

ИГРЫ И РАЗВЛЕ-  
ЧЕНИЯ ДЛЯ

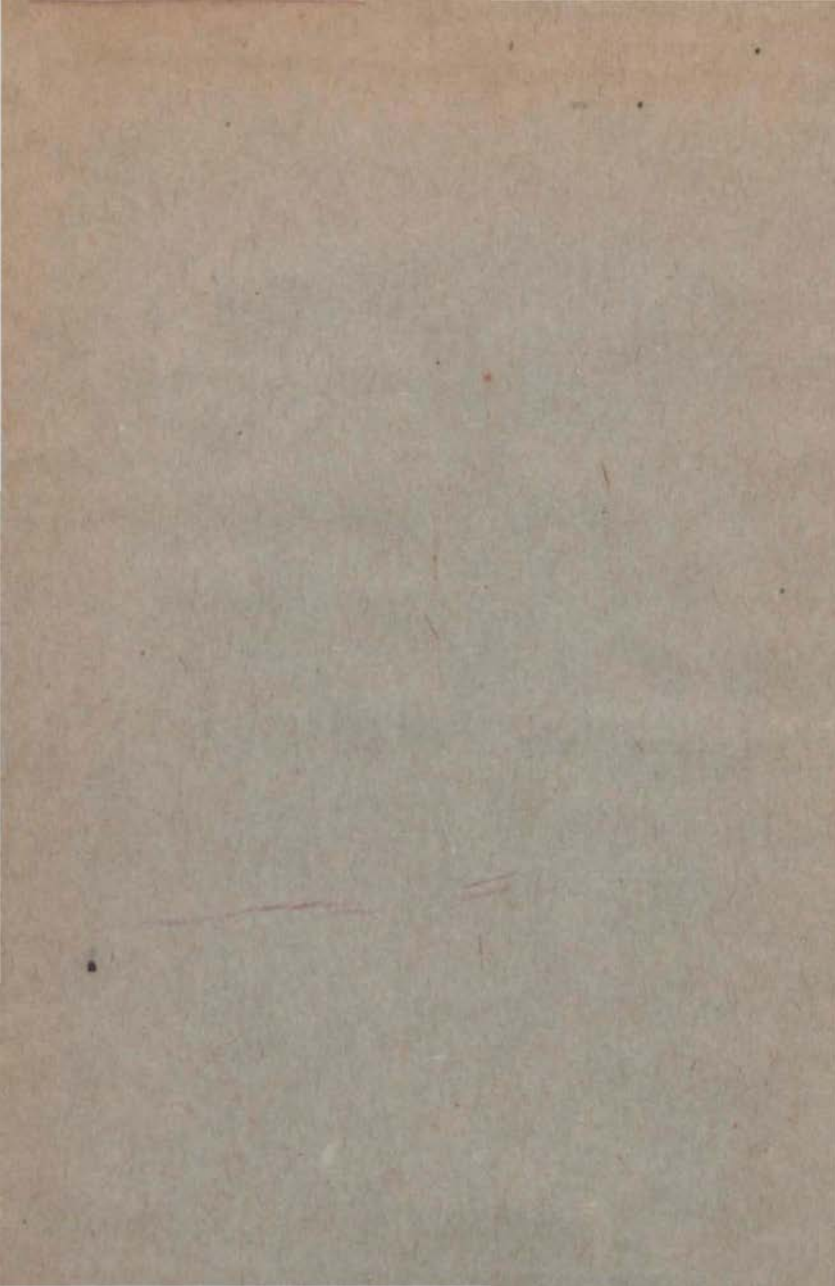
ДЕРЕВ. МОЛОДЕ-

ЖИ.  
И 201/440

И  $\frac{201}{440}$







Бег.



Сопротивление.



Метание.



# ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ ДЛЯ ДЕРЕВЕНСКОЙ МОЛОДЕЖИ.

Резка.



И 201  
440

СОСТАВИЛ  
И. ПАТЫШ.

Безрукий.



„НОВАЯ МОСКВА“







**БИБЛИОТЕКА КРЕСТЬЯНСКОЙ МОЛОДЕЖИ  
ПОД ОБЩЕЙ РЕДАКЦИЕЙ МК РКСМ**

---

W 201 / 440

# **ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ Д Л Я ДЕРЕВЕНСКОЙ МОЛОДЕЖИ**

Составил препод. физкультуры Н. ПАТЫШ,  
под редакцией секции игр Государственного  
Центрального Института Физической Культуры  
в Москве.

---

**„Н О В А Я М О С К В А“**  
**1924**

Отпечатано в Учебной типографии  
Ц. Д. К. В. Р. М в количестве 7000 экз.  
Мосгублит № 6472.





