

Волки во рву

По правилам игры на площадке рисуется коридор (ров) шириной 1 метр. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире.

Во рву располагаются водящие – волки двое или трое игроков. Все остальные играющие – зайцы – стараются перепрыгнуть через ров и не оказаться пойманными. Если до зайца дотронулись, он выбывает из игры или становится волком.

Волки могут поймать зайцев только находясь во рву. Зайцы ров не перебегают, а перепрыгивают. Если нога зайца коснулась территории рва, это значит, что он провалился в ров и в этом случае также выбывает из игры.

Ещё вариант

Вместо зайцев могут быть козлята. Они, по сигналу, бегут из дома в противоположную сторону, через ров на пастбище, также, стараясь перепрыгнуть ров.

«Волки», не выходя из рва, стараются поймать, как можно больше «козлят», за что «волкам» начисляются выигрышные очки.

После 3-4 перебежек (по договорённости) выбираются новые «волки» и игра повторяется.

Четыре стихии

По правилам игры участники становятся в круг, в середину которого, встает водящий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «огонь» или «воздух».

Если водящий сказал слово «земля», то тот кто поймал мяч, должен быстро (пока водящий считает до пяти) назвать какое-либо домашнее или дикое животное.

При слове «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы, водных существ.

При слове «воздух» называются птицы.

При слове «огонь» все должны помахать руками. Затем мяч возвращают водящему.

Если игрок не успел назвать слово или ошибся – он «платит» фант, или меняются местами с водящим и игра продолжается.

Светофор

Для игры выбирается площадка и определяется водящий.

На площадке чертят две линии на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Игроки должны построиться за одной из линий. Водящий становится между линиями, примерно посередине спиной к играющим.

Далее он называет какой-нибудь цвет и игроки должны начать переходить за другую линию.

Если у игроков присутствует названный цвет в одежде, то они спокойно проходят мимо ведущего за другую линию. Если такого цвета в одежде нет у игрока, то он должен убежать от водящего. Если водящий запятнал игрока «без цвета», то тот становится не его место.

Такая игра хорошо развивает зрительную память и внимание.

Земли

Для игры нужно от 2 до 8 участников и один перочинный ножик. Рассчитана преимущественно на мальчиков старшего возраста.

На земле рисуется круг (примерно 2 метра диаметром) и делится на равные части по количеству участников. Каждый участник встает в свой сектор круга.

Считалкой выбирается водящий – он начинает первым. Остальные игроки на время уходят из круга и становятся каждый рядом со своим сектором. Игрок кидает перочинный ножик в сектор любого соперника. Если ножик попал (воткнулся в землю), игрок-«завоеватель» должен прочертить линию в том направлении, в котором оказалось лезвие ножа.

Самое важное: во время проведения линии нельзя выходить из «своего» сектора. Если вышел или заступил на черту – попытка не засчитывается. Также она не засчитывается в случае, если игрок не может довести прямую линию до границы сектора или круга. В этих случаях, а также если нож не воткнулся в землю – происходит переход хода.

Когда граница очерчена, игрок у которого поделили «землю», выбирает себе любую часть и становится на нее. Остальная часть переходит к завоевателю – предыдущая граница стирается, и «завоеватель» увеличивает свои владения.

Если у игрока забрали столько земли, что он не умещается на своем участке одной ногой – он выбывает из игры. Остаток его земли передается последнему «завоевателю». Играть можно было почти до бесконечности – победившим считался тот, у кого на момент окончания игры (как правило, когда уже всем надоело) был наибольший кусок «земли». Или тот, кто отвоевал всю «землю».

Съедобно-несъедобное

Для игры требуется мячик и группа игроков.

Дети становятся в шеренгу, а ведущий по-очереди кидает им мяч.

В момент кидания, ведущий произносит одно слово, являющееся предметом например: ручка, молоко, стакан).

Если слово означает съедобный предмет, то игрок должен поймать мяч если несъедобный, то должен оттолкнуть мяч.

Если игрок его ловит или просто прикасается руками к мячу при несъедобном предмете, то проиграл и меняется с ведущим местами.

Тише едешь-дальше будешь

На земле отчерчиваются мелом две полосы на расстоянии примерно 20 метров.

Все игроки становятся с одной стороны водящий – с другой стороны, и поворачивается ко всем спиной. Водящий произносит:

«Тише едешь-дальше будешь. Стоп.»

Фразу можно произносить как угодно – намеренно затягивая слова, всё предложение, или например начинать медленно и затем резко и быстро заканчивать ее – в общем, привносить элемент неожиданности в игру.

В это время все игроки пытаются как можно дальше пробежать-пройти к финишу, на слове «стоп» замирают. После слова «стоп» водящий оборачивается. Если он увидел движение какого-то игрока (кто не успел замереть, или остановиться из-за скорости разгона) – тот выбывает из игры.

Побеждает тот, кто первым доберется к финишу и дотронется до водящего – он занимает его место, и игра начинается сначала.

Я знаю пять имён

По правилам игры участники подбрасывают мяч вверх или бьют им по земле со словами: «Я знаю пять имен мальчиков (девочек, названий городов, животных, цветов и т.д.) при этом считая: Дима-раз, Вася-два, Лёша-три и т.д.

Когда кидается мяч – произносится только одно имя (название)

Если игрок ошибается или долго думает – мяч передается другому участнику

Побеждает игрок, который дольше всех играл с мячом и ни разу не ошибся.

