

# Картотека

## "Подвижные игры разных народов"

*Русские народные подвижные игры*



**БУБЕНЦЫ.**

Дети встают в круг. На середину выходят двое - один с бубенцом или колокольчиком, другой - с завязанными глазами. Все поют:

Трынцы-брынцы, бубенцы,  
Раззвонились удалцы:  
Диги-диги-диги-дон,  
Отгадай, откуда звон!  
После этих слов "жмурка" ловит увертывающегося игрока



Двое детей зелеными ветками или гирляндой и образуют ворота.

### **МАТУШКА-ВЕСНА**

Все дети говорят:  
Идет матушка-весна,  
Отворяйте ворота.  
Первый март пришел,  
Всех детей провел;  
А за ним и апрель  
Отворил окно и дверь;  
А уж как пришел май –  
Сколько хочешь гуляй!  
Весна ведет за собой цепочкой всех детей в ворота и заводит в круг.

## **ЛЯПКА**

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегаёт за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай её другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки".- "Что ел?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

## **МЯЧИК КВЕРХУ!**

Участники игры встают в круг, водящий идет в середину круга 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 всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же он промахнулся, то остается вновь водящим: идет в центр круга, бросает мяч кверху - игра продолжается.

Правила игры.

Водящий бросает мяч как можно выше. Разрешается ловить мяч и с одного отскока от земли. Если кто-то из играющих после слова: "Стой!" - продолжал двигаться, то он должен сделать три шага в сторону водящего. Играющие, убегая от водящего, не должны прятаться за встречающиеся на пути предметы.

## Белорусские народные подвижные игры

### «Ленок»

На земле рисуют кружки – гнезда, которых по количеству на одно меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки. Ведущий в кругу делает различные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен!» игроки занимают гнезда, тот, кто не успел занять гнездо, считается «посаженным»: его «сажают» в гнездо до конца игры. Затем на земле убирают одно гнездо, и игра продолжается. Победит тот, кто займет последнее свободное место.



### Котятки (Кацянятки)

Описание. На земле (полу) чертят линию - «улицу», метрах в шести-восьми перед ней - круг («дом»).

После этого выбирается «кошка». Она заходит в «дом», играющие - «котятки» - подходят к ней на 2 шага, и «кошка» спрашивает: «Котятки-ребятки, вы где были?»

Последующий разговор может проходить, например, так:

«Котята»:

-В саду!

«Кошка»:

-А что там делали?

«Котята»:

- Цветы рвали!

«Кошка»:

- А где же эти цветы?

Количество вопросов и ответов зависит от фантазии и сообразительности играющих. «Котята» могут давать несколько ответов, но «кошка» выбирает один и в зависимости от его содержания задает новый вопрос. Как только «котятка» при ответе допустит паузу, «кошка» кричит: «Ах вы обманщики!» - и старается поймать кого-либо из них. Чтобы спастись, «котятка» должны убежать на улицу, т. е. стать на линию, взявшись за руки. Того, кого «кошка» поймает, она уводит в «дом». Спустя некоторое время к «дому» подходят остальные «котятка», и все начинается сначала.

## **ПРОСО (ПРОСА)**

Описание. По жребию или просто по желанию выбирают «хозяина» (или «хозяйку») и становятся в одну шеренгу, взявшись за руки. «Хозяин» проходит вдоль шеренги, останавливается возле кого-либо и говорит:

- Приходи ко мне просо полоть.
- Не хочу!
- А кашу есть?
- Хоть сейчас!
- Ах ты, лодырь! - восклицает «хозяин» и бежит к любому концу шеренги.

«Лодырь» тоже бежит к этому концу шеренги, но за спинами играющих. Кто из них первый схватит за руку крайнего в шеренге, тот становится с ним рядом, а оставшийся меняется ролью с «хозяином».

Правила.

1. После слов «ах ты, лодырь» «хозяин» имеет право сделать несколько обманных движений и только после этого бежать к какому-либо концу шеренги. Соревнующийся с ним игрок должен бежать непременно к тому же концу.
2. Если бегущие схватят за руку крайнего игрока одновременно, то водить продолжает прежний «хозяин».