## Игры и развлечения для деревни.

Настоящий сборник составлен мною по заданиям Московского Совета Физической Культуры и имеет целью дать в краткой, сжатой форме простейшие игры и развлечения, которые без всяких специальных руководителей могут проводиться в деревне или другом месте, где нет руководителей по физкультуре, и самой молодежью. Для проведения игр не требуется также никаких сложных приспособлений. Главное — это присутствие толкового организатора, который, прочитав и разобрав описанные здесь игры, сумеет организовать ребят и провести с ними эти игры. Цель этих игр и развлечений, приучив ребят к здоровому, полезному времяпровождению при посредстве упражнений, входящих в игры (ходьба, бег, метание, прыжки и др.), сделать ребят ловкими, поворотливыми, сильными и приучить к полезным в жизни движениям. После трудового дня, проведенного в поле за сохой или другой работой, деревенская молодежь отдыхает и развлекается вечером у околицы в то время, как старички

мирно беседуют у заваленок. И вот, в это время отдыха как раз и уместны наши игры и развлечения. Веселье, царящее при игре, создает бодрость и оживление. А поиграв, можно заняться и другими полезными делами, побеседовать с приезжим из города комсомольцем, послушать доклада или информацию местной избы-читальни. Наша задача подготовить ребят к трудовой и военной жизни, предстоящей им в будущем в нашей Советской Республике. А для этого им нужна сила, ловкость, выносливость, здоровый организм. Обучиться приемам труда на фабрике или заводе, военным приемам в Красной Армии и Флоте не так уж трудно, если имеются в наличии указанные свойства — здоровье, сила, ловкость и выносливость. Находчивость, смелость, внимание и умение быстро соображать, что ты должен делать, откуда тебе предвидится опасность, — это тоже ценные свойства игр. Укажу, что игры, где игроки делятся на партии, из которых каждая представляет собой единое целое, где каждый игрок заботится не столько о своем собственном успехе, сколько об успехе всего коллектива — всей партии, особенно важны для развития общественных интересов нашей молодежи. Должен указать, что хороводы, игры с пением и др. игры, в которые играют и которые любят ребята в деревне, мы здесь не даем, во-первых, по техническим

соображениям, во-вторых, предполагаем, что они и так известны деревне. Но, с другой стороны, деревенские хороводы с пением, их массовым характером и непринужденностью нами очень рекомендуются.

Поскольку этот сборник является первым опытом такого рода, он несомненно обладает многими недостатками. Мы будем просить т. т., работающих в деревне, сообщать о всех замеченных в данном сборнике недостатках, а также поделиться опытом проведения здесь указанных игр и сообщить, какие отделы больше всего прививаются среди крестьянской молодежи.

---

## **Некоторые общие указания.**

### **I. Место для игр.**

1. Местом для игр может служить ровная полянка, покрытая невысокой травой, или длинная, чистая дорожка без камней.

2. Требуется, чтобы вблизи площадки не было болот или гниющих куч навоза. Также требуется полное отсутствие пыли.

3. Рекомендуются отыскивать места подальше от жилых помещений.

### **II. Как проводить игры.**

1. Если игроков много (10—20 человек), то обязательно нужно выбирать организатора-вожака (судью), который следит за правильностью игры.

2. Все игры начинаются по команде организатора: „начинай!“.

3. Во время самой игры все указания или решения организатора должны немедленно выполняться. После окончания игры можно с ним и поспорить, если он давал неправильные указания.

4. За один раз много игр проводить не нужно. Лишь хорошо усвоив некоторое количество игр, приступать к изучению других.

5. Игры проводить нужно не в том порядке, как они расположены в сборнике, а каждый раз выбирать игры, смотря по настроению ребят. Если они хотят побегать, дать игры с бегом. Если хотят побороться, дать сопротивление и т. д. Сильные игры нужно чередовать с более легкими, чтобы ребята могли отдохнуть.

6. Если игрок во время игры сильно устает, нужно разрешать ему оставлять игру.

7. При играх с бегом нужно иметь в виду сильное влияние его на организм и поэтому начинать с бега на небольшое расстояние, постепенно увеличивая его.

8. После сильного бега нужно некоторое время походить, чтобы успокоилось сердце.

9. Игры с сопротивлением (помечены звездочкой (\*)):

а) В нижеуказанных играх игроки делятся на пары, и указанные в них упражнения проделываются самостоятельно каждой парой.

б) Пары располагаются свободно, чтобы не мешать друг другу.

в) Если упражнения проделываются только для одной руки или ноги, нужно сейчас же проделывать его и для другой.

г) В тех играх, где оба делают неодинаковые упражнения, нужно сейчас же меняться ролями.

### III. Гигиена (чистота).

1. Одежда и обувь. Ее должно быть как можно меньше для того, чтобы не стеснять движений играющих. Самое лучшее для ребят — одни трусики, для девушек — недлинная юбочка и кофточка. Обuvi совсем ненужно одевать.