Колечко

Игроки садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Водящий зажимает в ладонях какой-нибудь мелкий предмет, обычно монетку или колечко. Затем обходит всех игроков по очереди, вкладывая каждому в «ладошку» свои сложенные лодочкой руки и приговаривая: «Я ношу-ношу колечко, и кому-то подарю»

И незаметно вкладывает этот предмет в ладони одного из игроков. Затем произносит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко!»

При этих словах отмеченный игрок должен вскочить с лавочки и выбежать. При этом задача остальных игроков – удержать убегающего в своих рядах, поэтому отмеченный старается не показывать, что именно ему достался заветный предмет.

Если у получившего колечко получилось выбежать, водящим становится он. Если его удержали, водящий остается прежним.

Еще вариант.

Игрок с колечком встаёт спиной ко всем, а ведущий берёт фантик (у каждого свой фантик) и спрашивает «что делать этому фанту?», стоящий придумывает разные задания для каждого фантика. Когда все исполнят свои задания, владелец кольца начинает раздавать колечко сидящим и игра продолжается.

Квач

Квач – это старая народная и широко распространённая игра. Игра квач подходит для детей подросткового возраста. Количество игроков от 3 и более. Для игры потребуется мяч и игровое поле с оговоренными или очерченными границами. Правила игры квач достаточно просты. Выбирается один водящий, который бежит с мячом стараясь попасть им в убегающих. Тот в кого он попал становится на его место.

Игрокам не разрешается трогать, пинать или отбивать, упавший на землю мяч. Игрокам не разрешается забегать за установленные границы игрового поля кроме водящего (за мячом). Если игрок выбегает, то становится на место водящего.

Одна из разновидностей игры в квач предполагает такие правила: водящий должен попасть мячом во всех игроков и последний игрок, в которого он попадёт становится победителем, а первый водящим.

Хромая утка

Хромая утка – детская украинская игра для пяти и более человек.

Для игры выбирается площадка и устанавливаются границы, за которые нельзя будет выходить. Также выбирается игрок, который будет «хромой уткой».

Другие игроки расходятся по площадке и становятся на одну ногу, а другую согнутую в колене придерживают рукой.

В ходе игры обозначаются границы площадки, выбирается «хромая утка». Остальные игроки размещаются произвольно на площадке, стоя на одной ноге, а согнутую в колене другую ногу придерживают сзади рукой.

По команде «хромая утка» начинает прыгать на одной ноге и пытаться поймать других игроков, которые также прыгая на одной ноге стараются убежать от «уточки». Те кого поймали помогают ловить непоиманных игроков.

Игрок, который остался последним непоиманным выигрывает и становится «хромой уткой». Если в процессе игры игрок не удерживается и встаёт на обе ноги или выпрыгивает за пределы поля, считается пойманным.

Ашички

Ашички – это узбекская азартная игра. Ашичка – это кость из коленного сустава задней ноги барана. По другой версии – надкопытная кость.

Участники игры ставили свои ашички на кон – выстраивали в ряд внутри очерченного на земле или асфальте круга. Каждая ашика, в зависимости от её состояния и размеров, оценивалась в денежном выражении по следующей шкале: точёнка – обшарпанный, обточенный от частого трения об асфальт мосол, сочка – мосол в нормальном состоянии, лобана – хороший крупный мосол. Соответственно и цена колебалась от одной до пятидесяти копеек. Все игроки ставили ашичек на одинаковую сумму.

Вместо мослов можно было ставить деньги (монеты), положив их на ашички. Задача – выбить ашички или монеты из круга, бросая в них одним из мослов (обычно сочкой) с расстояния четырёх – шести метров. Учитывая немалое расстояние, без тренировки попасть, а тем более выбить что-то довольно трудно.

Очередность бросающих устанавливалась следующим образом: бросали на землю сочку, и в зависимости от того, как упадёт: плашмя (пука, чика), на бок (алыч) или на торец (таган) устанавливалась очерёдность. Если при броске промахиваешься или попадаешь в кон, но не выбиваешь ничего из круга, бьёт следующий. Выбиваешь – имеешь право бросать дальше, пока не выбьешь всё или не промахнёшься. Выбитые тобой мослы и деньги переходят в твою собственность.

Атья-патья

Это одна из самых древнейших индийских игр. Она такая древняя, что трудно даже установить её происхождение. Зато общеизвестно, что эта игра распространена на территории всей Индии, особенно в сельских районах страны. Во многих поселениях этой игрой увлекаются при полнолунии. Атья-патья имеет иные названия в различных районах Индии, например: сур-пати, лом-пати, дарья-бандх, сарамана, тилли, уппинант, уппупати и т. Д. Правила игры были недавно унифицированы спортивной организацией Махараштра Шаририк Мандалом, которая организует турниры по атье-патье уже более трех десятилетий.

Игра атья-патья состоит из четырех периодов, каждый из которых длится до 7 мин. Соревнуются две команды, состоящие из 9 игроков. Атакующие получают одно очко за каждое удачное пересечение границы. В первом периоде одна из команд нападает, другая защищается.

