

# КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

*ЗИМНИЕ БАТАЛИИ НА ШКОЛЬНОМ ДВОРЕ*

**З**атевать подвижные игры можно и на уроке физкультуры, и на большой перемене, и после уроков во дворе или на прогулке группы продлённого дня, и в выходные – во время блиц-похода с классом в соседний лес... Да мало ли! Главное – сумеет ли учитель затеять подлинную игру? И если да, то для его учеников это станет настоящей школой жизни.

## **В ЗЕВАКУ**

Две команды располагаются на расстоянии около десяти метров одна против другой. В каждой шеренге игроки размыкаются так, чтобы между ними было по 3 шага и обводят вокруг себя круг (радиусом в 0,5 метра).

Водящий становится сбоку. По его сигналу: «*Первый!*» – первые номера одной и другой команды откликаются: «*Я!*». Тогда звучит новый сигнал: «*Начинай-отвечай!*» Откликнувшиеся лепят по снежку и бросают им в друг друга. Тот, в кого попал снежок, выбывает (он присоединяется к водящему).

Выходить из круга бросающие не имеют права. Можно увёртываться любым способом (присесть, подпрыгнуть), но ни в коем случае не выходить за пределы круга. Даже одной ногой! Нарушитель выбывает (он тоже присоединяется к водящему и помогает ему следить за соблюдением игровых правил).

Сигналы следует подавать как можно быстрее (пулемётной очередью) и в разбивку. Например: «*Третий! ...Начинай-отвечай! Вось-*

*Подготовил*  
**ВЛАДИСЛАВ ТОЛБУХИН**

**Для ученических команд,  
закалённых в зимних  
баталиях, откроется чудесная  
возможность проявить  
свою деловую сплочённость  
и боевой дух на ваших уроках.**

*мой! ...Начинай-отвечай! Пятый! ... Начинай-отвечай!»* и т. д.

Если у названного номера «противник» уже выбыл, то он может целиться в любой номер из оставшихся, используя фактор внезапности. А потом принимать от этого номера ответный удар.

Если водящий по ошибке назвал номер, под которым в одной и другой команде игроки уже выбыли, то выбывает он сам (его роль переходит к одному из игроков или же кон заканчивается и начинается новый).

Обычно кон продолжается до тех пор, пока одна из команд не будет выведена полностью.

## ШАПКУДОЛОЙ!

В игре могут принять участие несколько команд. На одной общей линии каждая лепит свою «снежную бабу». Затем участники венчают своих «баб» небольшими снежными «шапками» (которые особо прочно прикреплять не нужно, чтобы легче сбивать снежками).

Отсчитав 10–12 шагов (можно и меньше и больше – всё зависит от возраста игроков) обозначают черту метания, возле которой игроки каждой команды заготавливают себе снежки (около пяти минут).

По сигналу руководителя каждая команда начинает метать снежки в свою «бабу», стараясь сбить шапку. 1–2–3 место получают соответственно те, кто сумел этого добиться.

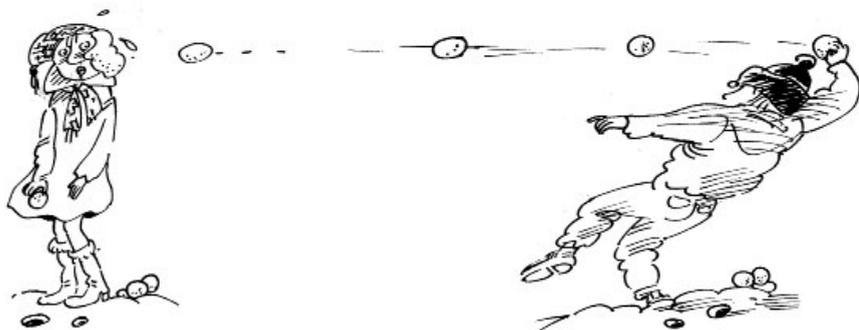
Метая снежки, игроки не должны заступать за черту.

## ШТУКАТУРЫ

Несколько команд (по 3–4 игрока в каждой) на заборе или глухой стене чертят углем по кругу (диаметром около 50 сантиметров).

На расстоянии 3–6 шагов заготавливают по несколько десятков снежков.

Задача каждой команды – метая снежки (от установленной отметки), залепить (заштукатурить) снежками всю свою мишень. Выигрывает команда, которая сумеет сделать это быстрее.



