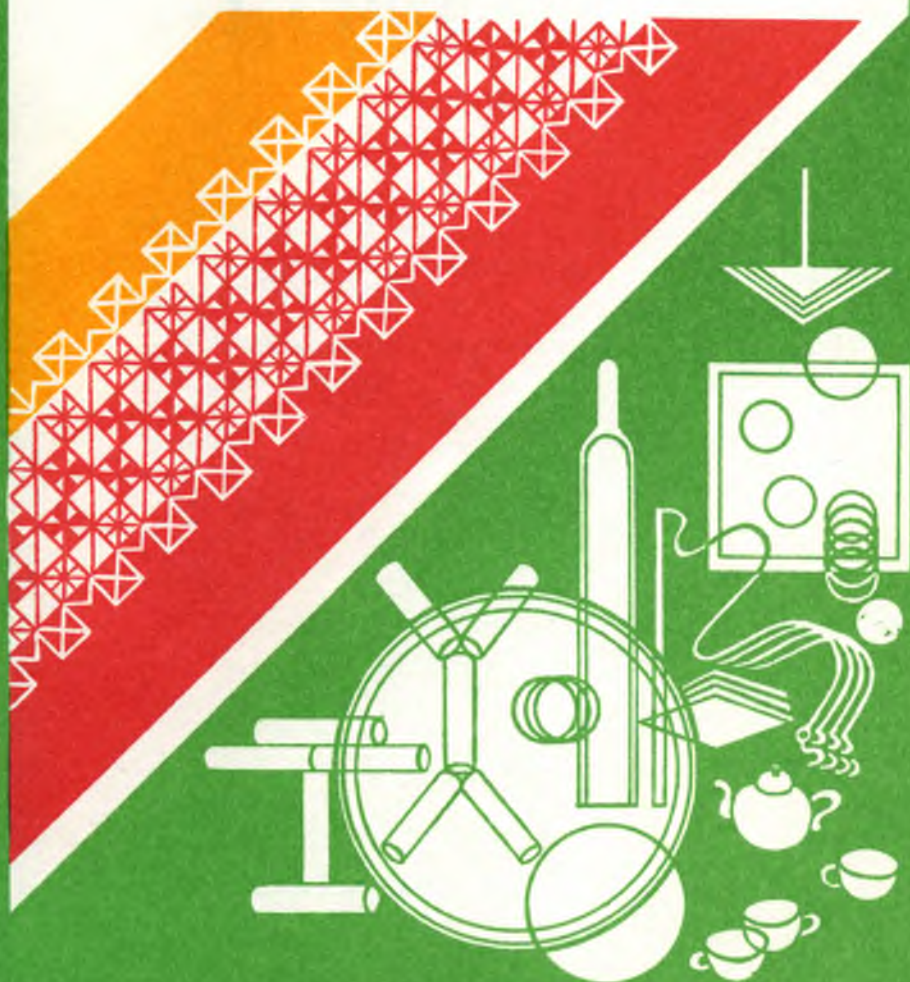


М.Ф. ЛИТВИНОВА

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ



М. Ф. ЛИТВИНОВА

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

**ПОСОБИЕ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЯ
ДЕТСКОГО САДА**

Под редакцией Л. В. Руссковой

МОСКВА «ПРОСВЕЩЕНИЕ» 1986

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

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

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

Л 430500000—174 106—86
103(03)—86

ББК 74.100.57
372

© Издательство «Просвещение», 1986

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

В. Белинский

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

Родина впервые предстает перед ребенком в образах, звуках и красках, в играх. Все это в изобилии несет в себе народное творчество, богатое и разнообразное по своему содержанию.

Веселые подвижные игры — это наше детство. Кто не помнит неизменных прятков, ловишек, салочек! Когда они возникли? Кто придумал эти игры? На этот вопрос только один ответ: они созданы народом, так же как сказки и песни.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Русские народные игры и их варианты, данные в сборнике, доступны детям дошкольного возраста. Их можно с успехом использовать в работе с детьми во время прогулок и занятий физической культурой.

Раздел I. ИГРЫ С БЕГОМ

Дорожки (рис. 1)

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

Указания к проведению. Игру можно проводить с любым количеством детей. Длина дорожки может быть произвольной, но не менее 3 м. Эту игру можно провести на соревнование. Нарисовать несколько одинаковых по форме линий, в конце каждой положить цветные флажки. Тот, кто первый из играющих добежит до флажка, быстро должен поднять его над головой.

Змейка

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

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

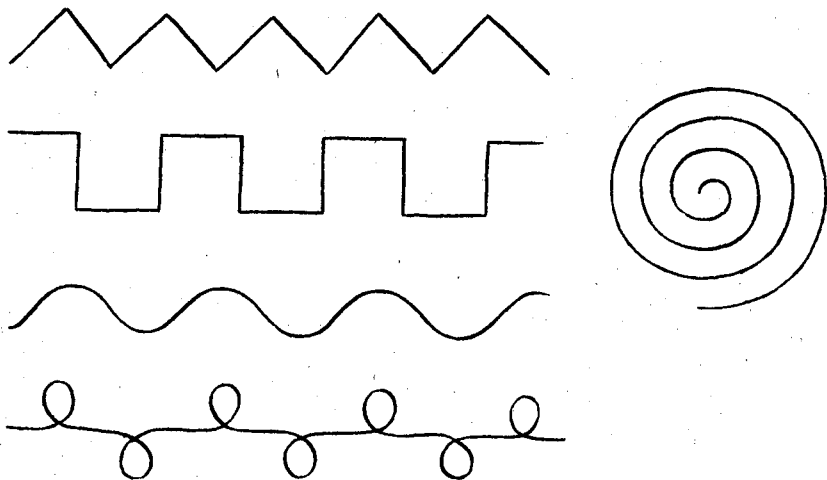


Рис. 1

2. Точно повторять движения ведущего.

3. Ведущему не разрешается бегать быстро.

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

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

Челночок

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

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

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

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

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

Пустое место (рис. 2)

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

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

2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.

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

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

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

Пятнашки обыкновенные

Начинают игру с выбора водящего, его называют пятнашкой. Все участники игры разбегаются по площадке, пятнашка их догоняет. Кого он коснулся рукой, тот становится пятнашкой.



Правила. 1. Детям по ходу игры нужно внимательно следить за сменой водящих.

2. Пятнашка не должен бегать только за одним играющим.

Пятнашки с домом

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

Варианты

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

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

3. Играющий, которого запятнали, если он быстрый и ловкий, может сразу же возвратиться пятнашке, и пятнашкой остается прежний игрок («Пятнашки с передачей»).

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

Прерванные пятнашки

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

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

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

Круговые пятнашки

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

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

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

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

Указания к проведению. В игре дети должны быть очень внимательными, если играющий зазевается, подведет товарища. Дети по кругу стоят на расстоянии одного шага друг от друга, лицом к центру. Пятнашку можно заменить, если он пробежал два круга, не запятнал и не занял свободное место.

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

Берегись! (рис. 3)

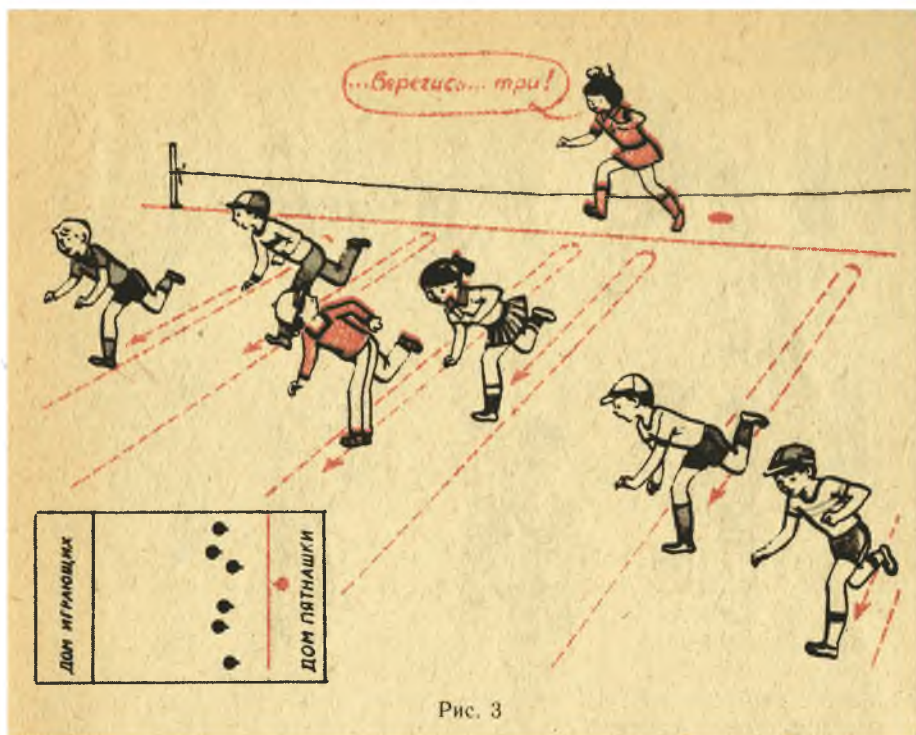
С одной стороны площадки протягивают шнур, за ним становится пятнашка. Все участники игры находятся на противоположной стороне площадки, там располагается их дом. Пятнашка громко говорит слова: «Берегись раз, берегись два, берегись три!» Играющие в это время идут через поле и подходят близко к шнуру. С последним словом пятнашка перепрыгивает через шнур и старается догнать и запятнать кого-либо из детей. Вместе с запятнанным он быстро убегает за шнур. Игра повторяется, но пятнашек становится двое.

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

2. Пятнашке разрешается салить только одного игрока.

3. Через шнур пятнашка только перепрыгивает, но если, перепрыгивая, он задевает шнур, то повторяет прыжок.

4. За чертой дома салить игроков нельзя.



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

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

Салка

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

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

Правила. 1. Водящий бежит только за одним из игроков.

2. Участники игры должны внимательно наблюдать за сменой водящих.



Рис. 4

Ловишки в кругу

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

П р а в и л а. 1. Ловишка во время игры не должен перебежать через палку и выбегать за круг. Другие играющие перебегают через палку. Длина палки должна быть меньше диаметра круга.
2. Вставить ногами на палку нельзя.

Вариант*¹. Все участники игры, кроме ловишки, стоят за кругом. Они перебегают через круг, а ловишка их ловит. Пойманный игрок становится ловишкой.

Много троих, хватит двоих (рис. 4)

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

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

¹ Здесь и далее звездочкой отмечены игры, составленные М. Ф. Литвиновой.

Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

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

2. Убегающему нельзя пробегать более двух кругов.

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

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

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

Филин и птицы

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

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

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

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

Платок

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

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

Правила. 1. Дети не должны перебегать через круг.

2. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге.

3. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих.

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

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

Курочки

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

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

Всех пойманных курочек хозяйка уводит в дом.

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

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

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

У медведя во бору

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

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

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

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

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

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

Гуси-лебеди

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

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

Правила. 1. Гуси могут лететь домой, а волк ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

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

Лошадки

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

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

Правила. 1. Лошадки должны точно выполнять все команды.

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

Указания к проведению. Самой трудной в этой игре является роль водящего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится впервые, роль водящего выполняет взрослый. В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: «Кучер, найди своих лошадок!»

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

Палочка-выручалочка (Черная палочка)

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

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

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

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

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

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

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

У к а з а н и я к проведению. Эту игру хорошо проводить на лесной опушке. Обязательно нужно ограничить игровую площадку и показать детям несколько мест, где они смогут спрятаться (за кусты, деревья, пеньки, в канавку, в высокую траву).

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

У сло ж н е н и е к игре. Можно выручить игрока, которого нашел водящий. Если кто-то из играющих незаметно выйдет из укрытия, быстро подбежит к палочке-выручалочке, постучит ею по стене со словами: «Палочка-выручалочка, выручи...» — и назовет по имени выручаемого. Палочку бросает как можно дальше, и, пока водящий ищет ее, дети вновь прячутся.

Стадо

Играющие выбирают пастуха и волка, все остальные — овцы. Дом волка в середине площадки, а у овец два дома на противоположных концах площадки.

Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок, пастушок.

Заиграй во рожок!

Травка мягкая,

Роса сладкая.

Гони стадо в поле.

Погулять на воле!

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

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

2. Волк овец не ловит, а салит рукой.

3. Пастух только заслоняет овец от волка, но не должен задерживать его рукой.

Горячее место

На площадке проводят линию, за которой находится горячее место. В 3—4 шагах от него встает водящий. Дети расходятся по игровому полю.

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

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

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

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

Перебежки

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

Перебежки с выручалкой (рис. 5)

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

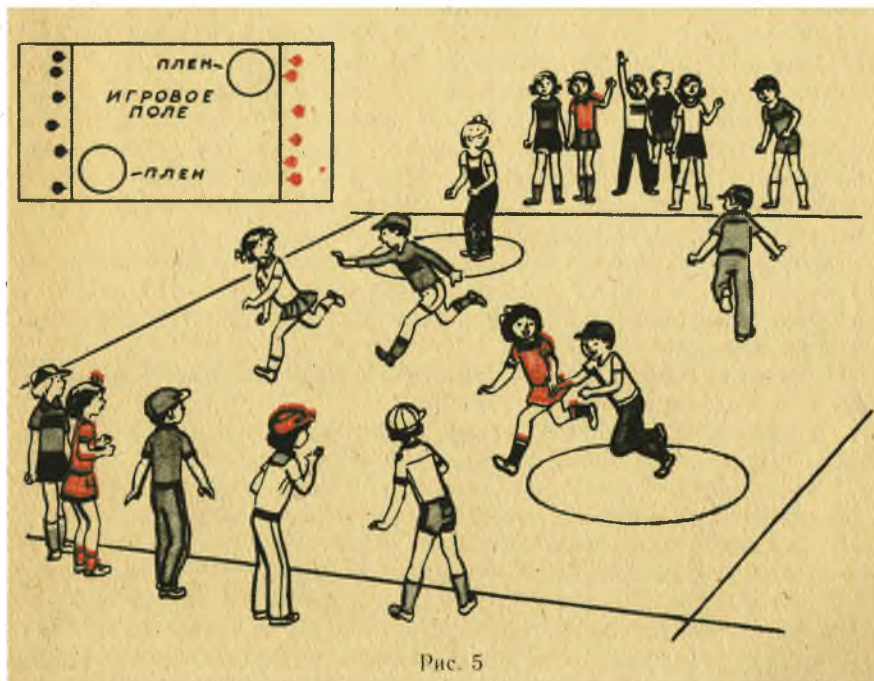




Рис. 6

берет осаленного, который стоит в круге, за руку и вместе с ним бежит в дом своей команды.