2. Следует как можно большую часть тела подвергать свободному доступу воздуха и солнечных лучей.

3. Сильно вспотев, не следует пить холодной воды.

4. Непосредственно после еды играть не следует.

5. Немного отдохнув после игры, следует обмыть все тело холодной водой, чтобы смыть всю грязь с него.



## Всем У. С. Ф. К.

В начале этого сборника указано, что сборник предназначен для самостоятельной работы не имеющих инструкторов крестьянской молодежи. МСФК считает, что необходимо за организацию этого дела взяться уездным организациям: в первую очередь Уездным Советам Физической Культуры при помощи Комсомола и Уполитпросвета.

План организации нами мыслится следующий:

- 1) В начале лета собираются в уезде представители ячеек РКСМ и изб-читален.
- 2) Намечаются волости, в которых могут быть организованы постоянные кружки игр при ячейках РКСМ.
- 3) Тут же на совещании инструктора физкультуры разъясняют, как проводить игры данного сборника, и намечают план проведения их на лето.
- 4) По прибытии обратно в волость представитель ячейки РКСМ или заведующий избой-читальней берется за организацию кружка игр и, организовав его, сообщает об этом в уезд—УСФК или УК РКСМ.



5) В течение лета волости, где имеются кружки игр, посещаются шефствующими кружками физкультуры города и инструкторами.

6) Между волостями устраиваются соревнования по разным играм (ходьба, бег, прыжки, метание, почта-телеграф).

7) В конце лета УСФК устраивает специальный праздник с участием городских ячеек физкультуры, устроив соревнования деревенских кружков-игр.

8) Кроме того, по типу „почты со станциями“ (игра № 47) организовываются волостные и уездные пробеги.

*М. С. Ф. К.*

## **И г р ы.**

### **1. Простые пятнашки.**

Один из играющих выбирается пятнашкой. Его задача изловить кого-нибудь из игроков, ударив его рукой (запятнав). Пойманный становится пятнашкой.

### **2. Деревянные пятнашки.**

(В негустом лесу).

Так же, как и предыдущая игра. Только игрок, желающий спастись от пятнашки, бежит к дереву и дотрагивается до него рукой, тогда пятнашка не имеет права его пятнать.

### **3. Пятнашки от земли.**

Спасаться можно, отняв ноги от земли, что можно сделать или подвесившись на дереве, или лечь на спину на землю, подняв ноги вверх.

### **4. Бондарь и клепка.**

Все выстраиваются в круг. Один, изображающий бондаря, бегает за кругом. Улучив удобный для себя момент, он выбивает „клепку“, ударив

кого-нибудь из игроков, сам же продолжает бежать в прежнем направлении. Выбитая клепка бежит в противоположном направлении. Прибежавший на пустое место первый становится клепкой, второй бондарем.

### 5. Заяц без логова.

Двое игроков выбираются: один зайцем, другой охотником; остальные делятся на кружки по 4—7 чел., при чем один из них, заяц, становится внутри круга-логова. Логова располагаются на площадке на некотором расстоянии друг от друга, в зависимости от места для игры. Охотник гонится за зайцем без логова. Оба бегают между логовами. Заяц спасается от охотника, вбегая в логово. Тогда, бывший там, заяц должен выбежать и убежать от охотника. Если охотник поймает зайца, то они меняются ролями; при чем и зайцы, стоящие в логовах, меняются местами с кем-нибудь из логова.

### 6. Горелки.

Играющие становятся попарно в ряд, пара за парой. Один, горящий, становится впереди всех и, не оборачиваясь назад, громко считает: „раз, два“; по счету „три“ игроки пары, стоящей последней, бегут вперед в разные стороны и, обжав горящего спереди, стараются соединиться. Горя-

ций же старается поймать одного из игроков, не давая им соединиться. Если это удастся, то он вместе с пойманным становится в первой паре, а оставшийся — горящим; в противном случае он идет снова гореть.

### **7. Прыгание в длину.**

В землю втыкается гладкая дощечка, в 1 арш. длины и 2—3 верш. ширины так, чтобы она не выдавалась над поверхностью земли. Если дощечки нет, можно просто провести линию на земле. Все игроки поочередно, став шагов на 10—15 от дощечки, разбегаются и, сильно оттолкнувшись от нее, прыгают как можно дальше. Выигрывает прыгнувший дальше всех.

### **8. Прыжки через веревочку.**

Натянув веревочку на высоте колен между двумя вкопанными в землю пестами или деревьями, игроки с разбега прыгают через нее. Когда все прыгнули 2—3 раза, веревочка натягивается повыше.

### **9. Метание в цель.**

(Для игры можно собрать 3—4 десятка небольших крепких камешков).

