

АЛЁНУШКА И ИВАНУШКА

Играющие встают в круг и берутся за руки. Выбираются Алёнушка и Иванушка, им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Алёнушку. Чтобы это сделать он может звать её: "Алёнушка!". Алёнушка обязательно должна отвлекаться: "Я здесь, Иванушка!". Как только Иванушка поймал Алёнушку, их место занимают другие ребята и игра начинается с начала.

АЛИ-БАБА

Играющие делятся на две команды и встают, взявшись за руки лицом к команде противника, на расстоянии 5-7 метров. Игру начинает одна из команд словами: "Али-Баба!". Вторая команда хором отвечает: "О чем, слуга?". Вновь говорит первая команда: "Пятого, десятого, Сашу нам сюда!". При этом называется имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь, т.е. расцепит руки игроков. Если ему это удаётся, он забирает в свою команду игрока, расцепившего руки. Если цепь не разорвалась, то он остаётся в команде противника. Игру команды начинают по очереди. Побеждает та команда, в которой через определенное время будет больше игроков.

БАБКА

Первый сидящий в ряду загадывает какую-нибудь загадку. Отдать ее могут многие участники игры, но отгадку нельзя произносить вслух. Отгадку может громко сказать только тот, кто стоит или сидит рядом с загадчиком. Как только он отгадает, должен загадать новую загадку. Если тот отгадает, загадывает другую загадку своему соседу. Так загадки идут по всей цепочке до конца, а потом могут возвращаться обратной дорогой. Но не всегда так легко идут загадки по цепочке. Случается, что кто-нибудь из участников игры не может отгадать загадку или отвечает неверно. Тогда сосед загадывает ему вторую загадку. Не смог отгадать и эту - ему загадывает третью. Ну а если и третью не отгадает - он выбывает из игры. После этого игра продолжается. Играют до тех пор, пока могут придумывать новые загадки.

БАБКИ

Существуют десятки вариантов игры. Но все они подчинены основной задаче: сбить битой бабку, стоящую на линии кона. Бабку (подкопытный сустав ноги домашнего животного) в старину находили, да и сейчас находят среди костей, оставшихся после варки студня. Биту делают из наиболее крупной бабки, которую для веса еще заливают свинцом. Бабки ставят на линию кона и выбивают с расстояния 2-3 метров.

Игра эта старинная. В деревнях, когда начинался массовый забой скота, подростки запасались бабками впрок. В современном варианте костяные бабки можно с успехом заменить небольшими деревянными чурками, выбрав для биты чурку покрупней да потяжелей.

Играющие делятся на две команды, скажем, по 3-4 человека. Перед каждой командой за линией кона в определенном порядке и последовательности расставляют фигуры: "забор", "гусак" из бабок. Каждая команда стремится сбить поставленные бабки наименьшим количеством бит.

"Забор" ставится вдоль коновой черты, "гусак" — перпендикулярно. Сбивать "забор" можно с любого конца, но не более двух бабок на каждый бросок биты.

"Гусак" же необходимо сбивать с последнего от коновой черты ряда. Если битой бабки выбиты не подряд или сбито более двух бабок, все фигуры восстанавливаются вновь.

Усложняя игру, бьют по кону из различных положений — стоя, с колена, боком и т.д. Можно разнообразить и расстановку бабок — поставить их в круг, ромбом, квадратом и т.д.

ГОРЕЛКИ ПРОСТЫЕ

Играющие становятся попарно, держась за руки, одна пара за другой, а впереди всех — один, кому по жребию досталось гореть. Оборачиваться назад ему нельзя.

Стоящие в последней паре по счету «раз, два, три» разнимают руки, бегут вперед и стараются вновь соединиться, обжав водящего-горящего один слева, другой справа. Тот же преследует бегущих, и если ему удастся кого-то поймать, то он становится с пойманным в первую пару, а тому, кто остался один, гореть. Если же горевшему не удалось поймать никого, то та же пара становится впереди других пар, а он горит вновь.