Стоп! (рис. 6)

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

Водящий, стоя спиной к полю, громко говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай... Стоп!» Когда он говорит эти слова, дети быстро идут к нему, но на слове «Стоп!» замирают на месте. Водящий быстро оглядывается и, заметив того, кто вовремя не успел остановиться и сделал после слова «Стоп!» движение, возвращает его за линию кона. Водящий снова поворачивается спиной и говорит слова, а дети начинают свое движение с того места, где их застал сигнал.

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

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

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

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

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

Очень интересно проходит игра, если водящий говорит слова

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

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

Варианты*

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

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

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

Горелки

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

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

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

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

Раз, два, не воронь.
Беги, как огонь!

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

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



Рис. 7

Огарушек, огарушек¹,
Стань на черный камушек!

Плохо стоишь —
Совсем сгоришь!

Но если водящему удастся поймать одного из убегающих, он встает с ним впереди всей колонны, а «горит» тот, кто остался без пары.

Игра продолжается до тех пор, пока не пробегут все пары.

Правила. 1. Водящий не должен поворачиваться назад.

2. Он догоняет убегающих сразу же после слов: «Беги, как огонь!»

3. Игроки последней пары начинают бег только с последними словами: «Колокольчики звенят!»

Указания к проведению. Горелки — очень веселая игра, играют в нее в теплое время года. Играющих может быть много, чем больше, тем веселее.

Горелки с платочком (рис. 7)

Все участники игры встают парами друг за другом, водящий стоит впереди колонны и держит в руке над головой платочек.

Играющие говорят хором:

Гори, гори, масло,
Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Глянь на небо,
Птички летят!

¹ Огарок, огарушек — остаток недогоревшей свечи.



Рис. 8

После слов «Птички летят!» игроки последней пары стремительно бегут вперед, и кто из них первый возьмет платочек, тот встает с водящим впереди колонны, а опоздавший «горит».

Двойные горелки

Играющие встают парами в две колонны на некотором расстоянии одна от другой. Впереди каждой колонны стоят водящие. С последними словами «Птички летят!» дети, стоящие в последних парах, бегут вдоль колонн (один слева, другой справа), стараясь соединиться впереди колонны в пары. Водящие не допускают их друг к другу, стараются одного из них запятнать.

Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем запятнали одного из них, они встают в колоннах первыми, а водящие вновь «горят». Если водящему удастся запятнать бегущего ребенка, он встает с ним впереди колонны, а игроки, оставшиеся без пары, становятся «горящими».

Вариант (рис. 8). Играющие встают в две колонны парами одна напротив другой на расстоянии 10—15 м. Первыми в колоннах стоят водящие. После слов «Колокольчики звенят!» дети последних пар из каждой колонны отпускают руки и бегут вперед, стараясь соединиться в пары с игроками противоположной колонны. Взявшись за руки, они встают впереди одной из колонн.

Водящие стараются осалить одного из игроков, пока они не соединились. Водящий и игрок, которого он осалил, встают впереди колонны. Тот из играющих, кто остался без пары, «горит».

Кружева (рис. 9)

Дети выбирают двух водящих, один из них — челночок, другой — ткач. Остальные встают парами в круг или полукругом



Рис. 9

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

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

Правила. 1. Челночок начинает игру только по сигналу ткача.

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

Кошка и мышка

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

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

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

2. Играющие открывают ворота только для мышки.

Указания к проведению. Если кошка долго не может поймать мышку, выбирается новая пара.

Усложнения. 1. Во время игры дети по кругу медленно передвигаются то в одну, то в другую сторону, руки у всех опущены. Кошка и мышка бегают свободно, дети ворот не закрывают.

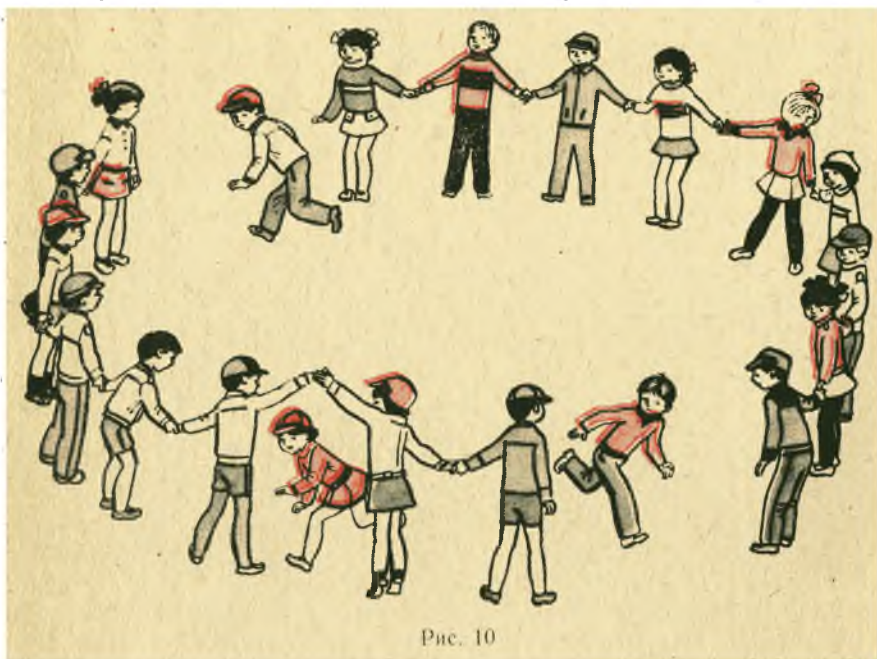
2. Одновременно могут играть две пары, но в этом случае кошка бегает только за одной мышкой.

Мышка и две кошки (рис. 10)

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

Кошка и мышка в лабиринте

Играющие встают рядами по 5—10 человек и берут друг друга за руки. Мышка от кошки убегает между рядами. Как только



кошка начинает догонять мышку, по сигналу ведущего (взрослого) играющие опускают руки, поворачиваются направо или налево и перестраиваются в перпендикулярные ряды. Кошка вновь оказывается далеко от мышки. Когда кошка все-таки изловит мышку, они вместе встают в один из рядов, а играющие выбирают другую пару.

Море волнуется

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

Ошибся

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

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

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

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

Выигрывает та группа, в которой осталось больше игроков.

П р а в и л а. 1. За игровой линией пятнать противника не разрешается.

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

3. Игроки могут освободить своего товарища из плена, если ударят его по ладони протянутой руки.

Щука и караси

На противоположных сторонах площадки отмечают место норы, где от щуки прячутся караси. Щука живет в камышах.

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

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

Указания к проведению. Чем больше играющих, тем интереснее проходит игра. Норы для карасей можно выделить простой чертой, но лучше натянуть шнур, под который караси подплывают. Места, где прячется щука (их может быть 3—4), нужно сделать по краям площадки.

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

Медведи с цепью

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

Уголки (Кумушки)

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

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

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

Указания к проведению. Игра имела разные названия: «Ключи», «Соседи», «Уголки». Игру хорошо проводить на боль-

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

Мышка, мышка, продай уголок!
За шильце, за мыльце, за белое полотенце,
За зёрнальце.

День и ночь (рис. 11)

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

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

Ведущий вновь бросает жребий, игра продолжается. Побеждает группа, где больше осаленных игроков.

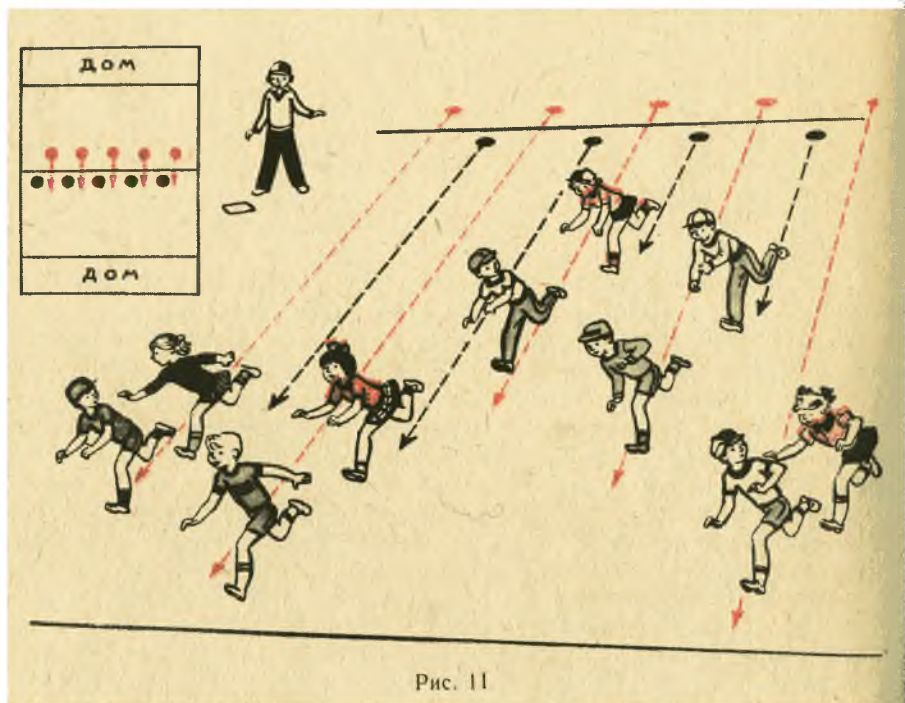


Рис. 11

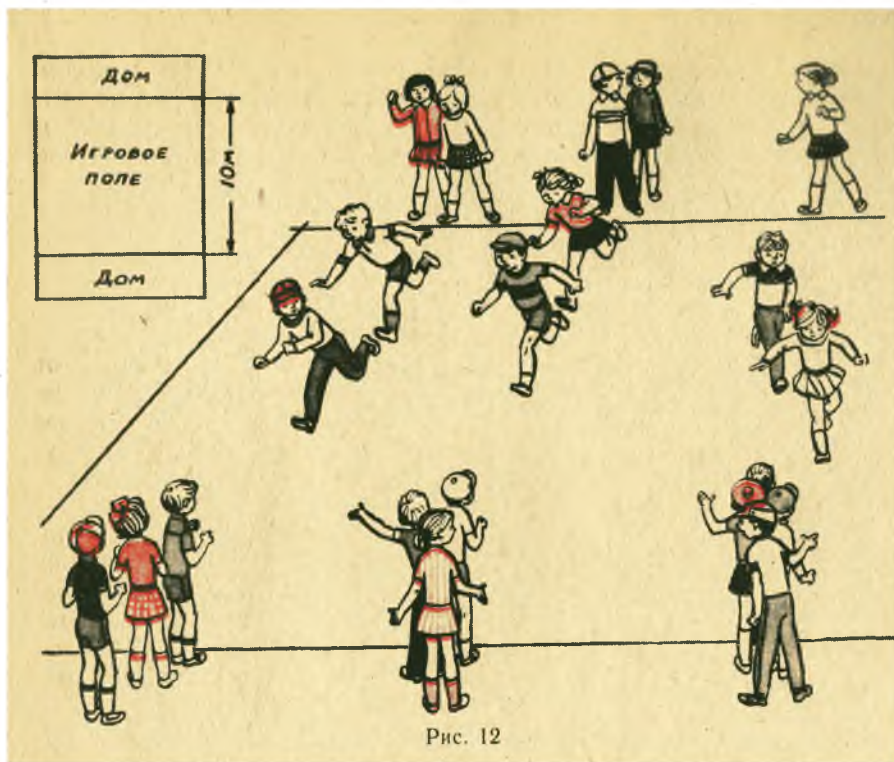


Рис. 12

П р а в и л а. 1. Запрещается бежать в свой дом раньше, чем ведущий подаст сигнал.

2. Салить игроков за чертой города нельзя.

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

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

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

Добеги и убеги (рис. 12)

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

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

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

последние игроки групп. Побеждает группа, в которой меньше осаленных участников игры.

Указания к проведению. Если площадь игровой площадки позволяет, то расстояние между домами можно увеличить до 30 м. Количество игроков не ограничивается. Если в игре принимает участие более 25 человек, нужно разделить их на 4 группы.

Зайцы в лесу

Для игры выбирают зайцев и лису, остальные дети — деревья. На противоположных сторонах площадки проводят линии — это поля. На одном из них перед началом игры собираются зайцы.

Дети, изображающие деревья, встают друг от друга на расстоянии, позволяющем им взяться за руки. Лиса живет в норе на краю леса (нору обозначают кружком).

Зайцы вбегают в лес, им нужно перейти с одного поля на другое, но за ними охотится лиса. Она старается поймать зайцев, пойманных уводит в свой дом.

Лисе по лесу мешают бежать деревья: дети берут друг друга за руки, приседают, наклоняются, машут руками. Зайцы между деревьями проходят свободно. Игра заканчивается, когда все зайцы перейдут на противоположную сторону. Начиная игру повторно, дети выбирают снова зайцев и лису.

Правило. Пойманные зайцы до конца игры находятся в норе у лисы.

Указания к проведению. В этой игре количество зайцев и лис может быть разное, в зависимости от числа играющих. Чем больше лис, тем труднее зайцам пробежать по лесу. Весь ход игры зависит от деревьев. Дети, исполняющие роль деревьев, должны внимательно наблюдать за действиями хитрой лисы и постоянно менять положение рук, перестраиваться.

Пирожок

Играющие встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний — пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «За печкой лежит». Последний игрок-пирожок кричит: «Я бегу, бегу!» С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди ведущего, он становится булочником, а последний игрок — пирожком, и покупатель вновь идет покупать. Если же пирожок будет пойман, то он выполняет роль покупателя, а покупатель — булочника.

Правило. Покупатель не должен стоять на одном месте, после слов «За печкой лежит» он бежит в конец колонны и ловит пирожок.

Казаки и разбойники

Играющие делятся на две группы. Одна по жребию изображает казаков, а другая — разбойников. Разбойники разбегаются и прячутся. Казаки имеют свой дом (стан): Они уходят на ловлю разбойников, одного казака оставляют сторожить стан. Пойман-

ных разбойников казаки приводят в стан. Игра кончается, когда все разбойники будут пойманы.

Указания к проведению. Игра особенно интересно проходит на лесной опушке, где есть деревья, кустарник, небольшие ямки. Тогда казакам труднее поймать разбойников. Иногда условливаются, чтобы пойманные разбойники становились казаками. Чтобы отличить разбойников от казаков, можно повязать косынки на шею или приколоть отличительный знак на рукав. Если игра проходит на опушке леса, то нужно ограничивать место, где должны прятаться разбойники.