На стене или широком дереве чертится углем или мелом квадрат, один на один арш.; затем все

выстраиваются в одну шеренгу на расстоянии 5 — 15 шаг. от квадрата. Каждый поочередно берет по 5 — 10 камешков и метит ими в квадрат. Попавший наибольшее количество раз — выигрывает.

### **10. Равновесие.**

Все выстраиваются в круг на два, три шага друг от друга. По команде, все поднимают ногу вперед (можно назад или в сторону). Требуется простоять на одной ноге некоторое время, под счет старосты от 10 — 50.

**11. То же,** но поднятую ногу захватывают рукой.

**12. То же;** поднимая ногу, руки тоже поднимают вверх или в стороны.

### **13. Разведение рук (\*).**

Став друг против друга, оба игрока вытягивают руки вперед: один ладонями внутрь, другой берется за его кисти и старается развести его руки в стороны в то время, как первый сопротивляется; руки у обоих все время вытянуты. Ноги расставлены для большей устойчивости. (Рис. 1).

### **14. Опускание рук (\*).**

Один поднимает руки вперед на уровне плеч, второй, стоя перед ним, берет его за кисти и старается опустить руки вниз. Ноги у обоих расставлены.

### **15. Сгибание рук (\*).**

Первый вытягивает вперед правую руку, второй захватывает руку первого у кисти, упирается другой рукой ему в локоть. Первый сгибает правую руку в локте, второй старается не допустить этого. (Рис. 2).

### **16. Разгибание рук (\*).**

Оба игрока, став друг против друга, выставляют правые ноги так, чтобы они упирались носками. Первый вытягивает правую руку вперед и сгибает ее. Второй, поставив ладонь левой руки ему под локоть, берет его руку повыше локтя своей правой руки и старается разогнуть ее. Затем выставляют левые ноги и меняют руки. (Рис. 3).

### **17. Сопротивление рук (\*).**

Став на левое колено и приставив правые колени плотно друг к другу, противники становятся свои локти себе на колени, берутся за кисти рук и стараются, не сдвигая локти с колен, наклонить руку противника влево.

### **18. Нос (\*).**

Став лицом друг к другу, противники приставляют кисти руки с расставленными пальцами к своему носу и цепляются мизинцами. Требуется оттащить руку противника от его носа.



### **19. Разгибание ноги (\*).**

Один ложится на спину, подняв одну ногу и согнув ее в колене. Другой, став сбоку, упирается одной рукой в его колено, а второй, захватив ногу у ступни, старается ее разогнуть. То же делается и со второй ногой. (Рис. 4).

### **20. Ванька-встанька (\*).**

Сев на землю и упираясь друг в друга ступнями вытянутых ног, игроки берутся за руки, и каждый старается перетянуть другого, подняв его с земли. То же можно сделать, держась за палку.

### **21. Перетягивание (\*).**

Играющие становятся друг против друга, боком, повернувшись в разные стороны, выставив ногу вперед и упираясь ступнями, затем берутся за руки и по команде начинают перетягиваться. (Рис. 5).

### **22. Перетягивание на ремнях (\*).**

Игроки становятся спиной друг к другу на расстоянии шага. Упершись одной ногой в ногу противника, другую выставив вперед и согнув ее, игроки перетягиваются. (Рис. 6).

### **23. То же (\*), но ремень одет через плечо. (Рис. 7).**

#### **24. Толкание со сведенными носками (\*).**

Игроки становятся друг против друга, на расстоянии шага; носки сводятся вместе; руки вытягиваются вперед; затем, толкая друг друга в ладони, каждый старается сдвинуть противника с места или заставить его раздвинуть ноги. Игрок, сошедший с места, проигрывает.

#### **25. Гуси (\*).**

Пары устанавливаются на расстоянии 3—4 шагов одна от другой. В паре игроки становятся друг против друга. Затем каждый игрок, подняв левую ногу назад, берется левой рукой за ногу, а правую вытягивает вперед. По команде игроки начинают толкаться ладонями правых рук, стараясь свалить друг друга. Тот, кто станет на обе ноги, считается проигравшим.

#### **26. Вешать соль (\*).**

Оба игрока, повернувшись друг к другу спиной, захватываются руками в локтях. Один наклоняется вперед и поднимает таким образом второго; потом второй поднимает первого. Проделывается несколько раз. (Рис. 9).

#### **27. Петушиный бой на одной ноге (\*).**

Став на одну ногу и заложив руки назад, противники толкаются плечами, стараясь свалить

друг друга. Упавший или ставший на обе ноги проигрывает. (Рис. 10).

### **28. Иди за мной!**

Став спиной друг к другу, противники цепляются левыми ногами у ступни и прыгают на правой ноге, стараясь потащить своего противника за собой. То же проделывается и со второй ногой.