Игровая площадка имеет девять поперечных дорожек (пати), 23 фута и один дюйм в длину и 13 дюймов в ширину. Центральная дорожка называется сур-пати. Она имеет 89 футов и один дюйм в длину и 13 дюймов в ширину. Эта сур-пати разделяет каждую из девяти поперечных дорожек на равные половины. Вокруг игровой площадки предусмотрено свободное место шириной 10 футов. В процессе игры нападающая сторона пытается пересечь как можно больше дорожек, а защищающаяся – старается максимально задержать наступление. Перед атакой нападающие собираются в зоне между передней поперечной дорожкой и игровой линией площадки. Игроки защищающейся команды занимают по одной дорожке против нападающих игроков. Один игрок защищающейся команды, которого называют гренадер, находится на центральной дорожке для пересечения квадратов. Гренадер и другие члены его команды могут вывести нападающего из строя, потрогав его рукой, но при этом они не должны выходить из своих дорожек. Нападающая сторона, как было отмечено выше, за один период пытается пересечь как можно больше дорожек. В случае пересечения всех дорожек ведущие нападающие просят дать тонд, два защитника немедленно должны развернуться и дать тонд. В случае пересечения всех дорожек нападающие набирают выигранный счет лона, после чего рефери объявляют результат. Все нападающие, которые к тому времени еще не выбыли из игры, идут за переднюю дорожку и игра возобновляется. Команда, набравшая наибольшее количество очков, объявляется победительницей. Для успешного участия в игре соревнующиеся должны обладать мгновенной реакцией, мастерством, силой и выносливостью. Команда должна действовать в духе полного взаимопонимания, делать смелые атаки с достаточным мастерством и физическим напряжением для того, чтобы отражать стремительные и бурные атаки, сопровождаемые молниеносными штурмами, что именно предreshает победу или поражение той или иной команды.

Казак-разбойники

В казак-разбойники играют от шести и более человек. Участники оговаривают территорию, на которой будет проходить игра. Разделившись на две команды, они по жребию определяют, кто будет играть за казаков, а кто за разбойников.

Разбойники совещаются и загадывают пароль.

По сигналу разбойники убегают прятаться казак не должны подглядывать. Путь передвижения обозначается с помощью стрелок на асфальте и других поверхностях (стенах, заборах), чтобы у казаков были подсказки, где искать. Чаще всего вначале команда бежит вместе, затем разделяется, чтобы запутать соперников. Чем быстрее разбойники убегают и чем запутаннее рисуют стрелочки, тем у них больше шансов надёжно спрятаться.

Казак в это время обустривают темницу и придумывают, как будут пытаться пленников. Через оговоренный промежуток времени (обычно 15-20 минут) казак отправляются искать разбойников. Найденного разбойника ловят и отводят в темницу. Там его пытаются (щекочут, подсовывают насекомых, жгут крапивой). Виды пыток заранее оговариваются: они не должны быть жестокими или обидными.

Некоторые источники утверждают, что казак, поймавший разбойника, остаётся в темнице, сторожить его. В других говорится о страже (1-2 человека), которая постоянно следит за разбойниками в темнице, а казак могут бежать ловить остальных.

Разбойники могут выручать друг друга – например, «нападать» на темницу, хватать охранника, и пока они его держат, пленные могли разбежаться. Казак, конечно, тут же звал на помощь (не

всегда это ему удавалось, предусмотрительные разбойники старались вовремя прикрыть ему рот).

Цель казаков выведать секретное слово-пароль. Потом меняются ролями.

Штандер-стоп

Для игры нужно не меньше четырёх игроков и мяч. Ещё эта игра называлась «Стоп-коли-кола». Выбираем водящего. Он берет мяч и становится в центр круга, который образуют остальные игроки.

Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, «Штандер-Паша»; еще вариация – «Хали-хало Паша»). Тот, чьё имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: «Штандер-стоп!» (Хали-Хало стоп! Стоп-коли-кола!)

Все замирают на месте.

Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом. Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока. Шаги были такие:

- *гигантские – шаг на весь размах ноги
- *человеческие – обычные шаги
- *лилипутские – когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой
- *муравьиные – на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)
- *зонтики – кружок вокруг себя на одной ноге
- *утиные – шаги вприсядку
- *лягушка – прыжок
- *верблюжьи – нужно было шагать туда, куда доплюнул

Интересно, конечно, было назвать кучу «развлекательных» шажков, чтоб было веселее. Например, говорилось: «До Маши 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских...»

После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

Десятка

Десятка – это игра с мячом в основном для девочек, которая проводится у стены.

Игроки по очереди должны «пройти 10 классов», то есть выполнить 10 заданий и «сдать экзамен».

Десятки – игрок бьет 10 раз подряд мячом об стену, мягко отбивая его пальцами, как при игре в волейбол.

Девятки – игрок бьет 9 раз подряд мячом об стену, ударяя по мячу ладонями снизу.

Восьмёрки – игрок кидает мяч 8 раз под правую ногу об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки.

Семёрки – игрок повторяет предыдущее упражнение 7 раз, но под левую ногу.

Шестёрки – игрок становится лицом к стене и 6 раз кидает мяч сзади между ногами об землю так, чтобы он отскочил к стене, и от нее ловит в руки.

Пятёрки – это то же, что в предыдущем упражнении, но стоя спиной к стене повторяя 5 раз.

Четвёрки – кидается мяч об стену 4 раза так, чтобы он отскочил от неё на землю, с отскока от земли снова бьет об стену, а потом ловит.

Тройки – ладонями, сложенными лодочкой, игрок бьет 3 раза мяч об стену.

Двойки – сложенными вместе двумя кулаками игрок бьет мячом об стену 2 раза подряд.

Единицы – бьется мячом об стену прямым пальцем 1 раз.