## **ЛЕС, БОЛОТО, ОЗЕРО (ЛЕС, БАЛОТА, ВОЗЕРА)**

Описание. Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга примерно на равном расстоянии от первого (при проведении игры в зале это могут быть три противоположных его угла, ограниченные линиями). В первый круг (или угол) становятся играющие, а остальные круги получают названия: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу, рыбу или любое другое животное (можно договориться называть и растения) и быстро считает до условленного числа. Все бегут, и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания, названного животного или птицы и т. я (например, в круг, означающий лес, если назван волк, в круг, означающий озеро, если названа щука). Слово «лягушка» позволяет стать в любой круг, поскольку лягушки живут и в озере, и в болоте, и в лесу. Побеждают те, кто ни разу не ошибся за определенное число конов.

## ГОНЧАЯ (ХОРТ)

Описание. На земле рисуют «клетку» - круг диаметром 3\*5 м. Вокруг нее становятся дети - «зайцы», которые по уговору выбирают «заячьего короля». Он входит в середину «клетки» и говорит, указывая при каждом слове по очереди на каждого играющего:

- Заяц, заяц, где ты был?
- В болоте.
- Что делал?
- Траву жал.
- Где спрятал?
- Под колодой.
- Кто унес?
- Заяц.
- Кто ловит?
- Хорт!

При последнем слове все игроки разбегаются, а тот, на кого выпало слово «хорт», начинает их ловить и отводит пойманных в «клетку», где они должны находиться до конца игры. Так продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все «зайцы».

Правила.

1. «Зайцы» не имеют права выбегать за пределы «поля».
2. «Заяц» считается пойманным, если «хорт» схватит его за руку или коснется плеча.

## Украинские народные подвижные игры

### Волк и козлята (Вовк та козенята)

Играют дети 7-12 лет (5-10 человек), на площадке размером примерно 20х20 м.

**Описание.** На площадке чертят круг диаметром 5-10 м (в зависимости от числа играющих), а вокруг него на расстоянии 1-3 м - кружки диаметром 1 м - «домики» (на один меньше, чем количество «козлят»). По считалке выбирают «волка». Он становится между большим кругом и «домиками». «Козлята» находятся в большом круге. Сосчитав до трех, они выбегают из круга, чтобы занять «домики». «Волк» в это время их не салит. Одному из «козлят» не достается «домика». Он убегает (между «домиками» и большим кругом) от «волка», который стремится его осалить. Осалил - меняются ролями, не осалил - останется «волком», и игра начинается сначала.

#### Правила.

1. После счета «три» все «козлята» должны обязательно выбежать из большого круга.
2. Если преследуемый «волком» «козленок» 3 раза обежит большой круг и «волк» не догонит его, то «волк» должен прекратить погоню и остаться в той же роли на следующий кон игры.

### Колокол (Дзвон)

(Эта игра имеет и другие названия: «Колокольчик», «Звон»)

Эта игра записана на Украине еще в прошлом веке П. Ивановым (в Харьковской области) и П. Чубинским (на Полтавщине). В наше время бытование игры обнаружено в Винницкой и Тернопольской областях. Играют обычно мальчики и девочки 10-15 лет (иногда и старше), 10 и больше человек.

**Описание.** Взявшись за руки, играющие образуют круг. Водящий, выбранный по считалке, становится внутри круга. Налегая на руки составляющих круг, он старается разъединить их, приговаривая: «Бов». Повторяет это до тех пор, пока не разомкнет чьи-либо руки, после чего убегает, а двое разомкнувших руки ловят (салют) его. Поймавший становится водящим.



## КОЛОКОЛ (ДЗВОН)

(Эта игра имеет и другие названия: «Колокольчик», «Звон»)

**Описание.** Взявшись за руки, играющие образуют круг. Водящий, выбранный по считалке, становится внутри круга. Налегая на руки составляющих круг, он старается разъединить их, приговаривая: «Бов». Повторяет это до тех пор, пока не разомкнет чьи-либо руки, после чего убегает, а двое разомкнувших руки ловят (салют) его. Поймавший становится водящим.