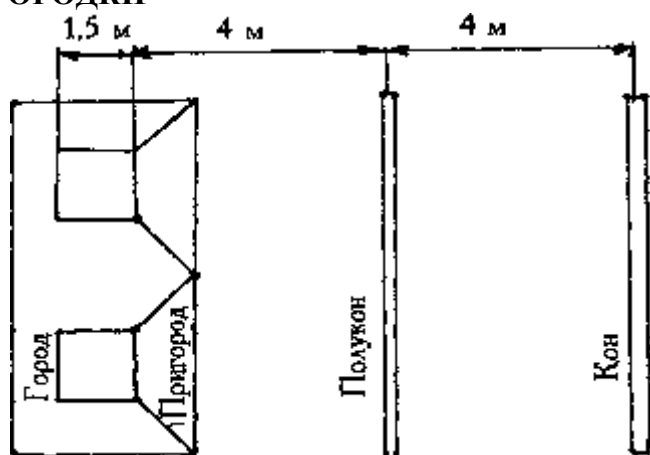
ГОРЕЛКИ

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит:

«Гори-гори ясно,
Чтобы не погасло.
И раз, и два, и три.
Последняя пара беги!»

На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обжать колонну и встать впереди. Водящий тоже должен стремиться занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим. Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара», или «Вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными и помнить, какими по счету они стоят в колонне.

ГОРОДКИ



Эта старинная русская игра привлекает своей удалью, остротой борьбы, необходимостью проявлять глазомер, силу. Для игры в городки требуются биты и сами городки.

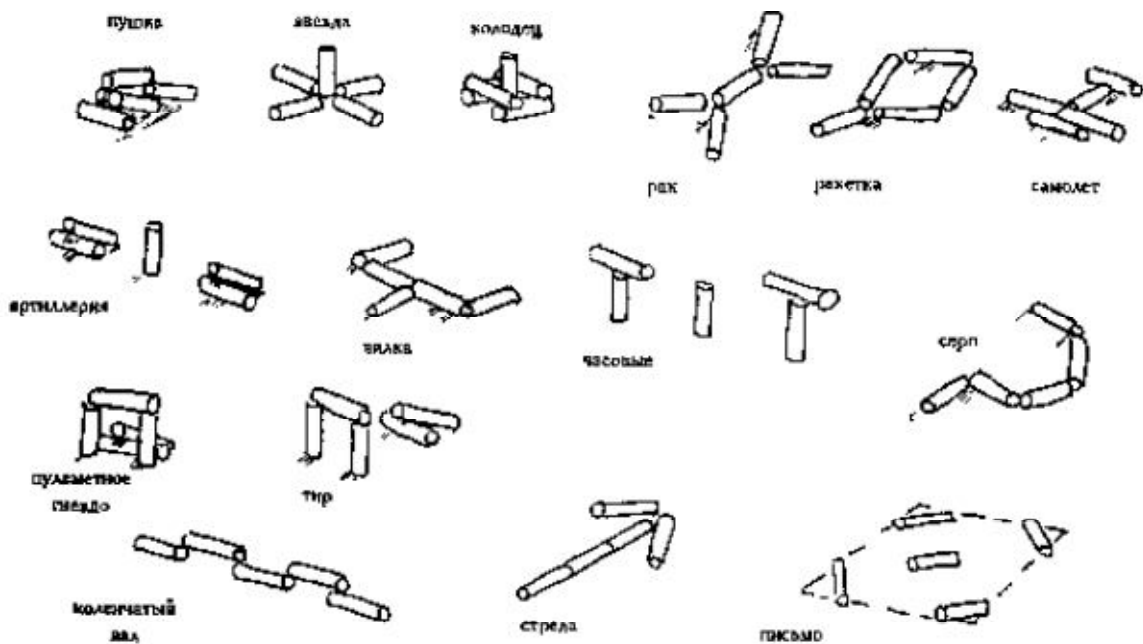
Биты лучше сделать из твердых пород дерева. Длина бит 75-80 см, диаметр 4-5 см. Городки делаются из круглых березовых брусков диаметром 4-5 см и длиной 15 см+3 см.

Размеры городошной площадки могут быть самыми разнообразными: она может уменьшаться или увеличиваться

в зависимости от возраста играющих.