Экзамен – играющий выполняет по 1 разу элемент каждого упражнения и при этом не должен разговаривать или смеяться. Этим заканчивается первый кон.

Второй кон начинается с «девят», третий – с «восьмер» и так далее. Победителем становится тот, кто первым закончит десятый кон.

В конце каждого упражнения игрок должен поймать мяч в руки, не давая ему упасть на землю.

Если во время игры играющий уронит мяч или ошибётся, то он уступает мяч следующему игроку и доигрывает этот кон, когда снова придет его очередь.

Горячая картошка

По правилам игры участники становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков не отбил и уронил мяч, то он садится на корточки в центр круга («котел»). Игра продолжается.

Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре.

Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мяч. Важно – при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков удалось поймать мяч, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросивший мяч, занимает их место.

Для игроков помладше – то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро («картошка же горячая, обожжёмся») перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался – тоже идет в круг «провинившихся»

Картошка

По правилам игроки становятся в круг и начинают бросать мяч друг дружке.

Тот, по чьей вине он падал на землю, садился на корточки в центр круга, в картошку. Остальные начинали бить по картошке мячом. Промахнувшиеся садились рядом.

Чтобы вылезти из картошки, нужно было мяч поймать (допускалось подпрыгивать, когда мяч пролетал над тобой).

Вышибалы встают примерно в 5-10 метров друг от друга (по договоренности), а водящий между ними.

День-ночь

Игра начинается с выбора водящего, который отворачивается от остальных игроков и произносит слово «День».

В это время все игроки бегают-прыгают-веселятся. Главное условие – нельзя оставаться на месте. Дальше водящий произносит слово «Ночь».

В это время все должны сразу «заснуть» (замереть в тех позах в которых на тот момент были). Водящий в этот момент оборачивается, если он заметил игрока, который не «спит», то громко говорит об этом (в том числе и называет, какое именно он движение заметил), и игрок выбывает из игры (либо становится водящим, зависит от количества игроков).

Самым «интересным» было продолжать двигаться за спиной у водящего (чтобы он не заметил) даже «днем» или рассмешить игрока напротив, вынудив его проиграть, опять же так, чтобы не заметил водящий. Водящий же может называть» День и Ночь «в любой последовательности и в любом порядке, путая игроков и заставляя их ошибаться.

Краски

По правилам игры выбирается продавец и покупатель. Все остальные краски. Каждая краска загадывает свой цвет и тихонько сообщает его продавцу.

Итак, краски и продавец садятся на скамеечку. Покупатель подходит к игрокам и говорит:

«Тук-тук».

Продавец:

«Кто там?»

Покупатель:

«Я монах в синих штанах»

Продавец:

«Зачем пришел?»

Покупатель:

«За краской!»

Продавец:

«За какой?»

Покупатель:

Называет краску.

Если такой краски нет, продавец отвечает:

«Такой краски у нас нет. Скачи по дорожке на одной ножке!»

Тогда покупатель прыгает кружок на одной ножке вокруг скамейки (или рядом с ней) и возвращается за новой краской.

Если же такая краска есть, то продавец говорит:

«Есть такая. Платите столько-то»

(называет число, как правило, возраст игрока), но не показывает, кто это. Покупатель должен быстро расплатиться (похлопать по ладошке продавца столько раз, сколько нужно заплатить).

Краска в это время вскакивала со скамейки и убегала так далеко, как могла. После этого покупатель должен был поймать краску. Если получалось, то пойманный игрок становился покупателем. Если краске удавалось вернуться на скамейку непойманной, игра начиналась сначала с прежним покупателем.

Жмурки

Жмурки — детская игра, в которой один из участников с завязанными глазами ловит других.

Для игры потребуется платок, чтобы завязать глаза игроку (жмурке), который будет всех ловить. Далее его крутят несколько раз вокруг своей оси, чтобы он немного потерял ориентацию в пространстве.

Он должен поймать кого-нибудь из игроков и опознать.

Если он правильно опознал игрока, то они меняются местами.

Если жмурка близко подходит к каким-либо выступающим предметам, то игроки должны крикнуть «Огонь!», но нельзя так делать чтобы отвлечь жмурку от игрока. Ещё как вариант жмурок можно играть в пятнашки, только без платка.

Пятнашки

Пятнашки или догонялки самая простая игра. Также выбирается водящий при помощи считалки и догоняет остальных игроков. До кого дотронулся (запятнал) первым, становится на его место.

Квадрат

Игровое поле представляет собой начерченный на земле или асфальте квадрат произвольного размера (как правило — порядка одна сторона 22 шага), разделенный на четыре меньших квадрата, каждый для отдельного игрока. В центре поля рисуется круг, предназначенный для подачи.

Квадрат

Правила игры

Игра начинается с подачи мяча в круг поля в направлении соперника. Подавать можно только по диагонали. Касаний не ограничено.

Игрок может отбить мяч «до» и «после» (максимум 1) касания мячом его квадрата. Если игрок отбивает мяч на свой квадрат, ему засчитывается 1 гол. Если мяч упал на линию (между 2-мя игроками) или на круг, переподает тот игрок, который коснулся мяча последним.

Если игрок подал мяч на линию соперника (со стороны аута), то переподает мяч игрок, который коснулся мяча последним. Если мяч улетел в аут (за пределы общего квадрата), игроку подавшему этот мяч насчитывается 1 очко. Если на квадрат игрока упал мяч и ударился об поле 2 раза, игроку насчитывается 1 гол.

