

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ



*У нас во дворе  
не скучно детворе*

# МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ



Игроки  
выбирают  
водящего  
и начинают игру.

## Правила игры



Ведущий встает спиной к игрокам. Игроки на расстоянии 5 метров от него выстраиваются в линию.



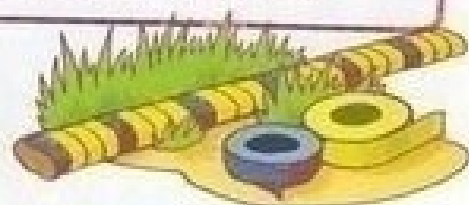
Ведущий медленно начинает: «Море волнуется раз...» Дети начинают движение к ведущему. Тот продолжает так же медленно: «Море волнуется два...», «Море волнуется три...»





На земле мелом или острой палочкой чертят квадрат — «клетку для чижики», в ее середине устанавливают камень, на который кладут палочку — «чижики». У каждого игрока должна быть большая палка.

# ЧИЖИК



## Правила игры

**1** Все игроки по очереди подходят к «клетке» с другой длинной палкой и бьют по «чижику», который от удара подлетает вверх.

**2** Другие игроки бьют «чижики» на лету, стараясь загнать его обратно в «клетку». Правда, нужно быть очень внимательным и аккуратным, чтобы самому не попасть под удар вместо «чижики».

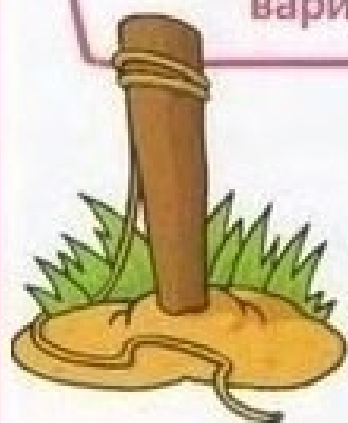


# ПЯТНАШКИ НА ВЕРЕВОЧКЕ

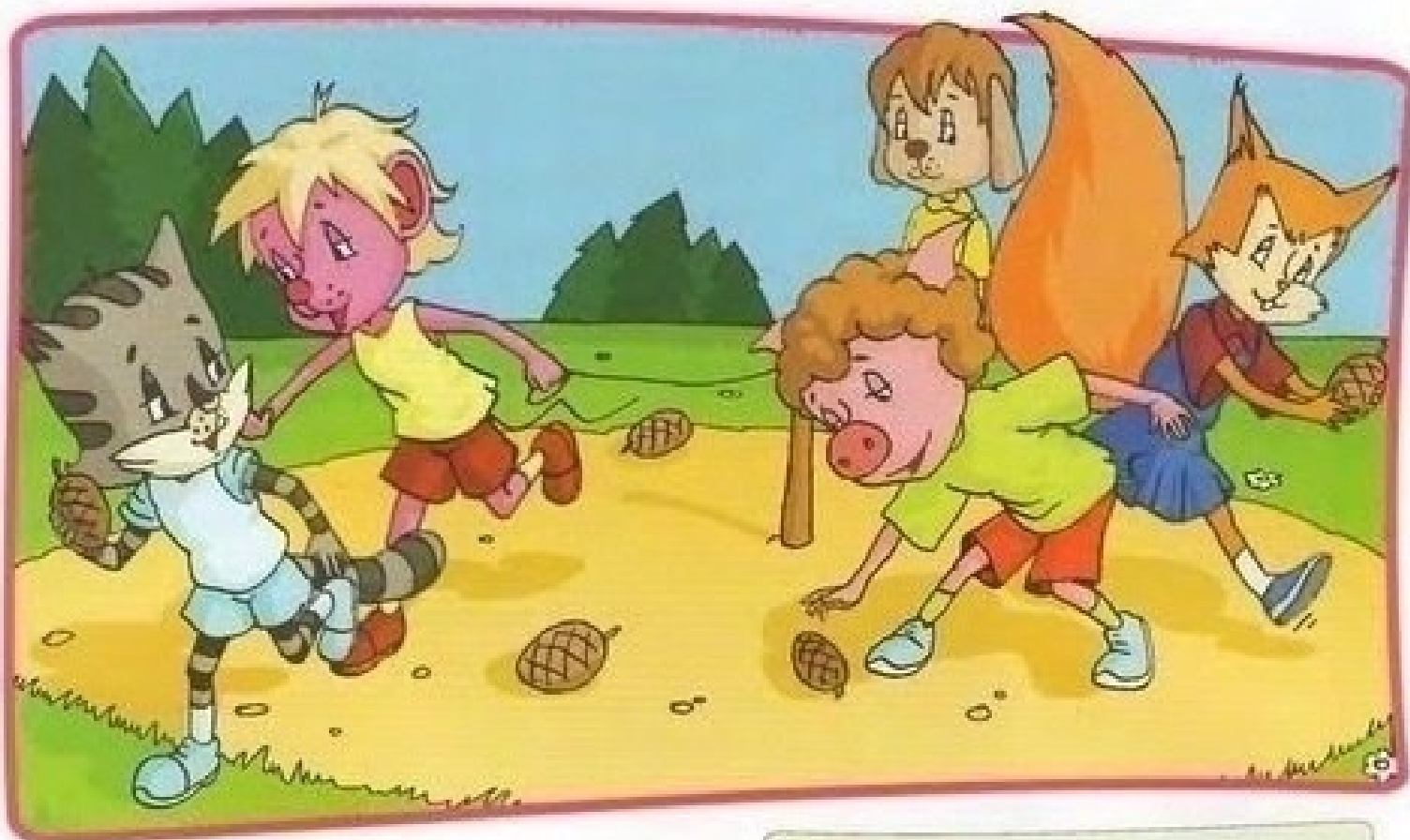
Салки, салочки, пятнашки – забава, известная всем и каждому. Но вот еще один интересный вариант этой игры. Игра на время.



## Правила игры



К столбику привяжите веревку длиной 3–4 метра. Вокруг столбика очертите круг того же радиуса.



2

Внутри круга разбросайте два десятка камешков (шишек, палочек и т. п.). Это богатство будет сторожить ведущий.

3

Остальные игроки (человек пять), располагаются за пределами круга. Их задача – собрать и вынести из круга все камешки.

Ведущий одной рукой должен держаться за веревку, а другая у него свободна для того, чтобы пятнать неосторожных игроков.

4

Тот, кого запятнали, из игры выбывает. Через условленное время водила меняется.

5

6

Ведущим становится игрок, собравший меньше всех камешков.

7

Лучшим игроком становится тот, кто в течение игры смог собрать самое большое число камешков.