## ЦВЕТ (КОПИР)

**Описание.** Договариваются о границах площадки. По считалке выбирают водящего. Играющие образуют круг. Водящий, закрыв глаза, становится спиной к кругу, в 5-6 м от него. Он называет любой цвет, например синий, красный, зеленый, голубой, белый. Затем поворачивается к игрокам. Те, у кого есть одежда названного цвета или какой-нибудь другой предмет, хватаются за эти предметы так, чтобы видел водящий. У кого же нет их, убегают от водящего. Если он догонит и осалит кого-нибудь, то осаленный становится водящим, а прежний водящий встает со всеми вместе в круг. Играют несколько раз.

## **ЦАПЛЯ(ЧАПЛЯ)**

Описание. По считалке выбирают водящего - «цаплю». Остальные - «лягушки». Пока «цапля» «спит» (стоит наклонившись вперед и опираясь руками на прямые ноги), остальные игроки прыгают на корточках, стараясь подражать движениям лягушки. Вдруг «цапля» «просыпается», издает крик и начинает ловить (салить) «лягушек». Осаленный сменяет «цаплю». Играют обычно 5-6 раз.

## **ПОЛОТЕНЧИКО (РУШНЫЧОК)**

Описание. По счету водящих «раз. два. три» правая и левая пары разъединяют руки и бегут навстречу друг другу, чтобы поменяться местами, а средняя пара ловит, не разъединяя рук, любого из бегущих (рис. 2). Пара, один из игроков которой пойман водящими, меняется с ними местом и ролью. Если водящим никого не удалось поймать, они водят снова.

## **ХРОМАЯ УТОЧКА (КРИВЕНЬКА КАЧЕЧКА)**

Описание. Выбирается «хромая уточка», остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой. После слов: «Солнце разгорается, игра начинается» - «уточка» прыгает на одной ноге, придерживая другую ногу рукой, стараясь осалить кого-нибудь из играющих (рис 3). Осаленные помогают ей салить других. Последний неосаленный игрок становится «хромой уточкой».



## Татарские народные подвижные игры

### Серый волк (Сары буре)

Одного из играющих выбирают серым волком. Присев на корточки, серый волк прячется за чертой в одном конце площадки (в кустах или в густой траве). Остальные играющие находятся на противоположной стороне. Расстояние между проведенными линиями 20–30 м. По сигналу все идут в лес собирать грибы, ягоды. Навстречу им выходит ведущий и спрашивает (дети хором отвечают):

- Вы, друзья, куда спешите?
- В лес дремучий мы идем
- Что вы делать там хотите?
- Там малины наберем
- Вам зачем малина, дети?
- Мы варенье приготовим
- Если волк в лесу вас встретит?
- Серый волк нас не догонит!

После этой переключки все подходят к тому месту, где прячется серый волк, и хором говорят:

- Соберу я ягоды, и сварю варенье,
- Милой моей бабушке будет угощенье
- Здесь малины много, всю и не собрать,
- А волков, медведей вовсе не видать!

После слов не видать серый волк встает, а дети быстро бегут за черту. Волк гонится за ними и старается кого-нибудь заляпнать.

Пленников он уведит в логово — туда, где прятался сам.



### ПРОДАЕМ ГОРШКИ (ЧУЛМАК УЕНЫ)

Играющие разделяются на две группы. Дети-горшки, встав на колени или усевшись на траву, образуют круг. За каждым горшком стоит игрок

— хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом. Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

— Эй, дружок продай горшок!

— Покупай

— Сколько дать тебе рублей?

— Три отдай

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина горшка, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегает три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а отставший становится водящим.



## **СКОК-ПЕРЕСКОК (КУЧТЕМ-КУЧ)**

На земле чертят большой круг диаметром 15—25 м, внутри него — маленькие кружки диаметром 30—35 см для каждого участника игры. Водящий стоит в центре большого круга.

Водящий говорит: «Перескок!» После этого слова игроки быстро меняются местами (кружками), прыгая на одной ноге. Водящий старается занять место одного из играющих, прыгая также на одной ноге. Тот, кто останется без места, становится водящим.

## **ХЛОПУШКИ (АБАКЛЕ)**

На противоположных сторонах комнаты или площадки отмечаются двумя параллельными линиями два города. Расстояние между ними 20—30 м. Все дети выстраиваются у одного из городов в одну шеренгу: левая рука на поясе, правая рука вытянута вперед ладонью вверх.

Выбирается водящий. Он подходит к стоящим у города и произносит слова:

Хлоп да хлоп - сигнал такой  
Я бегу, а ты за мной!