### **29. Пятнашки, давай руку.**

Играют, как в обыкновенные пятнашки. Для того, чтобы спастись, игрок, преследуемый пятнашкой, хватается за руку другого игрока.

### **30. Второй лишний.**

Все игроки выстраиваются, (взявшись за руки), в круг, лицом во внутрь. Расстояние между игроками—один шаг. (Руки опускаются). Один из игроков изображает „лишнего“, другой „догоняющего“. Оба бегают кругом, при чем догоняющий старается поймать „лишнего“. „Лишний“, чтобы спастись, становится впереди одного из игроков. Тогда этот игрок становится „лишним“, и „догоняющий“ уж ловит его. Если „догоняющий“ поймает „лишнего“, то они меняются ролями. Бегать внутри круга не разрешается.

### 31. Третий лишний.

Игра та же, только круг построен из пар игроков, и лишним становится теперь третий. (Рис. 11).

### 32. Медведь и вожак.

Из среды играющих выбирается медведь и вожак. Оба берутся за концы веревки длиной в 1<sup>1</sup>/<sub>2</sub>—2 арш. Игроки стараются ударить медведя, а он увертывается, прячась за своего вожака. Вожак же защищает медведя и со своей стороны старается ударить кого-нибудь из играющих; тот, кого он ударит, становится медведем, а прежний медведь — вожаком; ни медведь, ни вожак не имеют права выпускать веревки из рук. Кто из игроков ударит вместо медведя—вожака, тот становится медведем.

### 33. Чехарда.

Играющие становятся на расстоянии 5—10 шагов друг за другом (можно в круг), выставляют одну ногу вперед, наклоняются вперед и упираются руками в колено передней ноги. Потом поочередно, начиная с последнего, каждый прыгает через всех стоящих впереди и становится сам перед всеми. (Можно прыгать и через 2-х и более игроков). (Рис. 12).

### 34. День и Ночь.

(Для игры требуется дощечка с одной светлой и одной темной стороной).

Все играющие, помимо одного — вожака, делятся на две равные партии: партию дня и партию ночи. На земле, по середине площадки, чертится длинная линия, по двум краям площадки чертятся линии-дома. Обе партии, выстроившись в шеренги, становятся друг против друга, лицом к концам площадки, на расстоянии шага от средней линии. Вожак, став между партиями, подбрасывает кверху дощечку. Если она упадет светлой стороной кверху, то он кричит: „день“; тогда игроки партии ночи убегают в свой дом, а игроки партии „дня“ ловят их. За каждого пойманного партия дня получает очко. Если дощечка падает темной стороной кверху, то убегает партия дня, а партия ночи ловит. Так играют до заранее условленного числа очков, напр., 25. (Рис. 13).

### 35. Разбойники и сторожа.

На расстоянии 20—40 шагов одна от другой чертятся две линии. Разделившись на две партии, разбойников и сторожей,—игроки каждой партии выстраиваются за одной из линий; посредине, на равном расстоянии от обеих линий, кладется на землю шапка. Поочередно из каждой партии выходит по одному разбойнику и по одному сто-

рожу. Разбойник проделывает разные приемы, отходит на некоторое расстояние от шапки, ложится на землю и т. д. Сторож должен во всем ему подражать. Затем, уловив благоприятный момент, разбойник хватает шапку и бежит к себе. Сторож старается его поймать. Если ему это удастся, то разбойник идет пленником в партию сторожей. Если же разбойник добежит до своей линии раньше, чем сторож его поймает, то сторож становится пленником у разбойников. Затем играет другая пара. Когда все отыграют, подсчитывается количество пленных у каждой партии. Выигрывает партия с большим количеством пленных.

### **36. Петушиный бой на корточках.**

Присев на корточки и вытянув руки вперед, противники прыгают и ударяют друг друга в ладони. Можно также обманывать противника, отводя руки в стороны. Кто свалится или толкнет противника руками в грудь, тот проиграл. (Рис. 14).

### **37. Жгут.**

(Жгут можно изготовить из крепкой материи, сшить его наподобие трубочки, набить в середину сена или кусков материи. Длина жгута около 8 вершков).

Играющие становятся плотно в круг, лицом во внутрь и берут руки назад; один, выбранный-вожак, ходит за кругом и держит в руке жгут. Уловив

удобную минуту, он кладет жгут незаметно кому-нибудь в руки, сам продолжает ходить, а потом становится на свободное место. Получивший жгут ударяет им своего соседа справа. Тот, чтобы спастись, бежит вокруг круга, при чем пока он не добежит до своего места, игрок, имеющий жгут, все время бьет его. После этого игрок со жгутом становится вожакom, и игра продолжается. Игроки, стоящие в кругу, не имеют права оглядываться назад.