Прятки с домом

На игровой площадке очерчивается дом. Выбранный детьми водящий встает около дома, закрывает глаза и ждет, пока все спрячутся. По сигналу идет искать детей. Каждого найденного он громко называет по имени, тот быстро выбегает из укрытия и бежит к дому, водящий его догоняет и старается запятнать. Запятнанный игрок становится водящим.

По ходу игры бывает и так, что найденный успел добежать до дома незапятнанным, тогда водящий снова водит, а играющий прячется со всеми вместе.

Пожмурки

На игровой площадке отмечают дом для водящего — жмурильщика. Он встает в дом, отворачивается, закрывает глаза, все играющие разбегаются и прячутся. Водящий выходит на поиски, найденного называет по имени и быстро бежит к своему дому. Игрок, которого нашли, старается догнать водящего и осалить до того, как он забежит в дом. Если это ему удастся, то он кричит: «На кашу!» Все играющие выходят из укрытий, встают вокруг водящего и говорят слова:

Ем, ем кашку,

Ешь с нами, Апонас,

Ем соломашку.

Догоняй нас!

После этих слов дети разбегаются, а водящий их догоняет. Кого он запятнал, тот становится водящим. Если водящий добежал до дома и его не запятнали, то он идет прятаться, а найденный встает на его место.

Правило. Водящий должен искать играющих по всей площадке.

Лапти

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают веревку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину веревки проводят круг. Водящий берет свободный конец ее и встает у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет (например, мешочек с песком). Повернувшись к водящему, спрашивают его: «Сплели лапти?» Водящий отвечает: «Нет». Играющие спрашивают еще раз: «Сплели лапти?» — и слышат тот же ответ. Спрашивают в третий раз: «Сплели

лапти?» — «Сплели!» — отвечает водящий. Тогда дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бегаёт по кругу и пытается запятнать играющих. Тот, кого водящий запятнал, встает на его место. Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала.

Иногда водящему, сколько ни бегаёт по кругу, запятнать играющих не удастся, и он вновь водит.

Правила. 1. Водящий бегаёт по кругу только на длину вытянутой веревки, за круг забегать ему не разрешается.

2. Если играющему не удалось взять свой предмет, то он выходит из игры.

3. Играющим за кругом разрешается переходить с одного места на другое.

4. Салить играющих водящий может только в круге.

Указания к проведению. Лучше игру проводить на большой площадке, в этом случае увеличивается расстояние для бега как играющих, так и водящих.

Игра проходит веселее, если в центре круга брошенные предметы охраняют двое водящих. Это создает определенные трудности для играющих.

Корзинки (рис. 13)

Играющие делятся на пары и расходятся по площадке. Берут друг друга за руки и образуют кружки-корзинки.

Двое водящих стоят на некотором расстоянии друг от друга, один из них пятнашка, он догоняет второго игрока. Убегающий



Рис. 13

бегают между парами и, чтобы его не осалили, быстро называет по имени одного игрока из любой пары. Играющий, чьё имя назвали, убегает, на его место встаёт игрок водящей пары. Если пятнашка осалил убегающего, то они берут друг друга за руки и образуют корзинку.

Правило. Дети водящей пары не должны убегать далеко от остальных играющих.

Ловлю птиц на лету

Один из играющих — птицелов, он стоит лицом к стене. Играющие делятся на группы по несколько человек и договариваются, каких птиц они будут изображать. Затем подходят к птицелову и спрашивают: «Мы сороки, где наш дом?»; «Мы галки, где наш дом?». Птицелов называет место, где должны жить птицы, и дети занимают свои дома.

На слова птицелова: «Ловлю птиц на лету!» — птицы летают в разных направлениях по площадке, весело кричат. Птицелов их ловит. Пойманный игрок становится птицеловом, птицы разлетаются по своим домам. Игра повторяется.

Правила. 1. Птицы должны вылетать из своего дома только после слов птицелова и летать по всей площадке.

2. Каждая группа занимает только свой дом.

3. Тот, кто ошибется, выходит из игры.

Указания к проведению. Играющие могут подражать крику тех птиц, кого они изображают. Игру можно усложнить, если каждый новый птицелов поменяет место домов для птиц.

Городок

На земле чертят квадрат — городок, каждая сторона которого 6—10 шагов.

Играющие делятся на две равные группы, игроки одной группы идут в городок. Другая группа остается в поле, встает вокруг городка. Игроки поля, перебрасывая друг другу мяч, стараются в удобный момент осалить кого-либо внутри города. Тот, кого осалили, выходит из игры. Если игрок поля промахнулся, он также выходит из игры.

Игра заканчивается, когда одна из групп потеряет всех игроков. Затем они меняются местами, игра продолжается.

Правила. 1. Игрокам городка не разрешается выходить за его границы.

2. Игрокам поля не разрешается долго задерживать мяч и переходить с места на место.

Указания к проведению. В игре принимает участие не более 16 человек. Количество игроков можно увеличить, если игра будет проходить на большой площадке. Дети могут передавать мяч друг другу или перебрасывать. По договоренности можно играть в 2—3 мяча.

Дедушка-рожок (рис. 14)

Играющие делятся на две равные группы и занимают места на противоположных сторонах площадки, где линией отмечены

их дома. Для игры выбирают водящего и называют его «дедушка-рожок». Дом его находится в стороне.

Водящий громко говорит: «Кто меня боится?» Игроки ему отвечают: «Никто!» — и тотчас же перебегают из одного дома в другой через все поле. Бегут и поддразнивают водящего:

Дедушка-рожок,
Съешь с горошком пирожок!

Дедушка-рожок,
Съешь с горошком пирожок!

Водящий выбегает из своего дома и старается осалить игроков. Кого он осалил, вместе с ним ловит играющих. Как только играющие перебегут из дома в дом и водящий вместе с помощником займут свое место, игра возобновляется.

Коршун (рис. 15)

Перед началом игры дети выбирают коршуна и наседку, остальные играющие — цыплята. Они встают друг за другом и держатся за пояс, впереди наседка. Коршун роет ямку, наседка с цыплятами подходит к нему и спрашивает:

- Коршун, коршун, что ты делаешь?
- Ямку рою.
- На что тебе ямка?
- Копеечку ищу.
- На что тебе копейка?
- Иголочку куплю.

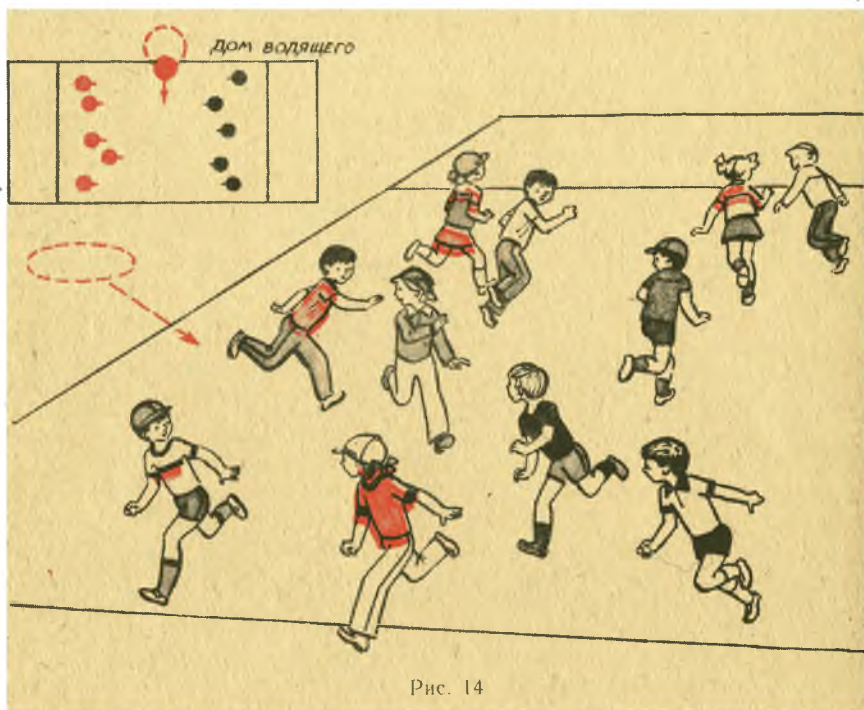


Рис. 14



Рис. 15

- На что тебе иголочка?
- Мешочек сшить.
- На что тебе мешочек?
- Камешки класть.
- На что тебе камешки?
- В твоих деток кидать.
- За что?
- Они потоптали капусту у меня в огороде.
- А высока ли была у тебя изгородь?

Коршун встает, поднимает руки вверх, показывая высоту изгороди:

- Вот какая!
- Нет, мои цыплята через такую не перелетят.
- А я их все-таки поймаю.
- Не дам тебе своих деток ловить.

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, злодей!» Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймана половина цыплят.

Правила. 1. Цыплята должны крепко держаться за пояс друга.

2. Тот, кто не удержался в цепи, быстро встает на свое место.

3. Курица, защищая цыплят, не должна отталкивать руками коршуна.

Указания к проведению. Всем играющим нужно дать шнурок или ленточку, они завяжут их вокруг пояса. За такой пояс удобно держаться во время игры. Наседке легче защищать цыплят, если в игре принимает участие не более 10 детей. Если позволяет игровая площадка, то играть могут одновременно две группы, в каждой своя наседка и коршун.

Иногда перед началом разговора с коршуном (он в это время роет ямку) наседка и цыплята ходят вокруг и поют:

| | |
|----------------------|---------------------|
| Вокруг коршуна хожу, | Бисериночки. |
| Ожерелье нижу, | Я снизала вороток, |
| По три ниточки, | Вокруг шеи короток. |

Раздел II. ИГРЫ С МЯЧОМ

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

Прежде чем переходить к описанию игр в мяч, наиболее известных в России, расскажем, как делали мячи в старину. В простонародье чаще всего мячи делали из тряпок и тряпками их набивали. В северных губерниях мячи плели из лыка — ремешков, сделанных из коры липы, березы или ивы. Внутри такие мячи были пустые или набивались песком. В некоторых областях мячи делали из овечьей шерсти. Клок шерсти сначала скатывали, старались придать ему круглую форму. Когда комок хорошо укатывался, бросали его в кипяток и оставляли там на полчаса. Затем вынимали из воды, вновь катали и просушивали. Такой мяч был легким и мягким, а своей упругостью не уступал резиновому.

Резиновыми мячами играли только дети из зажиточных семей.

Играя в мяч, дети выполняли порой довольно сложные фигуры, каждую повторяя, как правило, три раза. В разных местах России их называли по-разному.

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

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

Гвозди ковать — отбивать мяч рукой о землю.

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

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

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

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

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

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

Одноручье — подбросить мяч вверх правой рукой и поймать правой; подбросить левой и поймать левой.

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

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

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

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

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

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

Мячик кверху (рис. 16)

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

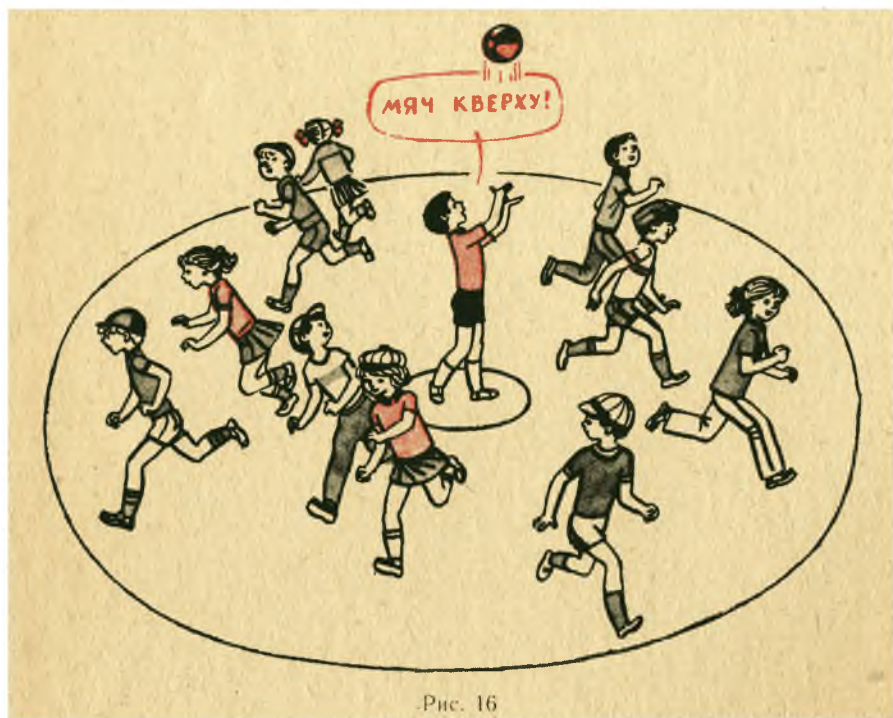


Рис. 16

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

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

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

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

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

Указания к проведению. Дети встают в круг близко друг к другу. Место водящего в центре круга лучше очертить небольшим кружком. Если водящий не поймал мяч, который далеко укатился, прежде чем кричать: «Стой!», ему нужно догнать мяч и вернуться на свое место. Дети в игре должны быть очень внимательны, быстро реагировать на сигнал.

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

Шлепанки

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

Шарильщик

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

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

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

3. Играющие остаются во втором круге до конца игры.

Указания к проведению. В этой игре принимают участие не более 10—15 человек. Успех игры зависит от того, насколько дети хорошо владеют мячом. Играющим нужно сильнее ударять мячом о землю: от сильного удара он высоко подскакивает и шарильщику мяч труднее поймать. Проводят ее на ровной площадке, чтобы мяч хорошо отскакивал. Для игры лучше взять мяч среднего размера.