С этими словами водящий легко хлопает кого-нибудь по ладони. Водящий и запятнанный бегут к противоположному городу. Кто быстрее добежит, тот останется в новом городе, а отставший становится водящим.

## **ЗАЙМИ МЕСТО (БУШ УРЬШ)**

Одного из участников игры выбирают водящим, а остальные играющие, образуя круг, ходят взявшись за руки. Водящий идет за кругом в противоположную сторону и говорит:

Как сорока стрекочу  
Никого в дом не пущу.  
Как гусыня гогочу,  
Тебя хлопну по плечу - Беги!

Сказав беги, водящий слегка ударяет по спине одного из игроков, круг останавливается, а тот, кого ударили, устремляется со своего места по кругу навстречу водящему. Обезавший круг раньше занимает свободное место, а отставший становится водящим.

## Башкирские народные подвижные игры

### Курай (Дудочка)

Игра проводится под любую башкирскую народную мелодию. Дети, взявшись за руки, образуют круг и двигаются в одну сторону. В центре круга один ребенок - он кураист, в руках у него курай (длинная дудочка), он ходит в противоположную сторону. Дети по кругу ходят, бегут, выполняют притопы на слова:

«Успыхали наш курай,  
Собрались мы все сюда.  
Наигравшись с кураистом,  
Разбежались кто куда.

Хай, хай, хай, хай  
На зеленом, на лугу

Мы попляшем под курай,  
Дети разбегаются врассыпную по площадке, выполняют движения башкирского танца под слова:

«Ты, курай задорный, веселей играй.  
Тех, кто лучше пляшет, выбирай»

Ребенок-кураист выбирает лучшего исполнителя движений, тот становится водящим.

Правила: разбежаться только после окончания слов.



### МУЙУШ АЛЫШ (УГОЛКИ)

По четырем углам площадки стоят четыре ступа, на них четверо детей. В центре стоит водящий. Он по - очереди подходит к сидящим и

задает каждому вопрос:

- Хозяйка, можно истопить у тебя баню?
- 1 играющий отвечает: «Моя баня занята».
- 2 играющий отвечает: «Моя собака оценилась»
- 3 играющий отвечает: «Печка обвалилась»
- 4 играющий отвечает: «Воды нет»

Водящий выходит на центр площадки, хлопает в ладоши три раза и кричит Хоп, хоп, хоп! За это время хозяева быстро меняются местами. Водящий должен успеть занять свободный стул.

Правила: меняться только после хлопков водящего. Игра может проводиться и с большим количеством детей: в этом случае воспитателю следует поставить столько стульев, сколько играющих и составить дополнительные ответы для «хозяев».

## **КУГАРСЭН (ГОЛУБИ)**

На площадке чертятся две параллельные линии на расстоянии 5-8 метров, вдоль этих линий чертятся круги («гнезда»). Дети стоят в кругах («гнездах») напротив друг друга. Водящий - «пастух», с закрытыми глазами ходит между шеренг и произносит три раза текст:

«Гур-гур, голуби  
Для всех нас одно гнездо»

С окончанием слов дети меняются местами («гнездами») - бегут в противоположные «гнезда». Пастух открывает глаза и старается занять пустое «гнездо». Оставшийся без «гнезда» ребенок «голубь» становится «пастухом». Правила: меняться местами можно только тогда, когда пастух произнесет текст три раза.

## **ЭНА МЕНЯН ЕП (ИГОЛКА И НИТКА)**

Дети делятся на две команды, выстраиваются в колонны друг за другом на одной стороне площадки. Перед каждой командой на расстоянии 5 метров ставится ориентир (куб, башня, флажок). По сигналу первые игроки («иголки») оббегают ориентиры, возвращаются к команде. К ним зацепляется следующий игрок («нитка»), они оббегают ориентир вдвоем. Таким образом, все игроки команды («нитки»), по очереди зацепляясь, друг за дружкой, оббегают ориентиры. Побеждает та команда («иголка с ниткой»), все игроки которой зацепились и обежали ориентиры первыми.

Правила: играющим во время бега не разрешается расцеплять руки. Если это случилось, то нарушившая правила команда начинает игру заново.

## Чувашские народные игры

### Хищник в море (Сёткан кайак тинэсрэ)

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2- 3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.