Как правило, игра продолжается до 11 голов. Забивать голы можно любой частью тела, кроме рук. Если один из игроков пропустил 11 голов, он выбывает из игры. Когда на игровой площадке остается 2 игрока, они занимают каждый по два квадрата, и играют до тех пор пока один из них пропустит 7 голов.

При игре два на два — игроки, находящиеся по диагонали друг к другу — считаются союзниками и имеют общий счет.

Примечания

«Заглушить» - набивая мяч на ногу (колене, голове), ногой зафиксировать его на квадрате соперника. Соперник зная этот маневр, имеет возможность сбить набивание. При этом каждый игрок не может выходить из своего квадрата (касаться одновременно двумя ногами чужой зоны).

Кстати, можно перед началом игры договариваться о том, что мяч задевается только один раз, т.е. «набивания» в игре нет! Так даже интересней играть (высший уровень) Ещё иногда играют с правилом «Сквозной», что если мяч коснулся вашей зоны и следующее касание по мячу произвёл другой игрок, а не вы, то вам засчитывается гол.

Игра в квадрат настолько популярная игра, что получила несколько разновидностей в зависимости от территории

Курчатовский (Челябинский) квадрат

Курчатовский(Челябинский) квадрат – игра, с изменёнными правилами. Если на квадрат игрока упал мяч и ударился об поле 2 раза, игроку насчитывается 1 очко. Если игрок отбивает мяч на свой квадрат, ему засчитывается гол (1 очко). Если мяч упал в общагу (на линию между 2-мя игроками) – игроки спорят. Если мяч улетел в аут (за пределы квадрата), игроку подавшему этот мяч насчитывается 1 очко.

Спор

Спор представляет из себя игру в линию до 1 очка. Выигравшим считается игрок, забивший другому. Забивший выигрывает спор. Он прав. Проигравшему начисляется очко. Руками отбивать запрещено, рукой считается всё, что находится от пальцев до локтя. Все играют до 10 навывлет, пока не останется один игрок. Оставшийся считается победителем! В следующей игре он подаёт.

Поле в Курчатовском (Челябинском) квадрате представляет собой квадрат 4x4 метра с крестом посередине.

Новосибирский квадрат

В нулевые годы в Новосибирске в Квадрат играли по следующими правилам:

Каждый игрок имеет только одно касание.

Если мяч находится в воздухе, то игрок может "набивать" ногой, коленом или головой сколько угодно раз до того, как мяч коснулся земли (касание игрока продолжается).

Если мяч остановился в зоне игрока, а он уже использовал свое касание, любой другой игрок может дотянуться до мяча ногой со своей зоны или прыгнуть на мяч из аута (на чужой зоне нельзя стоять), чтобы выбить его из зоны для продолжения игры.

Если мяч попал на одну из линий, а после ушел в аут, игрок, нанесший последний удар, делает скидывание.

Если мяч ударился об зону игрока или катился по ней, а после ушел в аут, этому игроку начисляются очки (голы).

Если после удара игрока мяч сразу ушел в аут, ему начисляются очки.

За простой удар ногой начисляется одно очко, за удар головой или коленом два очка. Очки "набивания" суммируются, даже если оно было сделано несколькими игроками (например, если

один игрок ударил или "набил", а второй добил еще не коснувшийся земли мяч). Если игрок пропустил мяч "в домик" между ног после простого удара, это также два очка.

Игра состоит из конов, каждый кон играется до пяти очков, забитых любому из игроков. После окончания кона игроки меняются своими зонами по кругу. Если есть кто-то, ожидающий своей игры, то он заходит на смену проигравшему игроку,

Игрок, который за кон ни разу не пропустил, получает "шкурку". "Шкурка" снимается попаданием любой стоимости (но только одна за раз), это называется «сбрить шкурку». «Шкурки» могут копиться. Игрок, накопивший шесть «шкурков», больше не может их потерять и дальше играет в свое удовольствие,

Если игроку забил ударом на несколько очков, после чего у того оказалось больше пяти очков, эти штрафные очки переходят в следующий кон. Если штрафных очков больше пяти, то игроки сразу сдвигаются по зонам не на одну, а на несколько позиций, и всех игрокам, кроме проигравшего, автоматически начисляются шкурки за все пропущенные коны (например, после удара на 10 очков игроки сдвигаются на две позиции и не проигравшие игроки получают по одной шкурке автоматически, и еще по одной, если в последнем игровом кону у них было ноль очков. Число очков проигравшего игрока остается тем же). Зашедшему на замену игроку штрафные очки не начисляются.

Наличие правил, позволяющих забивать игроку огромное количество очков за раз или становиться «бессмертным» существенно повышает азарт игроков. По сути, происходит постоянная борьба за получение или «сбривание» «шкурков», для чего требуется быстро забивать соперникам много очков рискованными набиваниями (неудачным набиванием можно послать мяч в аут или не суметь отразить «обратку» от соперника и получить все эти очки самому, подарив всем остальным по «шкурке»). От количества игроков со «шкурками» и их распределения зависят и стратегии игры, возникают временные «союзы» против одного или нескольких игроков, которые могут поменяться уже в следующем кону.

Как ни парадоксально, часто в Квадрат играли на круглом поле. Оно делает игру более динамичной, а также является более удобным, чем квадратное, потому, что его можно разделить на три равных сектора, если игроков только трое.

Харьковский квадрат

Харьковский квадрат - игра с измененными правилами. Играется в виде турнира. Так же в нее можно играть от 2 до 4 человек.