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

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

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

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

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

Свечи ставить (рис. 17)

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

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

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

Вариант*. Небольшую доску, на одном конце которой закреплена корзиночка или коробочка, кладут на невысокую перекладину. В корзиночку кладут шарики по числу играющих. Играю-

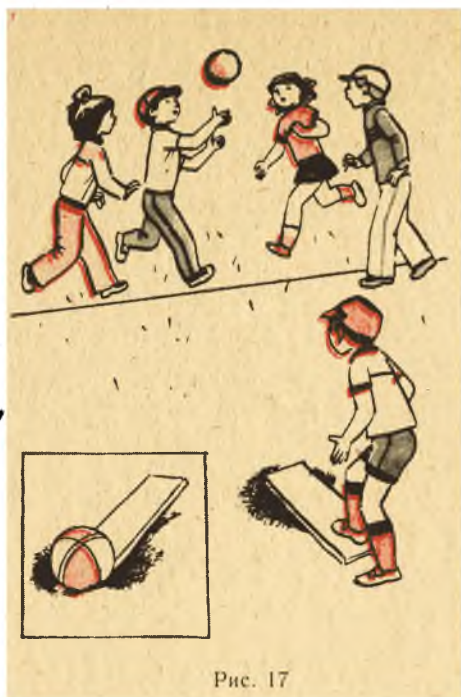


Рис. 17

щие стоят полукругом на некотором расстоянии от доски. Водящий ударяет ногой по свободному концу доски, шарики разлетаются в разные стороны. Каждый ребенок старается поймать или найти шарик и положить его в корзину. Тот, кто прибежал с шариком последним, становится водящим.

Подстенка

Дети (не более 4 человек) встают друг за другом, лицом к стене. Первый игрок бросает мяч в стену, стоящий за ним ловит. Поймав мяч, он бросает его в стену, а ловит первый игрок. Затем первый снова бросает мяч, но так, чтобы, отскочив от стены, он долетел до третьего игрока. Третий ловит его и бросает в стену, первый ло-

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

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

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

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

Вариант*. Две команды играющих (в каждой не более 10 человек) встают у черты на расстоянии 1 м от стены. По сигналу первые игроки в командах одновременно бросают мяч о стену, быстро отходят и встают за последним в своей команде. Ловят мяч вторые игроки. Они также бросают мяч о стену и быстро уходят. Мяч ловят третьи игроки и т. д. Если играющий уронил мяч, он его поднимает, встает на свое место и продолжает игру. Выигрывает команда, в которой играющие уронили меньше мячей.

П р а в и л а. 1. При бросании и ловле мяча можно сходить с места, но не переступать черту.

2. Прежде чем ловить мяч, играющий должен быстро подойти к черте.

3. Разрешается ловить мяч с отскока от земли.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Успех игры зависит от умения детей бросать и ловить мяч, поэтому нужно, чтобы в каждую

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

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

Перебрасывание мяча

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

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

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

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

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

В а р и а н т*. Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3—5 м и начинают перебрасывать мяч. Если тот, кому брошен мяч, его не поймал, он переходит из своей команды и встает рядом с игроком, который бросал ему мяч. Побеждает команда, в которой оказывается больше игроков.

Зевака

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

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

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

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Эту игру лучше проводить с небольшим количеством детей. Мяч для игры можно взять любой

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

Старые лапти

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

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

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

Летучий мяч

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

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

2. Играющие не должны задерживать мяч.

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

Мяч с топотом

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

Гонка мячей (рис. 18)

Дети встают по кругу на расстоянии одного шага друг от друга лицом в центр, рассчитываются на первые и вторые номера. Так они делятся на две группы (первых и вторых номеров). В каждой группе играющие выбирают ведущих. Они должны стоять на противоположных сторонах круга. По сигналу ведущие начинают перебрасывать мяч только игрокам своей группы, в одном направлении.



Рис. 18

Выигрывает группа, в которой мяч раньше вернулся к ведущему. Дети выбирают другого водящего. Игра повторяется, но мячи перебрасываются в обратном направлении. По договоренности игру можно повторить от 4 до 6 раз.

П р а в и л а. 1. Начинать игру ведущим нужно одновременно по сигналу.

2. Мяч разрешается только перебрасывать.

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

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

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

Вариант 2* (рис. 19). Участники игры встают по кругу на расстоянии шага один от другого и рассчитываются на первые и



Рис. 19

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

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

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

2. Мяч игроки друг другу должны перебрасывать.

3. Бежать разрешается только за кругом.

Круг

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

П р а в и л а. 1. Играющие должны быстро и точно передавать мяч друг другу.

2. Водящий задерживает только летящий мяч.

3. Водящий пятнает детей с того места, где поднял мяч.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Проводить игру желательно с подгруппами по 10—12 человек. Водящий должен внимательно

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

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

Охотник

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

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

П р а в и л а. 1. Игрокам не разрешается двигаться после слова «Дичь!»

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

3. Игрокам не разрешается прятаться от охотника за предметы.

4. Охотник должен выполнять разные упражнения с мячом.

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

Стойки

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

Игра продолжается, пока не будет осалена половина играющих.

П р а в и л а. 1. Играющим разрешается ловить мяч с отскоком от земли.

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

Выбей мяч из круга

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

П р а в и л а. 1. Играющие не должны касаться мяча руками.

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

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

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

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

Защищай город

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

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

П р а в и л а. 1. Мяч игроки должны только прокатывать.

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

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

4. Сторож задерживает и отбивает мяч только ногой.

Мяч в лунке

Дети встают в круг, по считалке выбирают водящего, он стоит вместе с играющими. В центре круга в лунку кладут мяч. Дети, называя по имени водящего, говорят такие слова: «Коля, не спи, мяч быстрее бери!» Водящий бежит к лунке, а играющие в это время разбегаются. Берет мяч и кричит: «Стой!», называет одного из игроков по имени и бросает в него мяч. Если промахнется, то остается вновь королем, если попадет в игрока, то запятнанный становится королем. Игра повторяется; мяч кладут в лунку, водящий встает вместе с детьми в круг.

П р а в и л а. 1. Водящий должен бежать за мячом только после слов: «Быстрее бери!»

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

Лунки

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

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

Русская лапта¹ (рис. 20)

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

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

Однако не всегда удается игрокам сразу же вернуться в город. В этом случае они ждут, кто их выручит, а выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

Может быть и такой вариант: если тот, кто пробил мяч, не смог сразу же перебежать за линию кона, он ждет, когда мяч пробьет следующий игрок; тогда за линию кона бегут одновременно два игрока.

Правила. 1. Игроки города подают мяч в поле по очереди; отбивающий мяч не должен переступить черту города; если

¹ Предлагаемый вариант несколько изменен и адаптирован к возможностям старших дошкольников.

Название игры происходит от названия палки, которой забивают мяч, — она несколько похожа на лопату и называется *лаптой*.



Рис. 20

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

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

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

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

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

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

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

так, чтобы он упал ближе к линии города.

Один в лапту

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

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

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

Даровки (рис. 21)

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

Зевака

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

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

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

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

Играющим на кону нужно постараться отбить мяч как можно дальше, тогда бегущему безопаснее возвращаться к линии кона; во время бега он может резко менять направление, неожиданно остановиться или присесть.



Рис. 21

Круговая лапта

На земле чертят круг — это город. Дети делятся на две равные группы: игроки одной идут в город, а другой — остаются в поле. Полевые игроки — водящие. Они с мячом отходят от города, и один из них его прячет. Затем они возвращаются к городу, держа руки кто за спиной, кто в карманах, кто под рубашкой, чтобы нельзя было догадаться, у кого мяч. Все они бегают вокруг города и приговаривают: «Я кого-то ударю, я кого-то ожгу!» Или: «Жигало, жигало!» Тот, у кого мяч, ждет удобного момента, чтобы осалить одного из играющих города. Если он бросил мяч и промахнулся, играющие города кричат: «Сгорел, сгорел!» — и он выходит из игры.

Если удар удачный, то полевые игроки разбегаются, запятанный берет мяч и бросает его в убегающих. Ему нужно отыграться, запятнать одного из полевых игроков, чтобы игроки города остались на месте. Если он не отыгрывается, играющие меняются местами. Полевые игроки вновь прячут мяч.

Игра продолжается до тех пор, пока одна группа не потеряет всех игроков.

П р а в и л а. 1. Игрок города бросает мяч в убегающих, не выходя из круга.

2. Играющие не должны заходить за границу города; тот, кто переступил черту, выходит из игры.

3. Игроки водящей команды не должны задерживать мяч.

Перебежки

Дети делятся на две равные группы, встают друг против друга на расстоянии 3—4 м и начинают перебрасывать мяч друг другу. Если ребенок не поймал мяч, он переходит в другую команду и встает за игроком, который бросил ему мяч. Выигрывает та команда, в которую больше перешло игроков.

П р а в и л а. 1. Мяч игроки перебрасывают друг другу по порядку.

2. Тот, кто начнет игру, может придумать любое упражнение, а другие должны точно его повторять.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Если в игре принимает участие большое число детей, то нужно дать 2—3 мяча. Взрослый может

взять руководство игрой на себя, подсказать детям, какое упражнение они должны выполнить.

Городок (рис. 22)

На площадке чертят город — квадрат со сторонами по 1 м. В 6—8 м от него проводят черту, на которой каждый, кроме водящего, отмечает свое место — кладет камешек, кубик, роет ямки. Водящий на

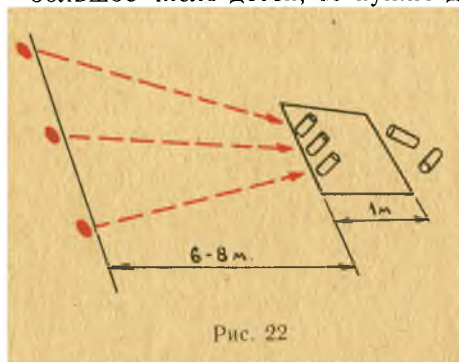


Рис. 22

нижней стороне города ставит фигуру из 5 рюх (городков) и встает недалеко от города. Участники игры встают каждый у своей отметки и поочередно бросают биты со своих мест в город. Выбив рюхи, играющие бегут в поле за палками. Водящий же спешит поставить новую фигуру и занять любое свободное место. Тот, кто свое место прозевал, становится водящим.

П р а в и л а. 1. Водящий не должен повторять фигуры.

2. Каждый играющий бросает только одну биту.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Воспитатель должен обеспечить безопасность детей в игре. Для этого лучше проводить ее на городской площадке или в стороне от игровой площадки.

Перед началом игры дети договариваются о количестве фигур. Если игра проходит на асфальтовой площадке, то вместо ямок мелом можно нарисовать кружочки. В игре принимают участие не более 5 человек.

Застука

На площадке роют лунку, водящий кладет в лунку шар. На расстоянии 3—6 м проводят черту, откуда играющие поочередно бросают битой в шар. Около лунки кладут застuku — небольшую доску. Как только один из играющих попадет в шар, все, кто бросил биты, бегут за ними, быстро возвращаются на свои места, постучав по пути битой в застuku. Водящий бежит в поле за шаром вместе со всеми и, прежде чем положить его в лунку, также стучит о доску. Тот из играющих, кто постучал о застuku сразу же после водящего, встает у ямки с шаром, а водящий идет в поле.

Зайчик

На площадке чертят большой круг. Одного из детей выбирают зайчиком, он идет в круг, а все участники игры стоят за кругом. Они бросают мяч друг другу, но так, чтобы он задел зайчика. Зайчик бегаёт по кругу, увертывается от мяча. Тот, кто запянает его, встает на место зайчика в круг.

П р а в и л а. 1. Участники игры не должны заходить за границы круга.

2. Прежде чем передать мяч, нужно назвать по имени того, кто его должен поймать.

3. Передавать мяч нужно быстро, нельзя задерживать его в руках.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Играющих должно быть не более 10 человек; встают они по кругу на расстоянии одного шага друг от друга. Чем быстрее участники игры передают мяч, тем игра проходит интереснее и больше возможностей запянает зайчика. Зайчик, по его желанию, может и поймать мячик. В этом случае игрок, чей мяч был пойман, встает в круг и выполняет роль зайчика.

Самые ловкие (рис. 23)

Участники игры делятся на две группы и встают друг против друга. Посередине площадки, между играющими, проводят ли-

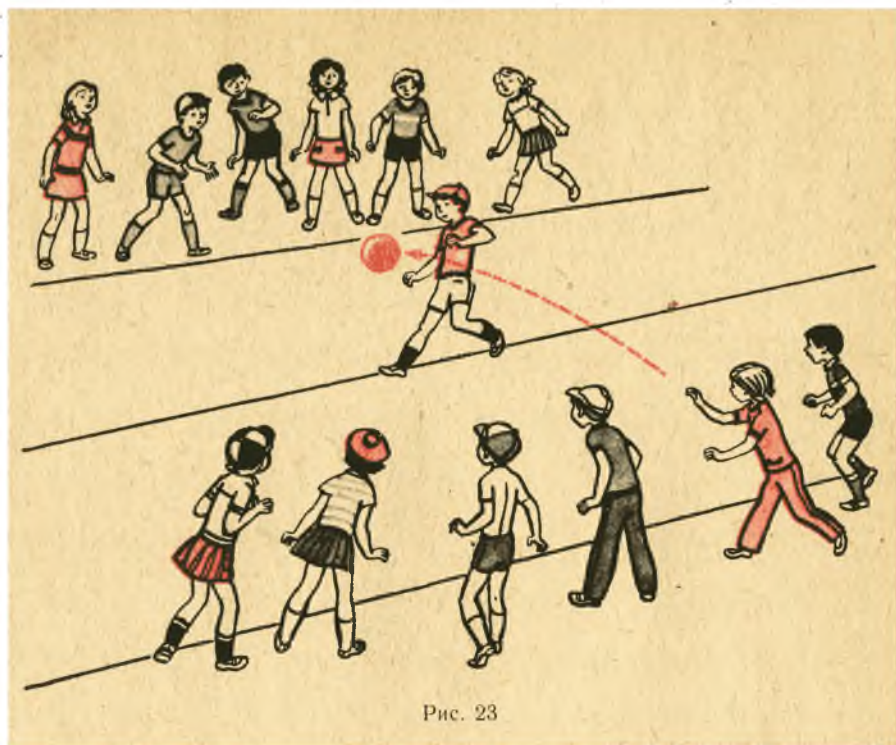


Рис. 23

нию. Водящий встает на линию, по его сигналу дети начинают перебрасывать мяч друг другу. Тот, кто поймал мяч, быстро бросает его в водящего. Если промахнется, то встает на линию и начинает водить. Если мяч попадет в водящего, то все играющие разбегаются, а водящий старается запятнать убегающих. Тот, кого он запятнал, встает на место водящего. Если же водящий промахнулся, то встает на линию и продолжает водить.

Правила. 1. Водящему разрешается бегать по линии из одного конца в другой.

2. Водящему разрешается ловить мяч, тогда он меняется местами с игроком, который его посылал.

Указания к проведению. В зависимости от умений играющих расстояние между командами может быть от 3 до 6 м. Лучше играть мячом средних размеров. Тот, кто ловит мяч, не должен стоять неподвижно. Ему нужно внимательно следить за направлением летящего мяча.