Играть можно один на один или командой на команду. Из пяти городков, или рюх, строятся 15 фигур (см. рисунок): пушка, звезда, колодец, артиллерия, часовые, пулеметное гнездо, тир, вилка, коленчатый вал, стрела, рак, ракетка, самолет, письмо, серп.

Для ребят младшего возраста разыгрывается 5-6 фигур, для среднего — до 10, а для старшего возраста и тренированных ребят — весь комплект, т.е. 15 фигур.



Основные фигуры игры в городки

Команда по жребию получает правый или левый город. Правый город бьет первым. У каждого игрока — две биты. Задача: как можно меньшим количеством ударов выбить из своего города как можно больше фигур. Сначала бьют все игроки одной команды, затем — другой.

Каждый делает по 2 удара. На рисунке пронумерованы городошные фигуры — такова в принципе и очередность их построения для выбивания. Все фигуры (кроме "письма") устанавливают на передней линии города.

В городках каждую новую фигуру выбивают с кона. Например, первый удар первого игрока — мимо. Второй удар — опять промах. Второму игроку повезло больше: с первого удара он выбивает из города одну рюху "пушки". Теперь он уже бьет с полукона — еще 2 рюхи покидают город. Третий игрок (с полукона!) добывает "пушку" одним ударом.

Устанавливается новая фигура — "звезда", и выбивать ее опять начинают с кона.

Самая трудная фигура — "письмо". Она единственная выбивается только с кона, более того — сначала надо выбить "центральный городок". Называется такой удар "распечатыванием письма".

Но если одновременно с центральной рюхой будет выбита еще хоть одна рюха, то "письмо" придется "распечатывать" заново.

При игре в городки рюха считается выбитой, если она полностью вышла за боковую или заднюю часть города. Если же осталась на черте или закатилась в пригород, то ее необходимо продолжать выбивать.

Удар городошнику не засчитывается, если он, бросая биты, переступил черту кона или полукона.

В городках счет ведется на очки. Команда, затратившая на все 15 (или 10) фигур наименьшее количество бит, зарабатывает очко. Периодов в игре может быть несколько (и, чтобы не было споров, лучше договариваться об их количестве заранее).

Если вы играете вдвоем, то лучше запастись десятком бит и бросать все десять сначала одному, потом — другому (чтобы не бегать туда-обратно). В некоторых случаях команды обходятся одним городом — все равно ведь бросают биты по очереди. Но лучше все же каждой команде иметь свой кон, полукон, город и после каждого периода обмениваться ими.

В городки играют и летом и зимой.

ГУСИ

На площадке, на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии - два «дома». В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между «домами под горой» живет «волк» - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

- Гуси, гуси!
- Га-га-га.
- Есть хотите?
- Да-да-да.
- Так летите!
- Нам нельзя. Серый волк под горой не пускает нас домой.

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит. Пойманный игрок становится «волком».

ГУСИ-ЛЕБЕДИ

Играющие выбирают «волка» и «хозяина», остальные - «гуси-лебеди». «Волк» уходит на указанное ему место, называя его «горой», а «гуси-лебеди» убегают в «поле» гулять. Через некоторое время «хозяин», хватившийся «гусей-лебедей», идет в поле и кричит: «Гуси-лебеди, домой!» Гуси отвечают: «Волк под горой!». Что волк делает? - спрашивает «хозяин».

Траву щиплет - отвечают «гуси».

Ну, бегите же домой!

«Гуси» бегут, а «волк» их ловит и уводит на свою гору.

ДВЕНАДЦАТЬ ПАЛОЧЕК

Для этой игры нужна дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих "качелей". На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к "качелям" и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

ДЕДУШКА-РОЖОК

Под таким названием игра бытовала в Симбирской губернии. Названия в других местах — «Колдун», «Чародей». Выбранному по жребию водящему, то есть дедушке-рожку, чародею, колдуну, «отводится дом, в котором он сидит смирно до поры до времени». Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома — на расстояние 15—25 шагов. «При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется полем». Дедушка-рожок из своего дома спрашивает: «Кто меня боится?» — «Никто!» — отвечают игроки и перебегают через поле, да еще дразнят водящего: «Дедушка-рожок, на плече дыру

прожег!» А тот ловит бегущих и отводит их в свой дом, из которого они выйти не могут. Правда, можно выручить пойманных: «Пока вожак занят ловлей кого-нибудь из бегущих, один из товарищей подбегает к дому колдуна, дотрагивается рукой до пойманных, и тогда каждый из них считается выреченным, после чего может беспрепятственно выйти из дома водильщика и присоединяется к своей прежней группе». Если дедушка-рожок переловит всех, то водить в следующей игре начинает тот, кого изловили первым.