### **38. Жгут лежит.**

На расстоянии 20 — 50 шагов друг от друга втыкают в землю 2 флажка или палки. Все садятся вокруг одного флага тесно в круг, лицом во внутрь, руки на коленях; один, вожак, со жгутом ходит за кругом и ложит жгут незаметно у кого-нибудь за спиной, после чего кричит, — „Жгут лежит“, — и бежит ко второму флагу. Все оборачиваются назад. Игрок, возле которого был положен жгут, схватывает его и начинает бить других игроков. Те быстро бегут к другому флагу и садятся вокруг него. Вожакom становится игрок со жгутом.

### **39. Наседна.**

Играющие садятся тесным кружком, поставив ноги так, чтобы под коленами осталось простран-



ство для передачи жгута. Все играющие держат руки под ногами, все время двигая ими, как будто передавая жгут друг другу. Один из играющих — наседка, сидя на корточках посередине кружка, отыскивает жгут, бросаясь то к одному, то к другому игроку. Сидящие же передают жгут друг другу, и по временам, получив жгут, игрок ударяет им наседку, когда она повернулась к нему спиной. Когда наседка поймает жгут у кого-нибудь из игроков, тот становится наседкой, а она садится на его место.

#### 40. Свечи.

(Для игры нужен мяч и палка).

Для игры требуется длинная, круглая палка. Мяч можно сделать из клубка шерсти, намотанного на бузину и обшитого крепкой материей.

На площадке чертятся две линии на расстоянии 40—60 шагов одна от другой. Выбираются два игрока: один метальщиком, другой подавальщиком. Метальщик становится на одной линии, называемой домовой, держа палку в руке. Подавальщик подбрасывает мяч кверху (не высоко), метальщик бьет палкой мяч, чтобы он полетел подальше. Все остальные игроки, расположенные в поле, между обоими линиями, ловят мяч. Метальщик, ударив мяч, бросает палку, бежит к другой линии, называемой полевой, и оттуда обратно.

Игроки поля стараются ударить мячом метальщика в то время, когда он перебегает поле. Кому из игроков это удастся, тот становится подавальщиком, а прежний подавальщик — метальщиком. Если же метальщик вернется обратно в город, не запятнанный мячом, тогда он остается метальщиком.

### **Почта-телеграф.**

а) Для всех вышеуказанных игр требуются флажки, палочки или жгуты (платочки), изображающие депеши.

б) Игроки здесь делятся на две или больше партий (в зависимости от числа игроков).

в) Каждая партия выстраивается в одну шеренгу, в затылок друг другу.

г) Партии устанавливаются параллельно на расстоянии двух — трех шагов одна от другой.

д) Первые каждой партии получают по флажку (можно палочку или жгут).

е) Для этих игр выбирается судья, который стоит на несколько шагов впереди шеренги.

### **41. Передача депеш по воздуху.**

Выстраиваются партиями; первые вытягивают руки с флажком (депешей) вперед. По команде „начинай“ они передают флажок через голову обеими руками игроку, стоящему позади их, вто-

рые—третьим и так до конца перенги. Последний, получив флажок, бежит вперед, становится впереди своей партии, и передача продолжается. Так — до тех пор, пока последним не окажется первый данной партии. Тогда он, получив флажок, бежит к судье. Выигрывает партия, первая доставившая депешу таким образом.

Правила: во время передачи оборачиваться назад нельзя, флажок должен каждый раз пройти всех игроков данной партии, кто уронил флажок, поднимает и продолжает его передавать.

#### **42. Передача депеш по земле.**

В этой игре флажок передается сбоку, через правую или левую сторону. Остальное, как и в предыдущей игре.

#### **43. Передача депеш под землей.**

Игроки широко расставляют ноги, и передача флажков происходит между ног, наклонившись вперед.

#### **44. Почта попрыгунчиков.**

Во всех предыдущих играх последний, получив флажок, не бежит вперед, а, зажав флажок между колен, прыгает; уронивший флажок поднимает его и прыгает дальше. Остальное — так же, как в играх №№ 41—43.

## 45. Столбы.

Впереди каждой партии втыкается в землю палка на расстоянии десяти—двадцати шагов (для старших и больше) — от партии. По команде „начинай“ первые каждой партии бегут к своему столбу (палке), оббегают его и, возвратившись обратно, передают флажок другому, второй точно так же оббегает столб и дает флаг третьему и т. д. Последний получивший флаг бежит к судье. Какая партия раньше окончит, та выигрывает.

Правила: в ожидании флага игроки вытягивают руки вперед, бежавший становится сзади своей партии, выходить навстречу бегущему воспрещается.