Сторож

Все, кто принимает участие в игре, берут мячи, встают полукругом, и каждый свое место отмечает кружком. На расстоянии 3—6 м, в середине полукруга, лежит большой мяч, его охраняет сторож с палкой. Играющие по очереди стараются сбить его своими мячами, а сторож палкой отбивает их мячи. Если отбитый сторожем мяч не докатился до игрока, он остается в поле.

Играющий может мяч взять, но так, чтобы сторож его не осалил. Осаленный игрок становится сторожем.

Когда один из игроков собьет большой мяч, сторож быстро возвращает его на то же место. Но в это время играющие, чьи мячи лежат на кону, стараются их взять.

П р а в и л а. 1. Сторож отбивает мячи только палкой.

2. Играющие сбивают мяч, соблюдая очередность. Очередной игрок бросает мяч в цель, как только сторож отобьет брошенный мяч.

3. Сторож может осалить игрока только рукой.

Выбей шар* (рис. 24)

На земле чертят клетки, на расстоянии 2 м по ту и другую сторону от них проводят линии кона. В каждой клетке лежит по 3—4 шара. Участники игры делятся на две команды и встают за линиями напротив клеток своего противника.

Игру начинают одновременно все игроки одной из команд. Они по сигналу прокатывают шары, забирают выбитые. Затем прокатывают шары игроки другой команды. Выигрывает та команда, игроки которой выбили больше шаров.

П р а в и л а. 1. Прокатывая шары, играющие стоят за линией кона.

2. Участники игры выбивают шары поочередно.

Указания к проведению. У каждой команды шары своего цвета. Они могут быть деревянными, полиэтиленовыми. Можно игру проводить и с мячами. В клетках шары нужно распо-

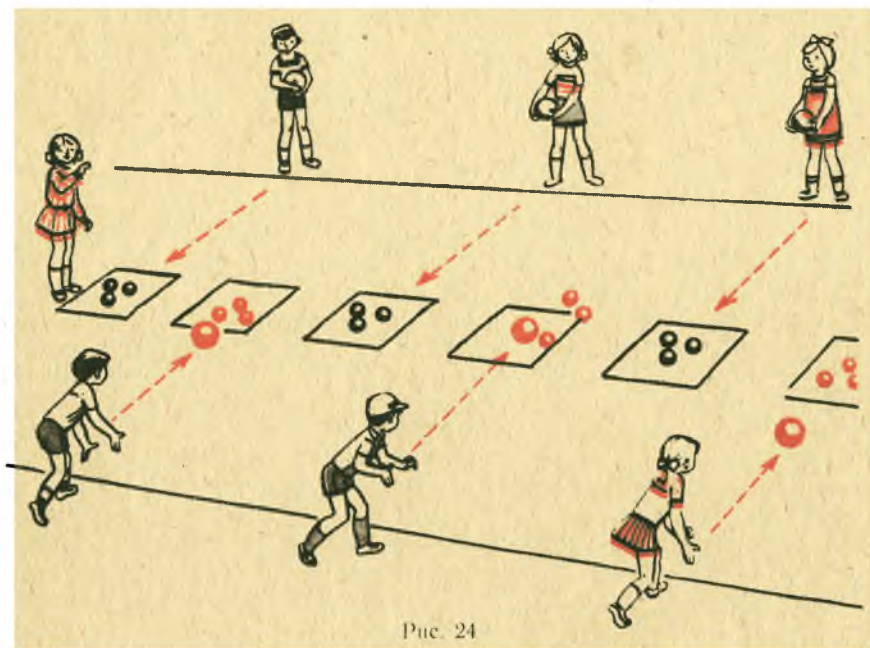




Рис. 25

лагать одинаково. Размеры клеток 50×50 см, располагают их на одной линии в шахматном порядке на расстоянии 30 см друг от друга.

Пирамидка (рис. 25)

На площадке очерчивают круг диаметром 50 см. Один из играющих выбирается сторожем. Он стоит в середине круга, где из 7 небольших шаров установлена пирамидка. На расстоянии 2—3 м от круга проводят черту, от которой играющие поочередно бросают мяч или шар, стараясь сбить пирамидку. Тот, кто попадет в пирамидку и выбьет шары за пределы круга, получает от сторожа фишку. Когда играющие выбьют все шары, сторож строит новую пирамидку. Игра продолжается. Выигрывает тот,

кто больше всех выбил шаров.

П р а в и л а. 1. Играющие не должны заходить за черту.

2. Каждый бьет по пирамидке один раз, после чего передает очередь следующему.

3. Играющий получает фишку за каждый выбитый шар.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Мяч, которым играющие бьют, должен быть больше размером, чем шары в пирамиде. Устанавливают пирамиду по-разному: 5 шаров лежат на земле, а 2 сверху, или 6 лежат на земле, а седьмой сверху.

Встреча (рис. 26)

На площадке проводят две линии на расстоянии 4—6 м. Играющие делятся на равные группы и встают друг против друга за линиями.

По сигналу все одновременно прокатывают друг другу шары или мячи, но так, чтобы они встретились. Детям, чьи шары встретились, ведущий дает по одной фишке. Выигрывает пара, у которой в конце игры окажется больше фишек.

Количество повторений игры по договоренности.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Площадка, где проводится игра, должна быть ровная. Увеличивать расстояние между играющими нужно постепенно. Эта игра требует от детей большого внимания и умения целесообразно распределять усилия при отталкивании шара в зависимости от расстояния. Детям нужно подсказать, что, чем больше расстояние прокатывания, тем энергичнее должен быть толчок по шару.

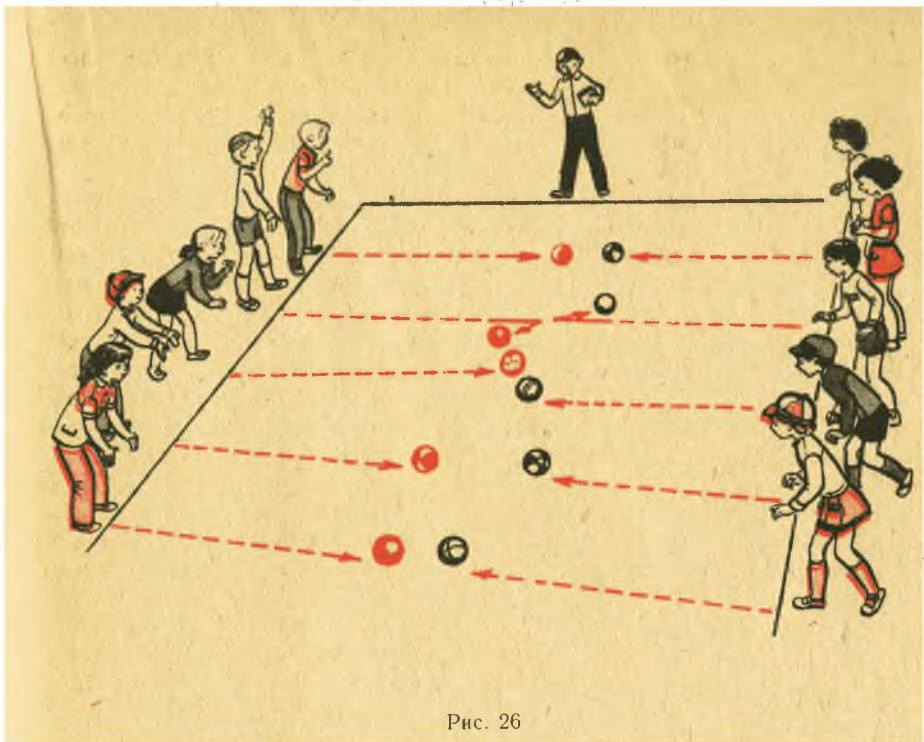


Рис. 26

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

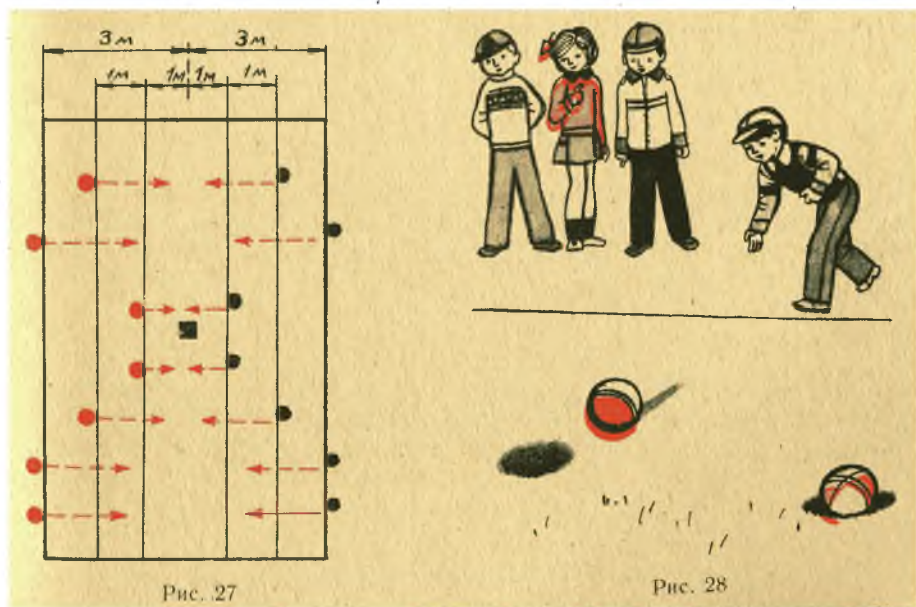


Рис. 27

Рис. 28

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

Ямки (рис. 28)

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

Кто первым попадет во все ямки, тот выигрывает.

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

Мяч в стену

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

Игру можно усложнить, если играющим дать 2—3 мяча и выбрать 2—3 водящих.

Раздел III. ИГРЫ С ПРЫЖКАМИ

Попрыгунчики

На земле чертят круг. Один из играющих встает в середину круга — он пятнашка. По сигналу дети перепрыгивают через черту круга и, если не грозит опасность быть осаленным, некоторое время остаются внутри круга. Продолжают прыгать на двух ногах на месте или продвигаясь вперед к центру круга. Участники игры стараются увернуться от пятнашки и вовремя выпрыгнуть из круга. Осаленный становится пятнашкой.

Правила. 1. Играющим из круга разрешается только выпрыгивать. Тот, кто из круга выбегает, выходит из игры.

2. Пятнашка преследует играющих, также прыгая на двух ногах.

Указания к проведению. Величина круга зависит от числа играющих. Перед началом игры нужно договориться, как дети будут перепрыгивать через черту круга: на одной ноге (правой или левой), прямо или боком на двух ногах.

Вариант*. Игра начинается так же, но осаленный из круга не выходит, а становится помощником пятнашки. Как только число пятнашек увеличится до 5, четверо уходят за круг, а тот, кого осалили последним, остается пятнашкой. Игра повторяется.

Воробушки и кот*

Все играющие изображают воробушков и находятся за кругом. Водящий — кот встает в середину круга. Воробушки то впрыгивают в круг, то выпрыгивают из него. Они собирают зерна (внутри круга рассыпаны фишки). Кот бегаёт по кругу и старается поймать их. Воробушек, до которого дотронулся кот, все собранные зерна высыпает, затем вновь начинает их собирать. В конце игры отмечают самых проворных воробьев.

Котлы. Классы (рис. 29, 30)

На земле чертят фигуру. Каждый квадрат фигуры называется классом. Играющие устанавливают очередь: кто начнет игру первым, кто будет вторым, третьим и т. д.

Первый из игроков бросает камешек в первый класс, встает на одну ногу, перепрыгивает через черту в тот же класс. Носком ноги выбивает камешек из первого класса и выпрыгивает сам. Снова бросает камешек, но уже во второй класс. Прыгает на одной ноге в первый, затем во второй класс и вновь выбивает камешек носком ноги и т. д.

В четвертом классе камешек нужно взять в руку и встать так, чтобы одна нога была в четвертом классе, а другая — в седьмом. Подпрыгнуть и переставить ноги так, чтобы одна была в



Рис. 29

шестом, а другая в пятом классе. Дальше играющий на одной ноге выпрыгивает в восьмой класс, а затем в полукруг, где некоторое время отдыхает.

Стоя в полукруге, играющий бросает камешек в восьмой класс. На одной ноге перепрыгивает в этот же класс и передвигает камешек носком ноги в седьмой класс. Вновь подпрыгивает, во время прыжка поворачивается вправо и ставит ноги в седьмой и четвертый классы. Передвигает камешек в шестой класс, подпрыгивает и встает ногами в шестой и пятый классы. Дальше, стоя на одной ноге в шестом классе, передвигает камешек в пятый класс, подпрыгивает и встает опять в

седьмой и четвертый классы. Камешек передвигает в четвертый класс и, стоя на одной ноге в четвертом классе, передвигает его в третий, затем во второй и первый. После этого выталкивает камешек из классов и выпрыгивает сам.

Если играющий прошел через все классы, его ждет экзамен. Он кладет камешек на носок ноги и идет на каблук через все классы. Нужно пройти осторожно, чтобы не уронить камешек и не наступить на черту. Только после экзамена каждый участник заканчивает игру.

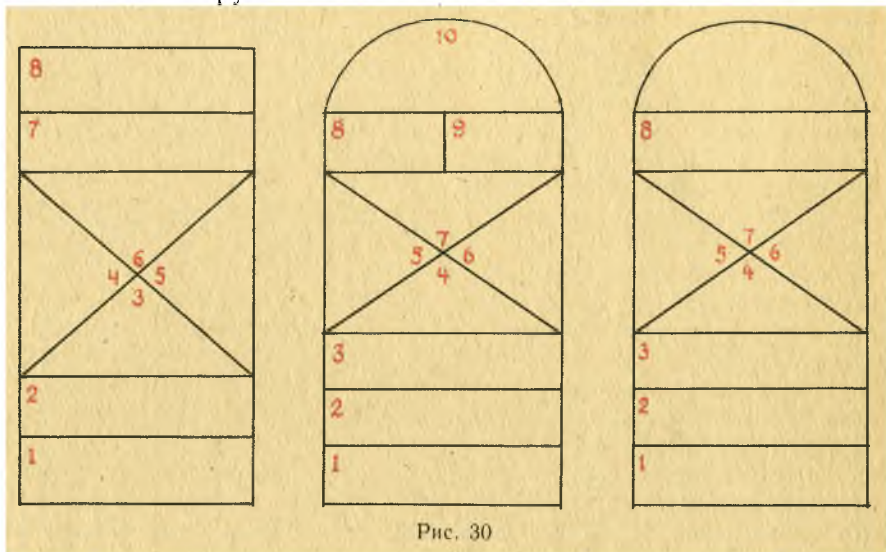


Рис. 30

П р а в и л а. 1. Игру начинает очередной игрок, если камешек предыдущего попал на черту или не в тот класс или игрок встал ногой на черту.