Поле для игры:

Размер 1 стороны квадрата - 10 шагов

Основной квадрат делятся на 4 части

Внутри квадрата рисуется небольшой круг

Основные правила: В игре принимает участие от 2 до 4 игроков

И в виде турнира - 4, 3, и 2 игрока

Подает тот, кому был забит гол

При попадании на линию происходит спор

Вылет происходит когда игрок пропустил определенное количество голов.

Виды голов:

Когда на твоём поле мяч ударился 2 и более раз

Когда ты отбил мяч за пределы квадрата

Когда ты прокатил мяч по квадрату

Когда ты отбил мяч любой частью руки

Когда ты подающий и не попал в круг

Когда ты подающий и подал вправо или влево

При тройке (когда остается 3 игрока):

Подающий выбирает игрока которому кинет - становится на вертикальную к нему линию, или просит любого из двух игроков стать на пустую перед ним клетку.

Игроку попавшему в клетку где никого нет, насчитывают гол.

При финале (когда остается 2 игрока):

Мяч подается конкретно в сторону игрока (отбивать уже можно и вправо и влево)

Голы для вылета:

4 игрока - 11 голов

3 игрока - 9 голов

2 игрока - 7 голов

Спор:

Спор представляет из игру в линию до 1 очка. Выигравшим считается игрок, забивший другому. Забивший выигрывает спор. Проигравшему начисляется голов.

Игру в линию до 1 очка. Выигравшим считается игрок, забивший другому. Забивший выигрывает спор. Проигравшему начисляется гол.

Если в игре больше 2 человек, то все кроме них временно покидают квадрат

Мяч подается конкретно в сторону игрока (отбивать уже можно и вправо и влево).

В споре запрещается «Крысить» оппонента.

Виды «Крысы»:

Когда ты подающий, очень легко кинуть мяч в круг

Когда ты подающий, кинуть мяч таким образом, что бы он отбил вправо или влево

Отбить мяч подошвой обуви (Также называют «Подошва»)

Игры на случай отсутствия игроков

Треугольник

Всё точно так же, только игроков не 4, а 3 и подавать можно как и в общагу, так и на крест.

Линия

Всё точно так же, только игроков не 4, а 2, подавать только в общагу, т.к. игроки стоят друг напротив друга.

Если в игре больше 2 человек, то все кроме них временно покидают квадрат

Мяч подается конкретно в сторону игрока (отбивать уже можно и вправо и влево)

В споре запрещается "Крысить" оппонента

Виды "Крысы":

Когда ты подающий, очень легко кинуть мяч в круг

Когда ты подающий, кинуть мяч таким образом, что бы он отбился влево или вправо

Отбить мяч подошвой обуви (Также называют "Подошва")

Игры на случай отсутствия игроков

Треугольник

Всё точно так же, только игроков не 4, а 3 и подавать можно как и в общагу, так и на крест.

Линия

Всё точно так же, только игроков не 4, а 2, подавать только в общагу, т.к. игроки стоят друг напротив друга.

КОТЫ

Игра коты подходит для детей младшего возраста. Для игры понадобятся: игроки от трёх до десяти человек, платочек завязать глаза, ограниченная игровая площадка и 6 – 10 палочек, которые и будут котами.

В начале игры выбирают водящего и завязывают ему глаза. Дают ему в руки котов-палочки и двое игроков начинают его крутить и водить в разные стороны, стараясь запутать, сбить ориентир. Далее один из сопровождающих говорит: «клади двух котов» и водящий должен положить 2 палочки на землю. И так его водят, пока он не разложит все палочки.

Потом его возвращают на исходную точку, развязывают глаза и он без подсказок должен найти и собрать всех котов. Самым лучшим игроком будет, тот, кто без подсказок быстрее всех найдёт все палочки. Потом выбирают следующего водящего, и начинается игра заново.

По правилам водящего нельзя уводить за пределы игровой площадки.

Ему можно подсказывать словами: тепло, жарко, холодно, прохладно.

Если игрок не может долго найти последнего кота, то ему показывают его, и он проигрывает.

Волк и козлята

Детская украинская игра волк и козлята для детей младшего возраста. Для игры подойдёт игровая площадка 15-20 метров. На ней чертится круг 4-8 метра диаметром, и за его пределами ещё кружочки диаметром 1 метр на расстоянии 1-2 метра.

Маленькие кружочки это домики для козлят. Кружочков чертится на один меньше, чем игроков-козлят. По считалочке выбирают волка. В начале игры волк становится за пределами большого круга, а козлята внутри круга. На счёт три все козлята выбегают из круга и занимают домики.

Тот козлёнок, которому не достался домик, бегаёт от волка между большим кругом и домиками. Волк должен поймать козлика, но если козлёнок обежит круг 3 раза, то погоня прекращается и все остаются на своих местах. Если волк поймаёт козлёнка, то они меняются местами и игра начинается заново.

Джамбуль

Джамбуль – это пирамида из плоских камней. Подбираются гальки – от пяти до десяти штук, размером от маленькой книжки до рублёвой монеты – и устанавливаются друг на друга в нарисованном треугольнике.

Играют две команды. Одна с мячом располагается метрах в десяти от джамбуля. Её цель разрушить пирамиду, катая или бросая мяч. Бросает каждый по очереди. Если никто не попал, команды меняются местами. Команда, которая попала и разбила джамбуль бросается врассыпную. Теперь она должна его собрать. Мяч же переходит к другой команде, задача, которой выбить им всех членов вбросившей команды из игры до того, как джамбуль будет собран.