В похожую игру под названием «Черный человек» играли немецкие дети; есть подобные игры в Швейцарии и во Франции.

ДОМИКИ

На поле рисуются кружки-домики, ровно на один меньше количества игроков, вода обходит домики собирая игроков в цепочку и уводит их подальше, при этом рассказывая куда их ведет, после команды "по домам" все бросаются обратно и тот игрок, кому не досталось домика, становится водящим. Я слов совсем не помню, это не особо важно, но вот мой скороспелый вариант начала присказки: "пошли погулять гномики, оставили свои домики: гномик Миша (например), гномик Саша (и т.д., перечисляя всех игроков), пошли они в лес, да заблудились, долго-долго ходили, (далее по вкусу)" затем следует неожиданная команда "по домам" в любом месте рассказа - развивает внимание и реакцию.

ЖМУРКИ

Игра проходит на небольшой ограниченной площадке, на которой нет опасных препятствий. Водящему завязывают глаза, или он просто замуривается. Он должен с закрытыми глазами осалить кого-нибудь из играющих. Играющие убегают от водящего, но при этом не заходят за пределы площадки и обязательно подают голос - называют водящего по имени или кричат: «Я здесь». Осаленный игрок меняется ролями с водящим.

КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ

Играющие делятся на две группы. Одна изображает казаков, другая - разбойников. У казаков есть свой дом, где в течение игры находится сторож. В его обязанности входит охрана пойманных разбойников. Игра начинается с того, что казаки находятся в своем доме и дают возможность разбойникам спрятаться (10-15 минут). Пока разбойники прячутся, они по ходу своего движения должны оставлять следы: стрелки, условные знаки или записи, где указывается место следующей отметки, следы могут быть и ложные для того, чтобы запутать казаков. Через 10-15 минут казаки начинают поиски. Игра заканчивается тогда, когда все разбойники пойманы, а пойманным считается тот, кого увидели казаки.

Игру лучше проводить на большой, но ограниченной какими-либо знаками территории. По окончании игры казаки и разбойники меняются ролями.

КОЛЕЧКО

Игроки сидят на лавочке и держат ладони сложенные лодочкой перед собой, вода зажимает колечко (можно монетку) в своей "лодочке" и поочередно проходит через всех игроков (можно не раз), вкладывая свои ладони в ладони игроков, незаметно перекладывая одному из них "колечко", затем произносит: "Колечко - колечко выйди на крылечко", задача игрока получившего колечко встать и выйти, став при этом водящим,

задача остальных - удержать его, если они, конечно, успеют сообразить - кому это колечко досталось, интересно играть в составе не менее 4-5 человек.

КОРШУН

Среди игроков распределяются роли: один становится коршуном, другой — курицей, все остальные — цыплятами. Цыплята выстраиваются в колонну за курицей по одному, крепко держась за пояс друг друга. Игра начинается с диалога:

- Коршун, коршун, что с тобой? — хором спрашивают цыплята.
- Я ботинки потерял, — отвечает коршун.
- Эти? — курица и вслед за ней цыплята выставляют правую ногу в сторону.
- Да! — кричит коршун и бросается ловить цыплят.

Курица при этом защищает цыплят, не толкая коршуна. Пойманный цыпленок выходит из игры.

КОШКИ-МЫШКИ

Для игры выбираются два человека: один - “кошка”, другой “мышка”. В некоторых случаях количество “кошек” и “мышек” может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игу.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - “ворота”. Задача “кошки” догнать (дотронуться рукой) “мышку”. При этом “мышка” и “кошка” могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие, стоящие в кругу, сочувствуют “мышке” и чем могут помогают ей. Например: пропустив через “ворота” “мышку” в круг, они могут закрыть их для “кошки”. Или если “мышка” выбегает из “дома”, “кошку” можно там запереть, т.е. опустить руки, закрыть все “ворота”.