2. Игрок, допустивший ошибку, вновь начинает игру с того класса, где он ошибся.

Указания к проведению. В этой игре дети самостоятельно контролируют выполнение правил. Им нужно подсказать, что прыгать они могут как на правой, так и на левой ноге. Выбивать и передвигать камешек ребенок должен свободной ногой: если стоит на правой ноге, то передвигает камешек левой, и наоборот.

Игру можно закончить, когда один из игроков с наименьшим количеством ошибок пройдет все классы и сдаст экзамен.

Болото (рис. 31)

На земле расчерчивают классы. Участник игры бросает свой камешек в первый класс, на одной ноге прыгает в этот же класс, из первого класса толкает его во второй, а затем через болото в третий класс, оставаясь на одной ноге, и так доходит до пятого класса. Из последнего класса он или вышибает камень сразу через все классы в поле, или толкает его, прыгая на одной ноге из класса в класс по порядку, или выносит камень на носке ноги.

П р а в и л о. Если камешек попал в болото, игру нужно начинать сначала, с первого класса.

Переселение лягушек

Играющие перед началом игры выбирают ведущего (старшую лягушку). Все играющие (маленькие лягушки) приседают, опираясь руками о пол или землю. Старшая лягушка переводит их из одного болота в другое, где больше комаров и мошек. Она прыгает впереди. Во время игры водящий изменяет положение рук: руки на колени, на поясе; прыгает короткими прыжками, длинными, перепрыгивает через препятствия (через палки) или запрыгивает на дощечки, кирпичики, прыгает между предметами и т. д. Все лягушки повторяют эти движения.

Прискакав в другое болото, лягушки встают и кричат: «Ква-ква-ква!» При повторении игры выбирают нового ведущего.

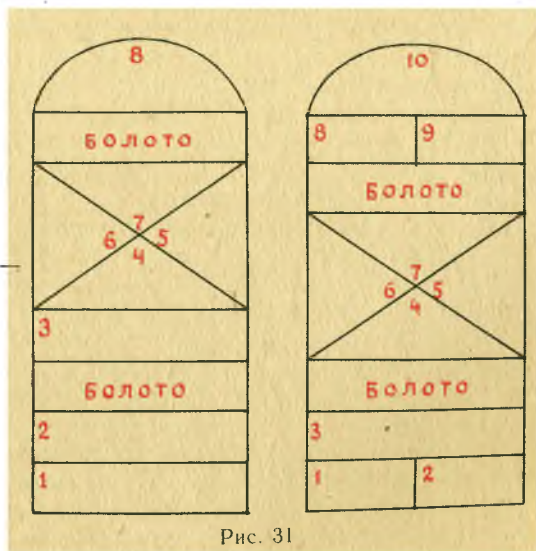


Рис. 31



Рис. 32

Мешочек (рис. 32)

Дети встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. В центре стоит водящий, он вращает по кругу шнур с грузом на конце (мешочек с песком). Играющие внимательно следят за шнуром, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы он не коснулся ног. Тот, кого мешочек задел, становится водящим.

Варианты*

На площадке нарисован круг, в центре его водящий.

1. Играющие стоят на расстоянии 3—4 шагов от круга. Водящий вращает шнур. Как только мешочек доходит до игрока, он подбегает и прыгает через него.

2. Водящий кружит шнур с мешочком, а дети бегут навстречу и перепрыгивают через него.

3. Дети делятся на несколько подгрупп, но не более 5 человек в каждой. Встают друг за другом и по очереди перепрыгивают через веревку с мешком на конце. Тот, кто перепрыгнул, встает последним в своей группе. Если же он за мешочек задел, то выходит из игры. Выигрывает подгруппа, где осталось больше играющих.

П р а в и л о. Вращать шнур с грузом нужно так, чтобы он не касался земли.

Указания к проведению. Для этой игры нужен шнур длиной 2—3 м с грузом на конце около 100 г. Длину шнура

можно увеличивать или уменьшать в зависимости от размера площадки и от количества играющих. При вращении шнура водящий может изменять его высоту.

Петушинный бой

Дети делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Дети перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестно перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.

П р а в и л а. 1. Играющие должны одновременно приближаться друг к другу.

2. Руками толкать друг друга нельзя.

Указания к проведению. Чаще всего в паре один играющий выходит из игры, один остается победителем. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру.

Бой петухов может проходить и в другой позе, например в присяде, руки играющие держат на коленях.

Салка на одной ноге

Дети расходятся по площадке, закрывают глаза, руки у всех за спиной. Ведущий проходит среди них и незаметно одному в руки кладет платочек. На слово «Раз, два, три, смотри!» дети открывают глаза. Стоя на месте, они внимательно смотрят друг на друга: «Кто же салка?» Ребенок с платком неожиданно поднимает его вверх и говорит: «Я салка!» Участники игры, прыгая на одной ноге, стараются уйти от салки. Тот, кого он коснулся рукой, идет водить. Он берет платочек, поднимает его вверх, быстро говорит слова: «Я салка!» Игра повторяется.

П р а в и л а. 1. Если ребенок устал, он может прыгать поочередно то на правой, то на левой ноге.

2. Когда меняются салки, играющим разрешается вставать на обе ноги.

3. Салка тоже должен прыгать, как все играющие, на одной ноге.

Здравствуй, сосед!

Играющие делятся на равные группы и встают в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Первые игроки — ведущие, они начинают игру: встают на одну ногу и скачут в направлении другой команды. Не останавливаясь, они обращаются к игроку: «Здравствуй, сосед!» Тот, к кому обращаются, отвечает: «Здравствуй!» — и прыгает за ведущим. Игра заканчивается, когда все дети образуют одну цепь прыгающих за ведущими.

П р а в и л а. 1. Дети должны повторять движения ведущего.

2. Тот, кто неточно выполняет движения, выходит из игры.

Указания к проведению. По ходу игры ведущий выполняет разнообразные упражнения, а играющие их повторяют.

Они прыгают на левой ноге, на двух ногах, на правой, на двух ногах боком, выполняют подскоки и т. д.

Купи бычка

На ровной площадке дети чертят круг, встают за его чертой на расстоянии шага друг от друга. Водящий — хозяин — встает в центр круга. На земле перед ним лежит маленький мяч или шар.

Водящий прыгает на одной ноге по кругу, свободной прокатывая мячик, приговаривает, обращаясь к детям: «Купи бычка!» или «Купи корову!» Он старается мячом осалить кого-то из играющих. Тот, кого осалили, берет мяч, встает в центр круга на место водящего. Если мяч выкатывается за круг, никого не задев, водящий приносит его, встает в круг и продолжает водить.

П р а в и л а. 1. Играющие не должны заходить за круг.

2. Водящий может бить мячом с любого расстояния, не выходя за пределы круга.

3. Водящему разрешается во время прыжка менять ноги, прыгать то на правой, то на левой ноге или на двух ногах.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Зимой можно играть на хорошо утоптанной снежной площадке, прокатывая льдинку, шар, шайбу или какой-либо другой предмет. Интересно проходит игра, когда удары мячом водящий проводит внезапно. Он прыгает по кругу то быстро, то замедляя прыжки, внезапно останавливаясь, делает обманные движения, словно бьет по мячу. Такое поведение водящего заставляет играющих подпрыгивать, отступать назад или делать шаг в сторону.

Раздел IV. ИГРЫ МАЛОЙ ПОДВИЖНОСТИ

Краски

Дети выбирают хозяина и двух покупателей, все остальные игроки — краски. Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет его хозяину. Когда все краски выбрали цвет, хозяин приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучится: «Тук-тук!» — «Кто там?» — «Покупатель». — «Зачем пришел?» — «За краской». — «За какой?» — «За голубой». Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки, поноси да назад принеси». Если же покупатель цвет краски угадал, то краску забирает себе. Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они проходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который угадал больше красок. При повторении игры он выступает в роли хозяина, а покупателей играющие выбирают.

Правило. Покупатель не должен повторять дважды один и тот же цвет краски, иначе он уступает свою очередь второму покупателю.

Указания к проведению. Игра проводится с детьми как в помещении, так и на прогулке. Хозяин, если покупатель не отгадал цвет краски, может дать и более сложное задание, например: «Скачи на одной ножке по голубой дорожке». Если играет много детей, нужно выбрать четырех покупателей и двух хозяев. Покупатели за красками приходят по очереди.

Фанты

Игра начинается так. Ведущий обходит играющих и говорит:

Нам прислали сто рублей.
Что хотите, то купите,
Черный, белый не берите,
Да и нет не говорите!

После этого он задает детям разные вопросы, а сам старается, чтобы кто-то в разговоре произнес одно из запрещенных слов: черный, белый, да, нет. Ведущий ведет примерно такой разговор: «Что продается в булочной?» — «Хлеб». — «Какой?» Чуть-чуть не ответил игрок: «Черный и белый», да вовремя вспомнил запрещенные слова и сказал: «Мягкий». — «А какой хлеб ты больше любишь, черный или белый?» — «Всякий». — «Из какой муки пекут булки?» — «Из пшеничной». И т. д. Тот, кто произнес запрещенное слово, отдает водящему фант. В конце игры все, кто остался без фанта, выкупают его.

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

2. За каждое запрещенное слово играющий платит ведущему фант.

3. Ведущий может вести разговор одновременно с двумя играющими.

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

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Игру можно провести на лесной полянке или в тенистом уголке игровой площадки. В игре принимают участие не более 10 человек, все дети имеют по несколько фантов. Они должны внимательно слушать вопросы водящего и, прежде чем ответить, подумать.

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

Колечко

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

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

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

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

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Если желающих играть более 15 человек, то на шнур надевают от 3 до 5 колец и выбирают 2—3 водящих.

Молчанка

Перед началом игры играющие хором произносят:

Первенчики, червенчики,

Зазвенели бубенчики.

По свежей росе,

По чужой полосе.

Там чашки, орешки,
Медок, сахарок.
Молчок!

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

П р а в и л а. 1. Ведущий не должен играющих трогать руками.

2. Фанты для играющих должны быть разными по цвету, форме.

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

Веревочка

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

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

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

Телефон

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

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

Летит — не летит

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

Иногда играют и так: все становятся в круг и при назывании летающего предмета все игроки подпрыгивают. Если назван предмет нелетающий, они стоят на месте.

Камешек

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

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

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

Мережа¹

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

Море волнуется

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

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

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

Соломинки

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

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

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

¹ Мережа — сплетенный из ивовых прутьев конус для ловли рыбы.

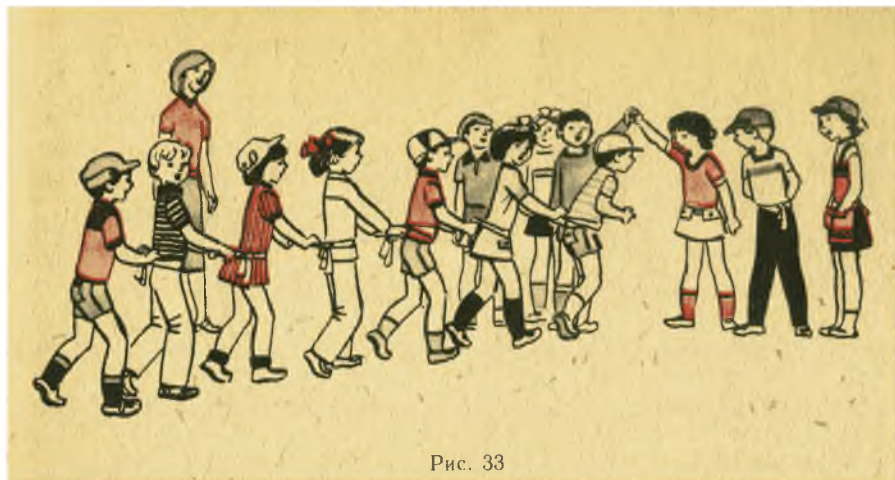


Рис. 33

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

Дятел

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

Ходит дятел у житницы¹,
Ищет зернышко пшеницы.

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

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

Солнце и месяц (рис. 33)

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

Участники игры встают друг за другом, кладут руку на плечо впереди стоящего или берут его за пояс. Солнце и месяц² подходят к играющим, берутся за руки и высоко их поднимают, получают ворота. Играющие поют песенку:

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

¹ Житница — помещение для зерна.

С этой песенкой они проходят через ворота. Солнце и месяц останавливают последнего и тихо спрашивают: «К кому хочешь — к солнцу или к месяцу?» Играющий так же тихо отвечает, к кому он пойдет, и встает рядом или с солнцем, или с месяцем. Игра продолжается. В конце игры нужно пересчитать, к кому перешло больше игроков.

ИГРЫ В КАМЕШКИ

Популярной в России в свое время была игра в камешки. Называли ее по-разному: *кремушки*, *галанцы*, *просферы*. Для игры дети берут пять камешков величиной с лесной орех, круглой или овальной формы, с гладкой поверхностью. Такие камешки удобно взять в руку, легко рассыпать во время игры на столе. (Можно использовать для игры также желуди и т. д.).

Перед игрой дети по взаимному согласию или считалке устанавливают, кому за кем бросать камешки. Но есть и особый жребий, когда все играющие берут пять камешков, слегка подбрасывают вверх, поворачивают руки ладонями вниз и пытаются поймать их на тыльную сторону руки. У кого на руке окажется больше камешков, тот и начинает игру. Затем участники игры садятся в кружок у стола, у каждого свои камешки. Место, где проходит игра, называется коном. Очередь игроки ведут «по солнцу», т. е. справа налево.

Среди игр в камешки есть простые, когда дети выполняют только одну фигуру (такие, как «Грудка», «Жары», «Мостик»), и трудные, когда дети выполняют несколько фигур. Комбинация фигур бывает сложной, и не всегда всем играющим они удаются, но частое повторение игры дает свои результаты.

Эти игры увлекательны и полезны, воспитывают внимание, сосредоточенность, находчивость, развивают ловкость рук и пальцев, точную координацию движений.