Правила игры. Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

### **ХИЩНИК В МОРЕ (СЁТКАН КАЙАК ТИНЭСРЭ)**

В игре участвуют до десяти детей. Один из играющих выбирается хищником, остальные - рыбки. Для игры нужна веревка длиной 2- 3 м. На одном конце ее делают петлю и надевают на столбик или колышек. Игрок, выполняющий роль хищника, берется за свободный конец веревки и бежит по кругу так, чтобы веревка была натянута, а рука с веревкой была на уровне коленей. При приближении веревки детям-рыбкам нужно прыгать через нее.

Правила игры. Задетые веревкой рыбки выходят из игры. Ребенок, выполняющий роль хищника, начинает бег по сигналу. Веревка должна быть постоянно натянута.

## Бурятские народные подвижные игры

### Иголлка, нитка

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголлку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него.

### Стрельба по соломенным бабкам

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязанок соломы или спутанных веревок, широко бытует под названием сурхарбан, как один из спортивных элементов национального праздника.







## Азербайджанские народные подвижные игры



### От барабана или от дудки (Тебил ойну)



Вожак первой группы подходит ко второй и начинает какой-либо разговор, заканчивая его вопросом: «От барабана или от дудки?» Если вожак второй группы ответит: «От дудки!» - то первая группа, образовав цепь и подражая звуку дудки «з... у ...мм», проходит под вытянутой его рукой, а он может изменять направление руки и, следовательно, направление их движения. Если же вожак второй группы ответит: «От барабана!» - то первая группа проходит под его рукой, подражая звуку барабана. Пройдя под рукой, все находящиеся в строю несколько раз приседают.

Затем вторая группа задает вопрос первой группе, и в зависимости от ответа вторая группа подражает звуку либо дудки, либо барабана, проходя под рукой вожака первой группы.

**Правило.** Пока под рукой не пройдет вся группа вожака, нельзя менять направление руки.

### ДЕТИ И ПЕТУХ

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки, находящиеся в "домиках" (начерченных мелом кругах диаметром 1 м), в ответ:

- Петушок, петушок,

Золотой гребешок!

Что так рано встаешь.

Детям спать не даешь?

После этого петух опять кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке. Если не получилось поймать ребят, то он опять изображает петуха.



## ИЗЮМИНКА

На площадке чертится круг (диаметр круга зависит от количества играющих)\* Дети делятся на две равные группы. По жребью одна команда входит в круг, вторая остается за кругом. Нескольким игрокам второй команды даются мячи (изюминки), но так, чтобы стоящие в кругу не знали, у кого мяч. Дети с мячами условно нумеруются, но номер каждого игрока должны знать только игрок и водящий. Все ходят по кругу. Водящий называет номер одного из игроков. Тот быстро бросает мяч, стараясь осалить игрока, находящегося в кругу. Осаленный игрок выбывает из игры. Если кидавший мяч не попадает в игрока, то он сам выбывает из игры, а мяч передает другому. Игра продолжается до тех пор, пока в команде останется один человек.

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой - девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков - "ночь", а команда девочек - "день". По коман

де "Ночь!" мальчики ловят девочек, по команде "День!" девочки ловят мальчиков. Осаленные переходят в команду соперника.

Для игры нужны два мяча белого и черного цвета (или любого другого цвета, но не одинаковых). Играющие делятся на две равные команды, в каждой из которых выбирается ведущий. Одному ведущему дают мяч белого цвета, другому - черного.

По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель, т.е. тот, кто быстрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

## Армянские народные подвижные игры

### Пастух

**Цель игры:** развитие внимания, ловкости, быстроты реакции.

На игровой площадке чертится линия — ручеек, по одну сторону от которого собираются выбранные пастух и овцы, по другую сидит волк. Овцы стоят позади пастуха, обхватив друг друга за пояс.

Волк обращается к пастуху со словами: «Я волк горный, унесу!» Пастух отвечает: «А я пастух смелый, не отдам». После этих слов пастуха волк перепрыгивает через ручеек и старается дотронуться до овец. Пастух, расставив руки в стороны, защищает овец от волка, не давая ему возможности дотронуться до них. В случае удачи волк уводит добычу с собой. Игра начинается сначала, но меняются роли.