## 46. Завязывать и развязывать

В руки первых дается платочек или тесемочка. Впереди устанавливаются столбы (игра № 45), на которые навязывается тоже по платочку или тесемочке (желательно другого цвета). По команде первый каждой партии бежит к своему столбу, завязывает на нем свой платочек, развязывает платочек, находящийся на столбе, бежит с ним обратно и передает его второму. Тот, проделав то же, что и первый, возвращается и передает третьему и так до последнего, последний бежит к судье.

#### 47. Почта со станциями.

(Для игры требуется длинная, прямая или круглая дорожка).

Дорожка делится на несколько равных участков по числу игроков партии. В начале участка чертится линия. Игроки располагаются так, что первые всех партий становятся на первой линии, вторые — на второй и т. д. Судья становится за первой линией. Все первые имеют в руках флажки. По команде „начинай“ первые бегут ко вторым и передают им флажки, вторые — к третьим и т. д. Последний бежит к судье. Партия, первая доставившая флажок, выигрывает.

Правило: выбегать навстречу передающему флажок воспрещается. (Рис. 15).

#### 48. Пожарники.

Все играющие делятся на две большие партии. Партии выстраиваются шеренгами, при чем расстояние между игроками не меньше шага. Обе партии обращены друг к другу лицом. Первый каждой партии получает ведро с водой. По команде он передает ведро второму, второй — третьему и т. д. Последний бежит с ведром к судье. Выигрывающей считается партия, передавшая ведро быстрее и не вылившая из него воды.

#### **49. Ходьба взапуски.**

На ровной площадке длиной в 300 — 600 шагов выстраиваются в ряд все играющие; в конце площадки втыкаются две палки, и между ними натягивается веревочка на высоте груди. По команде старосты, играющие обыкновенным шагом быстро идут вперед. Пришедший первым в знак выигрыша разрывает веревочку грудью.

#### **50. Ходьба спиной.**

Площадка длиной в 50 — 100 шагов. Играющие становятся на передней линии, повернувшись спиной к площадке. По команде идут задом, не оборачиваясь. Выигравшим считается тот, кто первый разорвал натянутую в конце площадки веревочку.

#### **51. Ходьба с грузом.**

Наполнив мешок картофелем или песком, каждый играющий берет мешок на спину. Все выстраиваются в ряд. По команде „начинай“ играющие быстро идут вперед, до заранее условленного места. Выигравшим считается тот, кто первый опустил мешок у этого места. Величина груза — 20 ф., один или два пуда. (По силам играющих). Нагрузка усиливается постепенно.

#### **52. Переноска раненых.**

Играющие делятся на две половины. Одна часть изображает санитаров, другая раненых. Раненые

взваливаются на спину или садятся верхом на санитаров. Все пары выстраиваются в ряд, и по команде санитары несут раненых до определенного места. Первый пришедший туда санитар считается выигравшим. После этого игроки меняются ролями, и прежние санитары становятся теперь ранеными, и наоборот, новые санитары несут раненых обратно.

Примечание: для девочек игра изменяется таким образом, что два санитаря, сделав из рук скамеечку, несут одну раненую.

**53 — 56.** Во всех вышеуказанных играх (№№ 49, 50, 51 и 52) ходьбу заменяем бегом. (При этом нужно иметь в виду постепенность увеличения расстояния).

### **57. Бег в мешках.**

Все играющие влезают в мешки, завязывая их на шее или поясице, затем, выстраиваются в одну шеренгу и по команде „начинай“ бегут до определенного места взапуски. Упавший, не развязывая мешка, должен встать и продолжать бег.

### **58. Прыгание со связанными ногами.**

Играющие со связанными ногами становятся в ряд и по команде прыгают вперед. Первый допрыгнувший до веревочки, натянутой в конце площадки, выигрывает.



### 59. Бег на трех ногах.

Игроки делятся на пары (одного роста), один из пары обнимает другого за шею, а тот первого за талию. Левая нога одного связывается с правой ногой другого в двух-трех местах, (у щиколотки, под коленами и над коленами), все пары выстраиваются рядом и по команде бегут на перегонки на 100 — 150 шагов.

### 60. Бег с препятствиями.

Обыкновенный бег в запуски осложняется препятствиями, которые должны одолеть все играющие. Препятствия могут быть различные:

1) Натянутая на высоте 1 — 1½ аршина веревочки. (Рис. 17) 2) Забор, вышиною в 2—3 аршина. (Рис. 18) 3) Ров или ручей, через который на бегу перепрыгивают. 4) Бочки с выбитыми днами, через которые пролезают. (Рис. 19) 5) Круглая, узкая балка аршин десять длины, через которую пробегают и т. д.

### 61. Метание камня.

Каждый из играющих (поочередно), взяв камень весом в шесть — пятнадцать фунтов, становится боком к направлению броска, вытянув переднюю ногу и согнув заднюю; камень держится в ладони, согнутой в локте руки. Затем, он толкает свой

камень, наклонившись вперед. Расстояние, на которое он толкнул камень, отмеривается. Выигрывает толкнувший камень дальше всех.