Жары

Пять камешков игрок берет в руку, один подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх. И пока он летит, нужно успеть прикоснуться пальцами одного из лежащих на столе камешков. Если несколько камешков лежат вместе, можно коснуться одновременно всех и успеть поймать падающий камешек. Камешки, которых коснулся играющий, откладывают в сторону.

Верты

Та же самая игра, но рассыпанные камешки нужно перевернуть или просто сдвинуть с места.

Мостик

Дети кладут в ряд по четыре камешка близко друг к другу. Пятый камешек бросают вверх, быстро берут со стола четыре камешка и ловят пятый.

Из руки в руку

Та же игра, но нужно успеть взять со стола как можно больше камешков и, прежде чем поймать брошенный камешек, переложить их в другую руку.

Грудка

В правую руку дети берут по пять камешков, один бросают вверх, а четыре грудкой кладут на стол и ловят той же рукой брошенный камешек. Камешек подбрасывают вверх еще раз, быстро берут лежащие на столе четыре камешка и ловят брошенный.

Игра заканчивается, когда все играющие выполняют фигуру.

На подолки

Играющий рассыпает на столе по четыре камешка, пятый подбрасывает вверх. Прежде чем поймать брошенный камешек, нужно успеть один камешек взять со стола и переложить на колени, подол платья. Игра повторяется до тех пор, пока играющие не поднимут все камешки и не переложат их на колени.

Через реку

Та же игра, но камешек бросают из-под левой, вытянутой вперед руки.

Мены

Четыре камешка игрок рассыпает на столе, пятый бросает вверх. Нужно быстро взять один из лежащих камешков и успеть поймать брошенный. Один из двух камешков снова бросают вверх, а второй быстро кладут на стол; вместо него нужно взять следующий и поймать брошенный. Игра заканчивается, когда все камешки играющие обменяют.

Одиночка

Ребенок берет пять камешков в руку. Один из них подбрасывает вверх, а четыре рассыпает на столе. Брошенный камешек ловит и снова бросает его вверх, быстро берет со стола один камешек и ловит брошенный. Игру повторяют несколько раз, пока не соберут со стола все камешки.

Двойка

Ребенок держит пять камешков в руке. Один из них бросает вверх, два камешка быстро кладет на стол и ловит брошенный вверх. В руке осталось три камешка. Еще раз играющий бросает один камешек вверх, два оставшихся камешка кладет на стол и ловит тот, который бросил. В третий раз камешек подбрасывается вверх, а со стола нужно успеть взять два камешка и поймать брошенный. В четвертый раз при подбрасывании надо взять остальные два камешка.

Тройки

В правой руке игроки держат по пять камешков, один подбрасывают вверх, а четыре кладут на стол, но так, чтобы три лежали вместе, а один отдельно, и ловят камешек, брошенный вверх. Камешек подбрасывают еще раз вверх. Прежде чем его поймать, нужно успеть взять сначала три камешка со стола. Ка-

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

Чет и нечет

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

Царапки

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

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

СОВРЕМЕННЫЕ ВАРИАНТЫ ИГР В КАМЕШКИ*

Упражнения с камешками

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

Игры

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

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

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

4. Пять камешков лежат на столе. Каждый играющий по очереди подбрасывает один из них вверх, быстро хлопает в ладоши, ловит брошенный камешек и кладет его на стол. Так он подбрасывает камешки один за другим, хлопает в ладоши, ловит их и кладет на стол. Выигрывает тот, кто, поочередно подбрасывая, поймает все камешки раньше других.

5. Пять камешков лежат на столе. Один из них играющий подбрасывает вверх, ловит его и перекладывает в левую руку. Так поочередно он подбрасывает все камешки, в левую руку перекладывает только те, которые поймал.

6. Четыре камешка ребенок рассыпает на столе, один держит в руке. Подбрасывает его вверх, быстро берет камешек из лежащих на столе и ловит брошенный вверх. Из двух камешков в руке играющий должен один переложить в левую руку. Так, подбрасывая камешек вверх, ребенок берет один за другим камешки со стола, старается поймать брошенный. Если камешек поймал, перекладывает его в левую руку. Выигрывает тот, кто первый заканчивает игру.

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

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

В а р и а н т. Та же игра, но камешки играющий подбрасывает вверх правой рукой, а ловит их левой.

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

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

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

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

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

В а р и а н т ы. 1. То же, но играющие камешек подбрасывают правой рукой, а берут со стола и ловят брошенный вверх левой рукой.

2. То же, но со стола играющие берут по два камешка поочередно то правой, то левой рукой.

У к а з а н и я к п р о в е д е н и ю. Играть в камешки дети могут в помещении, а в теплое время года на прогулке, но только за столом. Чтобы подолгу не ждать своей очереди, участников игры должно быть не более 5 человек, у каждого свои камешки.

Начинать играть в камешки нужно с простых упражнений и, пока дети не научатся выполнять простые фигуры, переходить к сложным играм не следует. Один игрок уступает очередь второму, если ему не удалось выполнить очередную фигуру. Игру закончить можно по-разному: или когда один из играющих выполнит безошибочно все фигуры, или когда все игроки выполняют фигуры. Тот, кто выполнил все фигуры и не уронил камешки, самый ловкий из играющих.

Щелчки (рис. 34)

От круглой палочки или прута диаметром 1,5—2 см отрезают 15—25 кусочков длиной по 2—2,5 см. Разрезают их вдоль, чтобы получились маленькие поленца. Одна сторона у поленца плоская, а другая полукруглая. Их должно быть 30—50 штук.

Тот, кто первый начинает игру, берет поленца в руки и рассыпает их по столу. Затем выбирает те, которые лежат в одинаковом положении, и щелчком ударяет по одному из них, стараясь попасть в другое поленце. То поленце, в которое попали, считается выбитым, и играющий забирает его как выигрыш. Как только первый играющий промахнется, игру начинает второй. Он также может собрать поленца и рассыпать их по столу. Игра продолжается до тех пор, пока все поленца не окажутся выигранными.

П р а в и л а. 1. Во время щелчка нельзя задевать рукой рядом лежащие поленца.

2. Поленца, упавшие друг на друга в одинаковом положении, т. е. либо вверх, либо вниз плоскостью, можно брать оба как выигрыш.

3. Щелчком можно выбивать только те поленца, которые лежат отдельно.

4. Считаются вне игры поленца, которые лежат один на другом, но по-разному.

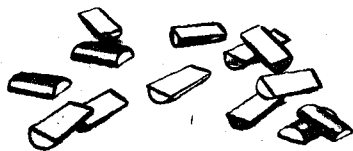


Рис. 34

Блошки

Блошки — это пластмассовые кружочки диаметром 12—15 мм и толщиной 1—1,5 мм и кружочки-биты диаметром 20—25 мм. Играющие садятся друг против друга за столом, у каждого по 5 блошек и по одной бите. Посередине стола ставится

коробка, на расстоянии 15—20 см от нее играющие проводят линию кона, каждый со своей стороны.

На линию кона ставят блошки и, нажимая краем биты на край блошки, заставляют ее подпрыгнуть вверх так, чтобы она попала в коробку. Если блошка попадет в коробку, то играющий получает право загонять следующую блошку. Если же он промахнулся, игру начинает следующий ребенок.

Можно регулировать высоту и длину прыжка блошки, нажимая битой на ее край с разной силой или загонять не в коробку, а в центр стола на квадрат или круг, вырезанный из мягкой ткани или бумаги, картона.

Волчок (рис. 35)

С волчком ребенок начинает играть сизмала. Его можно не только просто запускать, любуясь движением, но и организовывать с ним различные коллективные игры.

1. Дети одновременно пускают волчки: чей волчок вращается дольше других, тот и выигрывает.

2. Волчки запускают в воротики или между предметами, которые расставлены на столе. Выигрывает тот, чей волчок их не заденет.

3. Волчки пускают по очереди: чей волчок собьет больше шариков, рассыпанных на столе, тот выигрывает.

4. Из цветной бумаги вырезают круги или квадраты — игровое поле (стороны квадрата по 15 см, диаметр круга 20 см). Дети одновременно пускают волчки, каждый на своем игровом поле: чей волчок не сойдет с игрового поля, тот выигрывает.

Бирюльки

Играющие рассыпают бирюльки (разные фигурки) на столе и вытаскивают их по одной палочкой с крючком на конце так, чтобы не задеть рядом лежащую. Если крючок, которым поднимают бирюльки, прикрепить к шнуру, то подцепить фигурку будет еще сложнее. Выигрывает тот, кто больше вытащил бирюлек. Игра заканчивается, когда все бирюльки будут разобраны.

ЖМУРКИ

Обыкновенные жмурки

Одному из играющих — жмурке завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и заставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем переговариваются с ним, например:

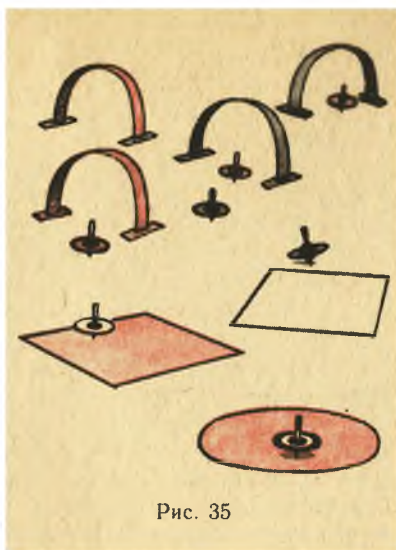


Рис. 35

«Кот, кот, на чем стоишь?» — «На квашне»¹. — «Что в квашне?» — «Квас». — «Лови мышей, а не нас». После слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот становится жмуркой.

Правила. 1. Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его предупредить, крикнуть: «Огонь!»

2. Нельзя кричать «Огонь!» с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него.

3. Играющие не должны прятаться за какие-либо предметы или убегать очень далеко.

4. Играющие могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках.

5. Пойманного игрока жмурка должен узнать, назвать по имени, не снимая повязки.

Указания к проведению. Игру можно проводить как в комнате, так и на участке. Граница игровой площадки должна быть точно определена, и выходить за нее участники игры не должны. Если границу игровой площадки переходит жмурка, то его следует остановить словом «Огонь!».

Дети должны бегать неслышно около жмурки. Смелые игроки могут тихо подойти к нему, коснуться плеча, спины, руки и так же неслышно убежать; могут за спиной у жмурки произнести короткое слово: «Ку-ку!», «А-у!»

Жмурки на местах

Жмурку ставят на середину игровой площадки, завязывают глаза, и он повертывается несколько раз вокруг себя. Играющие его спрашивают: «Где стоишь?» — «На мосту». — «Что продаешь?» — «Квас». — «Ищи три года нас!» После слов участники расходятся по площадке, жмурка идет их искать. Дети, пока их ищет жмурка, не сходят со своих мест, но они могут приседать, вставать на колени или четвереньки. Найденный игрок становится жмуркой только в том случае, если водящий его узнает и назовет по имени.

Круговые жмурки (Трубочка)

Дети встают в круг и выбирают жмурку. Он выходит на середину, ему завязывают глаза, в руку дают бумажную трубочку и заставляют повернуться три раза. Играющие в это время берутся за руки и обходят вокруг жмурки, чтобы он не знал, где кто стоит. Когда все остановятся, жмурка делает несколько шагов к играющим и дотрагивается до кого-то трубочкой, спрашивая его: «Кто?» Ему отвечают: «Мя-у!», «Ку-ка-ре-ку!» Жмурка должен угадать по голосу того, кто ему ответил. Если не отгадал, то остается водить. Ребенок, которого жмурка узнал, становится жмуркой.

¹ Квашня — деревянная посуда для замешивания теста.

Слепой козел

Жмурке завязывают глаза и подводят к двери. Он стучится в нее, а играющие спрашивают: «Кто там?» «Слепой козел», — отвечает жмурка.

Играющие все вместе говорят:

Козел слепой,
Не ходи к нам ногой.
Иди в кут,
Где холсты¹ ткнут,
Там тебе холстик дадут!

Недовольный козел снова стучит в дверь.

«Кто там?» — «Апанас!» — отвечает козел. «Апанас, ищи нас!» — с этими словами дети разбегаются. Жмурка прислушивается к шагам и старается кого-то поймать. Ловкие играющие увертываются, а пойманный игрок становится жмуркой.

Звонок

Все, кто хочет принять участие в этой игре, встают в круг, выбирают жмурку и игрока, которого он будет искать. Жмурке завязывают глаза, другой ребенок берет колокольчик. По звону колокольчика жмурка должен его поймать. Игра заканчивается, когда жмурка поймал игрока с колокольчиком. Выбирается другая пара, игра повторяется.

Вариант. Выбираются две пары. Жмуркам завязывают глаза, а играющие берут: один — колокольчик, а другой — дудочку. Жмурки ловят только своих игроков.

Пора, бабушка, в пир!

Все встают в круг, жмурка с завязанными глазами в середине круга. Играющие идут по кругу и говорят слова: «Бабушка, бабушка, пора в пир!» Бабушка-жмурка отвечает: «Не в чем!» — «В рогоже!» — «Негоже» — «В лукошке!»² — «Покато». — «На крылышках полетай!»

При последних словах все останавливаются, а жмурка машет руками и идет в сторону играющих. Останавливается перед одним игроком и старается узнать его: руками проводит по платью, волосам (не разрешается трогать лицо). Если узнает, то играющий становится жмуркой и игра начинается сначала.

Кривой петух

Одному из играющих завязывают глаза и сажают его на скамейку. Дети подходят к нему, говорят: «Прощай, кривой петух!» — и быстро расходятся по площадке. Водящий — кривой петух встает со своего места и идет искать игроков: он широко расставляет руки, прислушивается к каждому шороху. Найденного игрока он старается рассмешить, чтобы его узнать. Если ребенок будет узнан, он становится водящим.

¹ Холст — ткань из льна, изготовленная кустарно.

² Лукошко — ручная корзинка, сделанная из прутьев, проволоки и т. д.

КАК ВЫБИРАЮТ ВОДЯЩЕГО

Во многих подвижных играх есть водящий: в одной игре это медведь, в другой — коршун, в третьей — челночок. Чтобы начать игру, нужно водящего выбрать. Его назначают или выбирают по считалке.

Дети очень любят шуточные, веселые стихи-считалки, быстро их запоминают. Все участники игры встают в круг, в ряд или садятся на скамейки, лужайку, и один из них выходит на середину, громко, четко выговаривая слова, произносит нараспев считалку, например:

Я пойду куплю дуду,
Я на улицу пойду.
Громче, дудочка, дуди.
Мы играем, ты води!

Или:

Шел баран
По крутым горам.
Вырвал травку,
Положил на лавку.
Кто травку возьмет,
Тот вон пойдет!