Один из секретов победы – в правильном замахе рукой (особенно у девочек). Он делается из-за спины.

Усложнения для «ассов»: *снежки можно метать только левой рукой.*

## **МЕЖДУ ДВУХ ОГНЕЙ**

Вёшками размечают площадку длиной в шагов 20–30, а шириной в 10–12 (можно и больше). Играющие делятся на две равные команды. Одна располагается вдоль двух длинных сторон площадки-коридора. Другая команда занимает два «города», то есть уходит за две короткие стороны.

Задача одних игроков – перебраться из одного города в другой (за противоположную черту) и вернуться обратно. А других – попасть снежками в перебегающих. Осаленный снежком выходит из игры.

Чтобы нести меньше «потерь», игрокам лучше перебегать не всем сразу, а по одному или по два человека.

После того как игроки, увёртываясь от летящих в них снежков, сбегают туда и обратно, команды меняются местами и ролями. Перед началом нового кона следует дать время, чтобы команды заготовили себе побольше снежков.

Можно установить в игре такое правило: если игрок отбил снежок рукой, он не считается осаленным. Но если в него попали второй раз, то он выходит из игры.

Можно также условиться, что игроки, метая снежки, не могут сходить с места.

## **ПЕРЕБЕЖЧИКИ**

Эта игра отличается от предыдущей тем, что снежки будет метать один игрок. Он делает большой запас снежков. Остальные уходят за короткие стороны площадки-коридора, то есть в «города».

По сигналу игроки бегут навстречу друг другу, стремясь попасть в противоположный город. Водящий метает в перебегающих снежками. Каждый, в кого попали снежком, покидает коридор. Он становится помощником водящего и в новом коне вместе с ним салит снежками обратно перебегающих игроков.

Цепочку конов можно заканчивать или когда израсходованы все заготовленные заранее снежки (в этом случае игроки, которые умело увёртывались и не были осалены, считаются победителями), или пока все участники не будут осалены.

## **ЭСТАФЕТА С ПОСТОВЫМИ**

Для игры нужно 2–3 санок (по числу команд). Заранее намечается замкнутый путь (дистанция) с общим стартом и финишем. Путь может проходить по школьной площадке, или вокруг дома, или по парку. Протяжённость его может быть разной: от 10 до 500 метров.



Весь путь делится на рубежи (или посты) по числу игроков в командах. Каждый пост отмечается вёшкой (флажком).

Капитаны так распределяют своих игроков. На старт от каждой команды выставляются санки и по два игрока. А у всех флажков – по одному игроку от каждой команды.

Исходное положение: один игрок садится на санки, другой берётся за верёвочку. По сигналу «Марш!» игроки трогаются в путь.

Добежав до первой вёшки, игрок, везущий сани, останавливается и теперь занимает пост у вёшки. Тот, кто ехал в санках, слезает и берётся за верёвку. Постовой, ожидавший на этапе, садится на сани. И санки в новом составе катятся к флажку. Там опять происходит смена: ехавший становится впереди, а на санки усаживается новый игрок. Экипаж направляется к третьей вёшке, затем к четвёртой и так далее.

Санки (с меняющимся седоком и везущим), проходят весь путь. Выигрывает команда, которая быстрее финиширует.

## МАРАФОН НА САНКАХ

Все участники делятся на две или три команды. В свою очередь, играющие в командах распределяются по тройкам.

Для каждой команды нужно подготовить одни санки.

Команды тройками выстраиваются в колонну. Перед первой тройкой проводится черта, а в 20–30 шагах для каждой команды в снег втыкается по цветному флажку (вёшке).

Перед началом игры один из каждой тройки садится на санки, другой берёт их за верёвку, а третий становится сзади для подталкивания.

По сигналу тройки объезжают свои флажки и возвращаются обратно к линии старта. Там они передают санки следующей тройке своей команды, а сами встают в конец колонны.

Эстафету можно продолжать до тех пор, пока все тройки не пробегут дистанцию три раза. Тогда каждый игрок в тройке побывает и в роли везущего (спереди), и в роли толкача (сзади), и один

раз в роли седока. Выигрывает команда, заканчивающая эстафету первой.

Можно распределять участников не по тройкам, а по парам. Тогда один игрок везёт партнера до флажка, а тот везёт его от флажка обратно.