Игра эта непростая, особенно для “кошки”. Пусть “кошка” роявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку.

Когда “кошка” поймает “мышку”, из числа играющих выбирается новая пара.

КРАСОЧКИ

Выбирается водящий - "монах" и ведущий - "продавец". Все остальные играющие загадывают в тайне от "монаха" цвета красок. Цвета не должны повторяться. Игра начинается с того, что водящий приходит в "магазин" и говорит: "Я, монах, в синих штанах, пришел к вам за красочкой". Продавец: "За какой?". Монах: (называет любой цвет) "За голубой". Если такой краски нет, то продавец говорит: "Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!". "Монах" начинает игру с начала. Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от "монаха", а тот его догоняет. Если догнал, то красочкой становится водящий, если нет, то краски загадываются вновь и игра повторяется.

КУРОЧКИ

Дети берутся за руки и становятся в ряд, широко растопырив руки. По жребию выбирается «кума», которая становится в любом конце шеренги. Водящий «хозяин» становится поодаль перед шеренгой и обращается к «куме» со словами: «Кума, Кума, не видала ли мою курочку?» - А какая она? - спрашивает «кума». «Хозяин» начинает описывать ее приметы, например: «Рябенькая, клюв остренький, хвостик выщипанный» и т.д., указывая при этом на одного из играющих. «Хозяин» пытается подбежать и выхватить из шеренги нужную «курочку», а «кума» старается запятнать «хозяина».

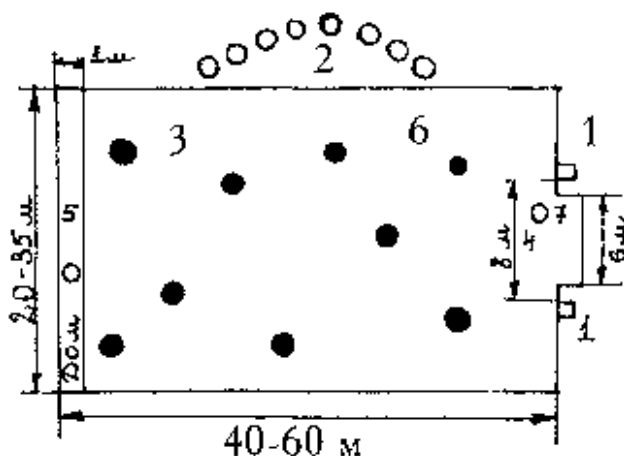
ПРЯТКИ

Водящий, выбранный с помощью считалки играющими, становится в условном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон». Пока водящий громко считает до 20-30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета, водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стену или дерево. Если найденный игрок добежит до конца и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры. Водящий должен «застучать» как можно больше спрятавшихся игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним. (Или по решению играющих - первым.) Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать там. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

РУССКАЯ ЛАПТА

Эта народная игра — одна из самых распространенных не только в России, но и во всех странах ближнего зарубежья.

История этой игры исчисляется веками. Трудно найти ребят, особенно среди жителей сельской местности, которые не играли бы в эту удалую русскую игру,



требующую от игрока точного глазомера, меткости, быстроты, сообразительности и ловкости. Она воспитывает в игроках чувство локтя и ответственности перед товарищами по команде.

Известно несколько десятков разновидностей лапты — каждая со своими правилами. Лучшее место для игры в лапту — широкая лужайка или другая ровная площадка значительных размеров. Если же поблизости нет большой лужайки или площадки, играть в лапту можно и на площадки меньших размеров. Размеры площадки для игры в

лапту даны на рисунке.

Для этой игры необходим небольшой мяч, лучше всего теннисный. Биту можно изготовить из дерева. Длина биты 80-90 см, ручка круглая. У каждого члена команды на спине должен быть номер.

Соревнование проводится между двумя равными командами численностью до 10 человек.

Одна из команд занимает линию города (1) и становится бьющей (2). Вторая размещается по всему полю и становится водящей (3).

Капитан команды распределяет игроков по площадке, устанавливает очередность бьющих игроков. Обычно капитан получает первый номер и ведет игру.