Тот, кто произносит считалку, при каждом слове, а иногда и слоге прикасается поочередно рукой к играющим, не исключая и самого себя. На кого выпадает последнее слово, тот становится водящим.

Если участников игры немного, то считаются по-другому: произносят считалку, и на кого падает последнее слово, тот выходит из круга, а считалку повторяют до тех пор, пока не останется один играющий. Он должен водить — ловить мяч, догонять и салить убегающих, быть коршуном или наседкой.

Некоторые считалки содержат вопрос, ответ на который предполагает продолжение расчета, например:

Ехал мужик по дороге, Сколько гвоздей, говори поскорей,
Сломал колесо на пороге. Не задумывайся!

На кого пали слова: «Не задумывайся!», тот должен ответить, сколько нужно гвоздей, но большие числа лучше не называть, иначе придется долго считаться.

Если в игре выбираются двое водящих, например в «Мышке и кошке», то сначала по считалке выбирают мышку, затем считают еще раз и выбирают кошку.

От водящего, его активности, изобретательности зависит успех игры, поэтому не всегда целесообразно выбирать водящего с помощью считалки. В таких играх, где роль водящего особенно

трудна, как, например, «Коршун и наседка», его лучше назначать или предложить выбрать участникам игры, заранее подсказав, какими качествами он должен обладать (хорошо бегать, быстро ориентироваться в обстановке, быть наблюдательным, метким).

Часто в играх все участники делятся на две группы, и нужно решить, какой из них начинать игру. В таком случае два игрока, по одному из каждой группы, меряются на палке («конаются»). Для этого подбирают палку длиной 40—50 см, один из играющих берет ее за конец, другой, плотно прижимая свою руку к руке товарища, захватывает ее выше, затем первый переносит свою руку выше руки второго и т. д. Какой игрок захватит конец палки, тот выигрывает для своей группы право начать игру.

Есть и более простой способ выбора очередности — угадывание. В какой руке лежит предмет? Какой из двух концов платка с узелком? Которая из двух палочек (или соломинок), выставленных одним концом, длиннее, которая короче? Так можно выбрать водящих или решить, какой группе первой начать игру.

СЧИТАЛКИ СТАРИННЫЕ

Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь,
Восемь, девять, десять.
Выплывает
Белый месяц!
Кто до месяца дойдет,
Тот и прятаться пойдет!

Катилось яблочко
Мимо сада,
Мимо огорода,
Мимо частокола;
Кто его поднимет,
Тот вон выйдет!

— Заяц белый,
Куда бегал?
— В лес дубовый!
— Что там делал?
— Лыки драл!
— Куда клал?
— Под колоду!
— Кто украл?
— Родион.
— Выйди вон!

Катился горох по блюду.
Ты води,
А я не буду.

— Чики-брики, ты куда?
— Чики-брики, на базар.
— Чики-брики, ты зачем?
— Чики-брики, за овсом!
— Чики-брики, ты кому?
— Чики-брики, я коню!
— Чики-брики, ты какому?
— Чики-брики, вороному!

Таря-Маря
В лес ходила,
Шишки
Ела —

Нам велела.
А мы
Шишки
Не едим,
Таре-Маре
Отдадим!

Ходит свинка
По бору,
Рвет траву-мураву.
Она рвет,
И берет,
И в корзиночку кладет.
Этот выйдет,
Вон пойдет.

Шла кукушка
Мимо сети,
А за нею
Малы дети
И кричали:
«Кук! Мак!»
Убирай
Один кулак!

Лиса по лесу шла,
Лиса лычки драла,
Лиса лапки плела —
Мужу двое,
Себе трое
И детишкам
По лаптишкам!

Шла кукушка
Мимо сети,
А за нею
Малы дети.
Кукушата
Просят пить.
Выходи —
Тебе водить!

Под мельницей,
Под вертельницей
Подрались два ерша.
Вот и сказка вся!

Тара-бара,
Домой пора —
Ребят кормить,
Телят поить,
Коров доить.
Тебе водить!

Кукушечка-
Горюшечка
Плетень плела,
Детей вела.
Дети шли,
До конца дошли,
До конца дошли,
Обратно пошли.
Кук!

Аты-баты,
Шли солдаты,
Аты-баты,
На базар,
Аты-баты,
Что купили?
Аты-баты,
Самовар!

Первинчики,
Другинчики,
Летели голубенчики
По утренней росе,
По зеленой полосе.
Здесь яблоки, орешки,
Медок, сахарок,
Поди вон
В уголок!

Ахи, ахи, ахи, ох,
Маша сеяла горох.
Уродился он густой,
Мы помчимся, ты постой!

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло,
Стой подоле,
Гляди на поле.
Едут там трубачи
Да едят калачи.

Катилась торба
С высокою горба.
В этой торбе
Хлеб, соль, пшеница.
С кем хочешь поделиться?

Прыг да скок,
Прыг да скок,
Скачет зайка —
Серый бок.
По лесочку
Прыг-прыг-прыг,
По снежочку
Тык-тык-тык.
Под кусточек присел,
Схорониться захотел.
Кто его поймает, тот и водит.

Тили-тели,
На лавочке сидели —
Царь, царевич,
Король, королевич,
Сапожник,
Портной.
А ты кто такой?

Инцы-брынцы,
Балалайка!
Инцы-брынцы,
Поиграй-ка!
Инцы-брынцы,
Не хочу!
Инцы-брынцы,
Вон пойду!

Ах ты, совушка-сова,
Ты, большая голова!
Ты на дереве сидела,
Головою ты вертела —
Во траву свалилася,
В яму покатилася!

По дорожке Дарья шла,
Клубок ниточек нашла.
Клубок маленький,
Нитки аленьки,
Клубок катится,
Нитка тянется.
Клубок дале, дале, дале,
Нитка доле, доле, доле.
Я за ниточку взяла,
Потянула, порвала.

За морями, за горами,
За железными столбами
На пригорке теремок,
На двери висит замок.
Ты за ключиком иди
И замочек отопри.

Комарики-мошки,
Тоненькие ножки,
Пляшут по дорожке...
Близко ночь,
Улетайте прочь.

Трух-тух,
Трух-тух-тух,
Ходит по двору петух.
Сам со шпорами,
Хвост с узорами.
Под окном стоит,
На весь двор кричит.
Кто услышит,
Тот бежит.

Летела кукушечка мимо сада,
Поклевала всю рассаду
И кричала: «Ку-ку-мак,
Раскрывай один кулак».

Погляди на небо,
Звезды горят,
Журавли кричат:
— Гу-гу! Убегу!
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь.

По тропинке кувыркком
Скачет зайка босиком.
Заинька, не беги —
Вот тебе сапоги,
Вот тебе поясок,
Не спеши в лесок.
Иди к нам в хоровод
Веселить народ.

— Тили-тели,—
Птички пели,
Взвильсь, к лесу полетели.
Стали птички гнезда вить!
Кто не вьет, тому водить!

Покатилось колесо,
Укатилось далеко,
И не в рожь,
И не в пшеницу,
А до самой
До столицы.
Колесо кто найдет,
Тот ведет.

Уж как шла лиса по тропке,
Нашла грамоту в охлопке,
Она села на пенек
И читала весь денек.

Еду-еду
К бабке, к деду
На лошадке
В красной шапке.
По ровной дорожке
На одной ножке,
В старом лапоточке
По рытвинам, по кочкам,
Все прямо и прямо,
А потом вдруг... в яму!
Бух!

Раз, два, три, четыре, пять!
Вышел зайчик погулять.
Вдруг охотник выбегает,
Прямо в зайчика
Стреляет.
Пиф! Паф! Не попал,
Серый зайчик
Убежал!

Обруч круж,
Обруч круж.

Кто играет,
Будет уж.
Кто не хочет
Быть ужом,
Выходи
Из круга вон!

Конь ретивый
С длинной гривой
Скачет, скачет
По полям.
Тут и там!
Тут и там!
Где проскачет он —
Выходи
Из круга вон!

Петушок, петушок,
Покажи свой кожушок.
Кожушок горит огнем,
Сколько перышек на нем?
Раз, два, три, четыре, пять...
Невозможно сосчитать!

СГОВОРКИ

Есть подвижные игры, где все играющие делятся на группы, команды. В таких играх вначале выбирают или назначают ведущих, затем определяется состав команд. Разделить всех игроков поровну, чтобы никому не было обидно, помогают сговорки.

Играющие делятся на пары, отходят в сторону и сговариваются между собой, придумывают названия: один, например, называет себя «сорокой», а другой — «змеем-горынычем». Можно придумать смешные клички, например «Степан-великан», «усатый таракан». Сговариваться надо тихо, чтобы не слышали ведущие. Затем дети идут к ведущим и спрашивают, кого те выберут, чаще в форме рифмовки, например:

Из ведра ерша
Или из корзины ежа?

Чтобы ведущие одновременно не назвали одного и того же игрока, они договариваются, кто первым будет выбирать и в какой паре: один выбирает в первой паре, другой — во второй. Сговорки бывают разные. Приведем примеры.

Кого выбираешь:

Конь вороной
Или хомут золотой?

Шары катить
Или воду лить?

Помогали два кота,
Вот и нет теперь кита!
Ты не веришь другу?
Выходи из круга!

Мимо леса, мимо дач
Плыл по речке красный мяч.
Увидала щука.
Что это за штука?
Хвать, хвать!
Не поймать.
Мячик вынырнул опять.
Он пустился дальше плыть,
Выходи, тебе водить.

Белки зайцев угощали,
Им морковку подавали,
Все орешки сами съели,
И тебе водить велели.

Раз, два, три, четыре,
Кто не спит у нас в квартире?
Всем на свете нужен сон,
Кто не спит, тот выйдет вон!

Раз у нашего Степана
Караулил кот сметану.
А когда настал обед,
Кот сидит — сметаны нет.
Помогите-ка Степану,
Поищите с ним сметану.

Как у нас на сеновале
Две лягушки ночевали.
Утром встали, щей поели,
А тебе водить велели!

На лужок пришли бельчата
Медвежата, барсучата.
На зеленый на лужок
Приходи и ты, дружок.

Взял Егор в углу топор,
С топором пошел во двор,
Стал чинить Егор забор,
Потерял Егор топор.
Вот и ищет до сих пор...
Пойщи и ты топор!

Среди белых голубей
Скачет шустрый воробей.
Воробушек-пташка,

Серая рубашка,
Откликайся, воробей,
Вылетай-ка, не робей!

Раз пошли ребята к речке,
Два весла несли в руках.
Им навстречу — три овечки
И четыре индюка.
Все ребята испугались,
Весла бросили в кусты.
Испугались, разбежались,
А найти их должен ты!

Жил в реке один налим,
Два ерша дружили с ним.
Прилетали к ним три утки,
По четыре раза в сутки
И учили их считать:
Раз-два-три-четыре-пять!

Рано, рано мы встаем.
Громко сторожа зовем.
Сторож, сторож, поскорей
Выходи кормить зверей.

Тили-тили, тили-бом,
Сбил сосну зайчишка лбом.
Жалко мне зайчишку,
Носит заяка шишку.
Поскорее сбегай в лес,
Сделай зайинке компресс!

Тик-трак, тик-трак,
Под мостом жил старый рак,
Рыжий кот пришел на мост,
Рак схватил кота на хвост.
Мяу-мяу, помогите!
С хвоста рака отцепите!
Все бегут, и ты беги,
Коту Ваське помоги.
Петушок рубил дрова,
Пироги пекла сова.
С кочерыжкой для зайчишек,
Кренделек с медком для мишек.
А ты, дружок, с чем хочешь
пирожок?

Скок-поскок, скок-поскок!
Зайка прыгнул на пенек.
В барабан он громко бьет,
В чехарду играть зовет.

Чайки жили у причала,
Их река волной качала.
Раз, два, три, четыре, пять,
Помоги их сосчитать.

Чики-чики, чики-чок,
Ночью песни пел сверчок,
Мы его искать пошли,
Зажигали фонари,
Заглянули под кусток,
Под пушистый лопушок.
Где там спрятался сверчок?
Поищи его, дружок!

Шла коза по мостику
И виляла хвостиком,
Зацепила за перила,
Прямо в речку угодила.
Кто не верит — это он,
Выходи из круга вон!
Подогрела чайка чайник.
Пригласила восемь чаек.
Прилетели все на чай!
Сколько чаек — отвечай?

Скачут побегайчики,
Солнечные зайчики.

Мы зовем их —
Не идут.

Были тут —
И нет их тут.
Где же зайчики?
Ушли.

Ты иди их поищи.

Раз, два, три, четыре!
Жили мыши на квартире,
Чай пили,
Чашки били,
По три денежки платили!
Кто не хочет платить,
Тому и водить!

Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели.
Сели пчелы на цветы.
Мы играем — водишь ты!

КАК БРОСАЮТ ЖРЕБИЙ

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

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

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

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

Иногда по количеству играющих берут соломки, палочки, бумажки; одна из них должна быть короче или длиннее других. Верхние их концы нужно сравнять, а нижние спрятать в руке. Каждый из играющих тянет один жребий. Кто вытянет длинную или короткую палочку, соломинку или бумажку, тот и начинает игру.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| От составителя | 3 |
| Раздел I. Игры с бегом | 5 |
| Раздел II. Игры с мячом | 32 |
| Раздел III. Игры с прыжками | 53 |
| Раздел IV. Игры малой подвижности | 59 |
| Приложение | 72 |

Мария Федоровна Литвинова

РУССКИЕ НАРОДНЫЕ ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Зав. редакцией *Г. А. Фиалкина*

Редакторы *М. М. Крючкова, В. М. Максакова*

Художники *Е. Н. Рудько, И. С. Слуцнер*

Художественный редактор *А. Л. Кашеков*

Технический редактор *Е. С. Юрова*

Корректор *Л. А. Ермолина*

ИБ № 8234

Сдано в набор 11.04.85. Подписано к печати 11.10.85. Формат 60 × 90^{1/16}.
Бум. офсетная № 2. Гарнит. литературная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 5.
Усл. кр.-отт. 10,5. Уч.-изд. л. 5,20. Тираж 600 000 экз. Заказ 995. Цена 25 коп.

Ордена Трудового Красного Знамени издательство «Просвещение» Государственного комитета РСФСР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. 129846, Москва, 3-й проезд Марьиной роши, 41.

Смоленский полиграфкомбинат Рославлополиграфпрома Государственного комитета РСФСР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. Смоленск-20, ул. Смольянинова, 1.

