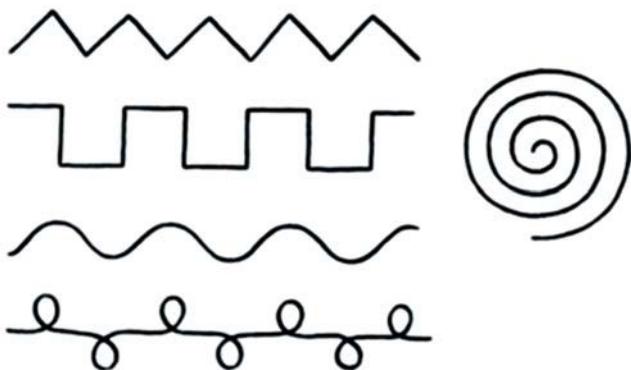


ИГРЫ С ДЕТЬМИ НА УЛИЦЕ

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ С БЕГОМ

ДОРОЖКИ

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.



Варианты траекторий для игры в дорожки

Игру можно проводить с любым количеством участников. 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 добегит до флажка, быстро должен поднять его над головой.

ЗМЕЙКА

Участники 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 де-

ревьев, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь «змейкой», закручивая ее вокруг крайнего игрока, затем ее развивает. «Змейка» останавливается, закручивается вокруг ведущего.

Правила игры

1. Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы «змейка» не разорвалась.
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 придумывать интересные ситуации. Например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный участник и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит «змейку» в ворота.

Или: по сигналу ведущего участники разбегаются, затем восстанавливают «змейку».

ЧЕЛНОЧОК

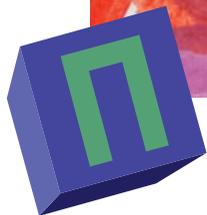
Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки — это ворота. Дети из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.

Правила

1. Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота.
2. Пробегая в ворота, участники 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.



ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

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

ПУСТОЕ МЕСТО

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.



Правила

1. Участники бегают только за кругом.
2. Стоящие в кругу не должны задерживать бегущих.
3. Если участники 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 прыгать на двух ногах, как зайчик, и его уже нельзя пятнать («Пятнашки «Зайки»»).
3. Играющий, которого запятнали, если он быстрый и ловкий, может сразу же возратить пятнашку водящему, 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.

Правила

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, убежавшего из круга.

Правила

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 заезвается, 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.

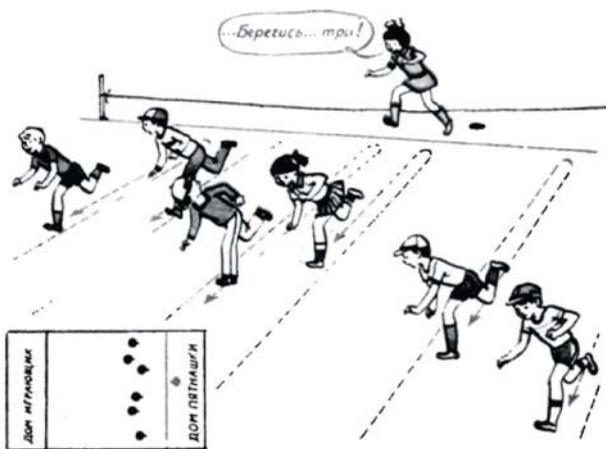
Игра пройдет весело и интересно, если убегающие будут быстро меняться местами.

БЕРЕГИСЬ!

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.



Правила

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.

Другой 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.

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.

Правила

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. Вставать ногами на палку нельзя.

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

МНОГО ТРОИХ, ХВАТИТ ДВОИХ

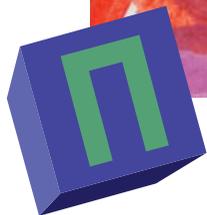
Участники встают парами друг за другом, лицом в центр круга. Игру начинают двое, один из них – водящий, он стоит на 3–4 шага сзади того, кто убегает от него.

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.

Если водящему удалось осалить убегающего, то они меняются ролями.

Правила

1. Во время игры нельзя пробежать через круг.
2. Убегающему нельзя пробежать 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 удастся 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 ПТАШКИ

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 играющие 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.

Другой 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. Играющие 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 видал 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 преодолевают 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
Грибы, ягоды беру!
Медведь простыл,
На печи застыл!

Вариант:

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



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 могут не сразу бежать в свой дом, а повторить песенку, раззадорить медведя.

Указания к проведению

Берлогу медведя лучше разместить на другом конце площадки. Медведь из берлоги должен выбираться (перелезть через бревно, вылезать 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 выполняют 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!»

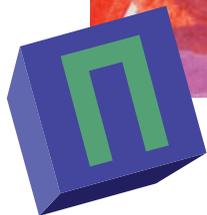
Правила

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.

Указания 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.



Усложнение 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 спрячутся.

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, щиплют 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.

Правила

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 ленточ-

ке. В конце игры по количеству ленточек можно узнать, кто из игроков самый смелый и ловкий. Если игрока с ленточками все-таки осалит, 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

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



СТОП!

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

Как только пропойт 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:

Огарушек, огарушек¹,
Плохо стоишь —
Стань на черный камушек!
Совсем сгоришь!

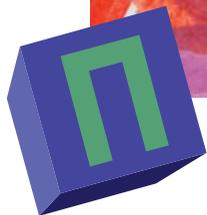
Но если водящему удастся поймать одного из убегающих, он встает с ним впереди всей колонны, а «горит» тот, кто остался без пары.

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!»

¹ Огарок, огарушек — остаток недогоревшей свечи.



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

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!

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. Играющие говорят хором:

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

С последними словами «Птички летят!» дети, стоящие в последних парах, бегут вдоль колонн (один слева, дру-

гой 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».

Другой вариант. 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

Дети выбирают двух водящих, один из них — челночок, другой — ткач. Остальные встают парами в круг или полукругом 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 добегит до конца полукруга, то он становится челночком. Участник, 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 добегит 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.

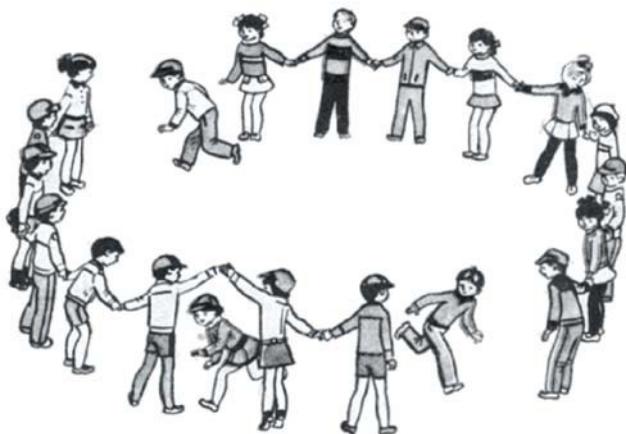
Правила

1. Челночок начинает игру только по сигналу ткача.
2. Ткач и челночок, пробегая под воротами, не должны трогать руками игроков, стоящих в парах.



МЫШКА И ДВЕ КОШКИ

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

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 пе-

ред 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 новых кошку и мышку.

Правила

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 бежит только за одной мышкой.

КОШКА И ДВЕ МЫШКИ 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 водящим.

(Продолжение следует)