Для того, чтобы правильно расставить игроков на поле и назначить подающего и бьющего, капитан должен хорошо знать силы и способности своих игроков.

Важно задать тон игре. Поэтому для игрока, начинающего игру в команде бьющих, очень важно умение сильно и далеко послать мяч и быстро бегать.

По сигналу судьи игроки занимают места. Команда бьющих направляет в площадку подачи своего игрока (4), остальные игроки выстраиваются вдоль боковой линии города в порядке своих номеров. Команда водящих выделяет подающего игрока, который занимает место на "пяточке", находящемся у площадки подачи. Игроки водящих располагаются по всему полю, согласно указаниям капитана команды. Убедившись в готовности команд, судья дает свисток к началу игры.

Подающий игрок (6) подбрасывает мяч над площадку подачи. Бьющий игрок (7), находясь в центре площадки подачи, ударом биты по мячу старается послать его как можно дальше в сторону линии дома или за нее. Нанеся удар, бьющий игрок бросается через всю площадку к линии дома (5). Его задача — успеть добежать до дома, пока мяч не пойман, и, если получится, вернуться обратно в город.

Задача водящих — поймать или подобрать мяч и осалить им игрока бьющей команды, пока тот бежит через поле.

Если бьющий игрок сумел добежать до дома и вернуться обратно, не будучи осаленным мячом, то он приносит команде одно очко. Если же бьющий добежал до дома, но возвращаться обратно не рискнул, он остается на линии дома и ждет, когда очередной бьющий направит мяч в поле. Сразу же после удара по мячу можно бросаться обратно через поле.

Если игрок не осален — команде засчитывается очко. Игроки водящей команды вступают в игру сразу же после удара по мячу. Задача игроков — поймать мяч с лета (тогда подающей команде начисляется штрафное очко) или, подобрав мяч на месте падения, попытаться осалить им перебежчика. Осаливать противника может игрок, поднявший мяч, или любой другой, получивший передачу. Умение сориентироваться в обстановке и мгновенно передать мяч товарищу по команде, находящемуся в выгодной позиции для броска по перебежчику, — важное качество игрока в лапту.

Штрафные очки бьющей команде начисляются за ошибки, допущенные в ходе игры: это осаленный игрок, выход мяча за пределы игрового поля при подаче, мяч, пойманный с лета водящими.

Партия считается выигранной, если все игроки бьющей команды выполнили удачные перебежки.

Партия считается законченной в пользу водящих, если им удалось три раза осалить соперника или поймать мяч с лета, если бьющие неточно подавали мяч. Получив 3 штрафных очка или выиграв партию по перебежкам, команда бьющих переходит в поле, водящие становятся бьющими.

Игра проводится в 6 партий: каждая команда трижды подает и трижды водит. Игра может проводиться смешанным составом: мальчики и девочки.

САЛКИ

Сюжет этой игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Но у этой игры есть несколько усложняющих ее правил вариантов. 1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, держась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим. 2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в стороны и кричит: "Чай-чай-выручай". Он "заколдован". "Расколдовать" его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен "заколдовать" всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2-3 человека.

СОВУШКА

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит на середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные - жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего: "День наступает - все оживает!" все жучки, бабочки, птички бегают по кругу, махая крылышками, совушка в это время спит, т.е. стоит в середине круга, закрыв глаза. Когда же ведущий скамандует: "Ночь наступает - все замирает!", птички, жучки и бабочки останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит провинившихся к себе в гнездо - середину круга; они тоже становятся совушками и при повторении игры все вместе вылетают на охоту.

ТИШЕ ЕДЕШЬ

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: "Тише едешь, дальше будешь. Стоп!" На слово "стоп" все играющие замирают. Водящий, стоявший до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется уходить назад, за черту. Водящий может смешить замерших ребят. Кто рассмеётся, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

На площадке чертят две линии на расстоянии 6-8 метров друг от друга. За одной линией стоит водящий - "медведь", за другой - "дом", в котором живут дети. Дети выходят из "дома" в "лес" собирать грибы и ягоды. Они подходят к медвежьей берлоге со словами:

"У медведя во бору
Грибы, ягоды беру.
А медведь не спит,
Все на нас глядит".