У игроков есть несколько секунд подбежать к разрушенному джамбулю и начать его собирать. Камни собираются в треугольнике: 4 камня по середине пирамидой и 3 по углам треугольника. Здесь нужно быть аккуратным, иначе впопыхах можно смахнуть рукой и ту часть пирамиды, которая уже отстроена. Когда пирамида построена нужно прокричать «Готово!».

Также эта игра известна как «7 камней», только камни ставятся в 2 нарисованных круга один в другом. Кольцо, получившееся между большим и маленьким кругом делят на шесть равных частей. Тут задача играющих – расставить все семь камней по одному в каждый из шести секторов кольца, и один в маленький круг.

Выше ноги от земли

Разновидность догонялок с опцией «спасения». Игроки разбегаются от водящего, он старается поймать или осалить того, кто ближе – но при этом убегающий может получить «убежище», если успеет принять такую позицию в пространстве, чтобы его ноги не касались поверхности земли.

Можно было вскочить на бревно или на пенек, сесть на лавочку, подняв ноги, запрыгнуть на бордюр и удержаться там... При этом рядовой участник игры не имел права слишком долго задерживаться в своем укрытии, а водящий не имел права стоять и караулить кого-то: если уж твоя намеченная жертва смогла улизнуть, давай беги за остальными! По пути, на бегу возникали и более причудливые и изобретательные способы разделения земли и собственных конечностей: повиснуть на ветке, размахивая ногами в воздухе, завалиться в траву, подняв ноги...

Впрочем, последний способ был слишком прост, поэтому часто заранее договаривались, что такой вариант спасением не считается. Если же водящий успел коснуться игрока, пока не тот не успел никуда запрыгнуть, то они меняются местами, и теперь осаленный бросается ловить остальных. Очень хорошо подходила для такой игры спортивная площадка, где в достаточном количестве имелись всякие турники, ворота, лесенки, стенки и прочие штуки, на которые можно было вспрыгнуть или на них повиснуть – но не на слишком близком расстоянии, чтобы и побегать можно было как следует!

Таяк-зынды

Туркменская игра, в которой чертится круг диаметром примерно метр. В круг кладётся палка.

По жребию или считалке выбирается водящий.

Один из игроков бросает палку из круга в любом направлении как можно дальше. Водящий должен ее разыскать и положить в круг. Остальные игроки в это время прячутся.

После того, как водящий найдет и положит на место палку, он ищет игроков. Найденные игроки стараются раньше водящего добежать до круга и коснуться палки. Игрок, найденный последним и прибежавший после водящего, становится водящим. Прежний водящий бросает палку и игра начинается вновь.

Дополнительные правила:

Игроки могут выбегать из-за укрытия раньше, чем водящий их обнаружит

Если все игроки коснутся палки раньше, чем водящий, то игра возобновляется и водящим остается прежний игрок.

Вышибалы

Для игры в вышибалы нужно как минимум 3 человека. Из них 2 вышибающие (вышибалы) и один водящий. Играющие разбиваются на две команды.

Двое игроков из одной становятся на расстоянии примерно семь – восемь метров друг напротив друга. У них мяч. Между ними передвигаются два игрока другой команды. Задача первых – перебрасываясь мячом друг с другом, попадать в соперников и выбивать их из игры. При этом нужно бросать так, чтобы мяч, не попав в цель, мог быть пойман партнёром, а не улетал каждый раз в никуда.

Задача вторых – не дать себя выбить. Если ловишь летящий мяч, тебе добавляется одна жизнь. Наберёшь, к примеру, пять жизней и чтобы выбить из игры, нужно попасть в тебя шесть раз. Если мяч отскакивал от земли и попадал в игрока, это не считалось. Место выбитых игроков занимали другие члены команды. Когда выбивали всех – команды менялись местами.

Три-пятнадцать-рубль-двадцать

Для игры на полу или на земле рисуют круг (на асфальте проще всего нарисовать круг мелками). В центре круга ставится камешек. Игроки становятся в круг так, чтобы их правая нога была выставлена вперед и касалась носком камешка. Получается, что правые ноги играющих соприкасаются друг с другом (что-то вроде ромашки). Затем все играющие дети хором кричат:

Три-пятнадцать-рубль-двадцать!

И отпрыгивают от центра как можно дальше. Кто дальше всех отпрыгнул – тот становится водящим.

Водящий кричит заветное «Три-пятнадцать-рубль-двадцать» и старается прыгнуть и наступить на ногу соседу справа. Сосед не должен ловить ворон, а так же отпрыгивает, чтобы спастись. В это время остальные игроки стоят неподвижно на тех местах, куда они отпрыгнули в первый раз.

Если игрок успел спастись и на ногу ему не наступили команда «Три-пятнадцать-рубль-двадцать» переходит к нему. Теперь он «кричит» и пытается прыгнуть на ногу своего соседа справа. Игра идет по кругу.

Если ребенок не успел отпрыгнуть и водящий наступил ему на ногу, то он выбывает из игры. Победителем становится тот, кто останется в круге.

Если ребенок не успел отпрыгнуть и водящий наступил ему на ногу, то он выбывает из игры. Победителем становится тот, кто останется в круге. Известен вариант игры «на выбывание», где игроки, которым наступили на ногу, выходят из игры, круг уменьшается, и так до тех пор, пока не останется один — победитель!