**Правила игры:**

- волк переходит линию только после слов пастуха «не отдам»;
- овца, до которой дотронулся волк, должна без сопротивления идти за волком.



### ПЕРЕТЯГИВАНИЕ ПАЛКИ

Цель игры: развитие силы, выдержки, укрепление мышц туловища.

Два игрока садятся на пол друг против друга, упираясь ступнями. В руки они берут палку (можно веревку, ремешок, или просто держаться за руки). При этом одна рука находится в середине палки, другая с краю. По сигналу игроки начинают тянуть друг друга, стараясь поднять соперника на ноги.

Правила игры: выигрывает тот игрок, которому удастся поднять противника на ноги. Выигравший имеет право продолжить игру со следующим игроком.

### КРЕПОСТЬ

Цель игры: развитие сообразительности, ловкости, согласованности движения.

Игроки делятся на две команды. По жребию определяют, какая из команд будет защищать крепость, а какая нападать.

В центре игровой площадки кладут доску (камень, коврик). Это и есть крепость.

По сигналу защитники окружают крепость на расстоянии 2—3 м и защищают ее от нападения соперников. Нападающие расходятся в разные стороны. Крепость счирвется

завоеванной, если кто-нибудь из игроков наступит ногой на доску и не будет пойман защитником.

Нападающие составляют различные планы осады, подходят к защитникам и всячески их отвлекают. Таким образом нападающие стремятся прорваться к крепости, а защитники стараются их поймать. Защитники, оставшиеся за прорванной линией, выбывают из игры. Нападающий, который сумел прорвать цепь защитников, но не успел поставить ногу на доску до того, как его поймают, тоже выходит из игры.

Правила игры: нападающим засчитывается очко, если они завоюют крепость. Если же всех нападающих поймают защитники, то игроки меняются местами, но им о очко не получает. Побеждает та команда, которая наберет установленное количество очков (например, пять).

## **ПОХИТИТЕЛИ ОГНЯ**

Цель игры: развитие ловкости, быстроты; укрепление костно-мышечного аппарата ног.

На игровой площадке прямоугольной формы (длина — 30—40 м, ширина — 15—20 м) в каждом углу чертится круг диаметром 2—4 м. Круги обозначают крепость. Внутри игровой площадки чертятся линии опасности (или линии огня) длиной 2—3 м. Играющие делятся на команды по 10—15 человек. Каждая команда располагается вдоль своей линии опасности. Команды выбирают капитанов и отличительный знак (элемент национального костюма). По жребию выбирается команда, начинающая игру первой. По определенному сигналу капитан команды, начинающей игру, подходит к противникам, легким ударом по руке любого из игроков берет огонь и убегает к своей границе. Тот бежит за ним, стараясь поймать, пока первый игрок не добежит до границы. Если убегающего игрока поймают, он становится пленником и его сажают в крепость противника. Если же не удастся догнать убегающего, а догоняющий игрок доходит уже до линии опасности, то из команды соперника выбегает другой игрок и старается взять в плен догоняющего.

Правила игры:

- игра продолжается до тех пор, пока все игроки какой-либо команды не окажутся в плену;
- преследователь должен догонять противника до линии опасности, откуда начали игру;
- преследователь, догнавший убежавшего, становится носителем огня. Он может подойти к шеренге противника и, ударив по руке любого игрока, убежать обратно к своей границе как начинающий игру;
- пленники освобождаются в том случае, когда их друг, получив огонь от соперника, беспрепятственно проходит в крепость и касается их рукой: они все быстро бегут к своей границе.

В середине игровой площадки на расстоянии 2 м проводятся две черты. За ними на расстоянии 10—15 м проводятся еще две черты. Выбираются две команды: цветы и «ветерки». Каждая из команд стоит перед внутренней чертой лицом к команде соперников.

Игру начинают «цветы», заранее выбрав себе имя — название цветка. Они говорят: «Здравствуйте, ветерки!» «Здравствуйте, цветы!» — отвечают ветерки. «Ветерки, ветерки, угадайте наши имена», — вновь говорит «цветы».

«Ветерки» начинают угадывать названия «цветов». И как только угадывают, цветы убегают за вторую черту. «Ветерки» их догоняют.

Правила игры:

очки определяются по числу пойманных цветов; победителя определяют по условленной сумме очков; после одной игры команды меняются ролями.