На последних словах "медведь" выскакивает из "берлоги" и старается осалить убегающих в свой дом детей. Осаленный "медведем" игрок становится "медведем".

УДОЧКА

Удочка - это скакалка. Один её конец в руке «рыбака» - водящего. Все играющие встают вокруг «рыбака» не дальше, чем на длину скакалки. «Рыбак» начинает раскручивать «удочку», пытаясь задеть ею по ногам играющих. «Рыбки» должны уберечься от «удочки», перепрыгнув через неё. Чтобы «рыбки» не мешали друг другу, между ними должно быть расстояние примерно в полметра. «Рыбки» не должны сходить со своих мест. Если «рыбаку» удалось поймать «рыбку», т.е. дотронуться «удочкой», то место «рыбака» занимает пойманная «рыбка».

Необходимо соблюдать два условия: скакалку можно крутить в любую сторону, но нельзя поднимать ее от земли выше чем на 10-20 сантиметров.

ЦЕПИ КОВАНЫЕ

Две шеренги детей, взявшись за руки, становятся друг против друга на расстоянии 15-20 м. Одна шеренга детей кричит: «Цепи, цепи, разбейте нас!». Другая спрашивает: «Кем из нас?». Первая, посоветавшись, отвечает: «Димой». Дима разбегается и старается разбить вторую шеренгу. Если разбивает, то уводит в свою шеренгу ту пару участников, которую он разбил. Если не разбивает, то встает в шеренгу, которую не смог разбить. Выигрывает та команда, где оказалось больше игроков.

ЧЕТЫРЕ УГЛА

У этой игры были в разных местах разные названия: «Уголки», «Угольники», «Кумушка», «Ключи». Играли в нее в северных губерниях и в Астрахани, в Сибири и в Центральной России. «Игра происходит большею частью летом в срубках, редко зимой — в избах, иногда же, впрочем, играют и летом и зимой на открытом воздухе, очерчивая для этого предварительно четырехугольник». Играют пять человек; четыре становятся по углам, а пятый (иногда его зовут мышкой) посередине. Он водит. По его слову (в Вятке это звучало, например, так: «Из угла в угол железным прутом вон!») стоящие по углам меняются местами, перебегая из угла в угол. А водящий в это время старается занять какой-нибудь на несколько мгновений освободившийся угол. Тот, кто в конце концов остался без угла, сам теперь водит.

Во Владимирской губернии игра (именно там звалась она «Кумушкой») проходила так: водящий подходит к кому-нибудь из стоящих в углу и говорит: «Кумушка, дай ключи!» Тот отвечает: «Пооди вон там постучи!» В это время остальные перебегают, меняясь местами. Водящий должен успеть занять чье-нибудь место.

ШАГИ (1 ВАРИАНТ):

Чертится круг диаметром 1,5-2 метра, в который помещаются все участники, водящий подбрасывает мяч как можно выше и бежит дальше от круга, тот из игроков, кому удалось поймать мяч, кричит "стоп" и назначает количество шагов до водящего (шаги могут быть самые разнообразные и в разном количестве, например, 2 "гиганта" и "5 "лилипутов"), если ему после выполнения назначенных шагов удастся дотронуться до водящего, он сам становится водящим. Шаги помню только некоторые, но вы можете пофантазировать сами: "Гигантские" - большие шаги в прыжке, "лилипуты" - шаг на полступни, "ниточка" - от мыска к мыску, "утята" - вприсядку, "зонтики" - прыжок с переворотом, "зайчик" – прыжок - ноги вместе).

ШАГИ (2 ВАРИАНТ):

Круг делится на сектора - страны, пока вода произносит игровую фразу (опять таки утеряна, придется изобретать) игроки разбегаются. Звучит команда "Стоп!", игроки замирают, далее вода выбирает жертву (как правило ближайшего к нему) и назначает шаги, если угадал, то отрезает от страны проигравшего кусок себе, нет сам отдает часть своей территории (резать можно, только стоя ногой (ногами) на своей территории, а там как дотянешься (круг должен быть достаточно большой)).