Колокол

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 (саят) его. Поймавший становится водящим.

Правила.

Водящий должен разъединить руки стоящих в кругу без помощи своих рук.

Водящего можно салить, пока он не отбежит от круга на условленное расстояние.

Вариант (записан в Винницкой области в 1948 г.). Водящий, который стоит в середине круга, закрыв лицо руками, склоняется над соединенными руками («воротами») двух игроков и спрашивает:

«Чьи это ворота?» Ему отвечают, например: «Петра».

«А это чьи?» - «Тараса» и т. Д.

Потом водящий подходит к любым «воротам» и просит:

«Пустите меня». - «Не пустим!» Он идет еще к двум-трем «воротам». Наконец выкрикивает: «Бей, колокол, бей! Тучу разбей!» - и пытается прорваться через какие-нибудь «ворота». При удаче убегает, а двое, через «ворота» которых он прорвался, догоняют его. Догнавший становится водящим.

Командные прятки

Командные прятки – это как аналог простых прятков, были широко распространены в позапрошлом веке на Украине. Эта игра очень хорошо подходит для больших компаний и детей старшего возраста.

Для игры в командные прятки необходимо точно установить границы игровой площадки. Игроков от 10 человек и более. По правилам все участники разбиваются на две команды, примерно равные по силе и выбирается ведущий-посредник.

Ведущий-посредник должен будет следить за соблюдением правил, и при помощи жеребьевки, решать, какая команда будет прятаться первой. Команда, которой выпало искать, называется водящей.

Также выбирается место, которое будет коном. Это может быть дерево, лавочка, стол, забор, камень и т.д. Команда водящих должна собраться возле кона и закрыть глаза, другая команда прячется в это время, ведущий-посредник в это время следит за всеми.

Как только команда спряталась, он подаёт сигнал, и команда водящих начинает искать спрятавшихся и охранять кон одновременно. Та команда, которая спряталась должна быстро и желательно незаметно прорваться к кону и застукать его.

В командных прятках, водящие должны поймать и запятнать спрятавшихся и не допустить, чтобы хоть один из противников прорвался к кону и дотронулся до него. Иначе игра будет проиграна и всё начнётся заново.

Если команда водящих поймает всех противников, то команды меняются местами и играют заново.

Лянга

Лянга – это маленький кусочек кожи с мехом, к которому пришита такая же маленькая пластинка свинца. Узекская игра. Кусочек меха должен быть размером примерно два на два сантиметра, мех – длинный.

Лянгу нужно пинать, но не разгибая ногу вперёд, а поворачивая согнутую в колене ногу так, чтобы голень качалась маятником. Лянга при этом должна подлетать и опускаться перед тобой. Свинец тяжелее, мех выполняет функцию стабилизатора (такую же, как оперение у стрелы), поэтому лянга всё время падает свинцом вниз. Задача – сделать как можно больше ударов, не давая ей упасть на землю. Число участников не ограничивается. Игра многоступенчатая. Удары разные по сложности: простушки, пары, виси, люры, джанзы, фанзы.

Простушки – нога после удара опускается на землю, затем поднимается для нового удара. Пара – это два удара. Чтобы набить десять пар, нужно, соответственно, сделать двадцать ударов.

Удочка

Это очень веселая игра, которая нравится абсолютно всем детям. Для нее не существует ни времени года, ни ограничений в возрасте. Учит данная забава детей быть выносливыми и точно координировать каждое свое движение. Преимущество игры в том, что ее можно проводить как на открытом воздухе, так и в помещении и для этого задействовать неограниченное количество детей.

Для игры необходимо обязательно иметь скакалку или длинную веревку с грузиком на конце. В игре есть один ведущий — вращающий скакалку, а все остальные — участники. Ведущий определяет каков будет характер игры: соревновательный (то есть на выбывание) или развлекательный

Дети формируют круг. В центр круга становится один участник, который и водит скакалку по земле. Его задача вращать скакалку круговыми движениями. Остальные детки должны подпрыгивать в тот момент, когда скакалка касается их ног. Для этого ведущий должен четко предопределить границы территории и запретить остальным участникам за них выходить.

Если кончик скакалки попадает по ногам участника, который не успел либо не смог подпрыгнуть, он считается проигравшим. Тут можно выделить два отличия. В соревновательной игре, каждый участник выбывает из круга постепенно, пока количество участников не сведет их к одному человеку. В развлекательной игре, место ведущего занимает человек, по чьим ногам стукнула скакалка и так игра продолжается до тех пор, пока не наскучит.

Булава

Булава также азербайджанская игра для 10 и более человек. По правилам игры участники выбирают ведущего и делятся на две команды. Они должны встать друг напротив друга в ряды и расчитаться по номерам. Затем перед каждой из команд необходимо прочертить штрафную линию, а между ними – Удочка.

В центр круга следует поставить булаву. Далее ведущий должен назвать номера двух участников из обеих команд, а те в свою очередь бежать в центр игрового поля и стараться схватить булаву. Тот участник, который возьмет булаву первым, должен быстро возвратиться к своей команде, а проигравший пытается догнать его и дотронуться .

В том случае, если проигравший участник догонит и запяtnает выигравшего, команде проигравших засчитывается очко. Если участник, взявший булаву, сумеет донести ее до своей команды незаптанннм, очко присуждается им. Дотронуться до выигравшего игрока можно в том случае, если он еще не добежал до своей штрафной линии.

<http://www.pravilaigr.ru/index.php>