Примечание: камень толкается один раз правой рукой, а потом левой (поочередно). (Рис. 20 — 22).

## **62. Вырывание палки (\*).**

Оба противника берутся обеими руками за крепкую, гладкую палку и стараются вырвать ее друг у друга.

## **63. Борьба (\*).**

Обхватив друг друга за поясицу, каждый старается свалить своего противника на землю, а самому или совсем не падать, или упасть на противника сверху.

## **64. Индейский танец.**

Игроки берутся крепко за руки, образуя круг. По середине круга расставлены небольшие поленья; каждый из игроков старается, не выпуская руки, толкнуть своего соседа на полено, чтобы тот его свалил. Игрок, сваливший полено, выбывает из игры; полено же снова становится, и игра продолжается, пока не останется 3—4 игрока, которые считаются выигравшими.

### **65. Бой верховых.**

Встав попарно, играющие садятся верхом один другому на поясницу, нижние изображают коней, сидящие на них — верховых. Затем, разделившись на две партии, становятся одна против другой. Кони поддерживают верховых за колена, верховые же разных партий, схватившись руками, стараются стащить своего противника на землю или свалить его с коня. (Рис. 25)

### **66. Пятнашки верхом.**

Игроки делятся на коней и верховых. Одна из пар выбирается пятнашкой. Верховые садятся на коней, и начав по команде игру, пятнашка гоняется за другими парами. При чем пятнать имеет право только верховой; запятнанная пара становится пятнашкой. Каждый раз, когда появляется новая пятнашка, кони и верховые меняются местами.

### **67. Стенка на стенку.**

Две партии становятся друг против друга в ряды. Игроки каждой партии крепко обхватывают друг друга за поясницу. По команде партии напирают друг на друга грудью, стараясь оттолкнуть противника или разорвать его цепь.

### 68. Наша взяла!

(Перетягивание каната).

Для игры нужен длинный, толстый канат. Игроки делятся на две равные партии, каждая партия берется за один конец каната. По команде „начинай“ партии тянут канат, каждая в свою сторону. Выигрывает партия, перетянувшая другую на 5—6 шагов.

### 69. Городки.

Для игры требуются обыкновенные палки и десять чурок. Чурка в три—четыре вершка высотой, круглая, в полтора вершка толщиной.

Затем в расстоянии 20—30 шагов очерчивает два квадрата (три—четыре аршина длины)—города. По середине между квадратами-городами проводится черта, в каждом квадрате из 5 чурок строят городки, для чего одну чурку кладут на переднюю линию квадрата, а три следующие одним концом на нее, пятой подпирают вторые концы этих чурок. Играющие делятся на партии, которые по жребию определяют кому начинать. Игроки начинающей партии вооружаются палками, по 2—3 на каждого и, становясь на линии своего города, поочередно бросают палки, стараясь разбить чужой городок и выбить чурку из города. Если удастся выбить хотя одну чурку, то игроки переходят на среднюю

линию и бросают палку до тех пор, пока не выбьют чурок из города, или перебросают все палки. Тогда палки подбираются игроками второй партии, и они со своей стороны стараются разбить городок своего противника. Победившей считается партия, выбившая чурку из города меньшим числом палок.

Примечание: разнообразные игры типа городков здесь не описываются, так как они войдут в специальный сборник подвижных игр этой же серии. (Рис. 27).

### 70. Лапта.

(Для игры нужна лапта и мяч).

Лаптой называется палка, длиною больше аршина, которой бьют мяч. Мяч можно сделать из клубка шерсти, намотанного на бузину и обшитого крепкой материей.

1. На длинной, широкой дорожке, подальше от домов с окнами (которые могут расшибиться от мяча), чертят две черты: одна домовая, другая полевая; играющие делятся на две равные партии; каждая выбирает себе по вожаку; одна партия по жребию становится за домовою чертой. Игроки другой партии рассыпаются в поле (между обеими чертами); вожак полевой партии становится подавальщиком, идет к дому и подает мяч поочередно каждому игроку домовою партии. Игра состоит в следующем: подавальщик становится у черты

и подбрасывает мяч кверху. Очередной игрок партии дома, встав в двух шагах от подавальщика, ударяет мяч лоптой, стараясь, чтобы он полетел подальше. Затем, бросив лопту, он бежит к полевой черте и обратно.

2. Игроки партии „поля“ ловят мяч и стараются запятнать перебегающего.

3. Если кто-либо из партии „поля“ запятнает перебегающего или поймает мяч на лету, то партии меняются местами.

4. Если ударивший мяч промахнется или ударит неудачно, то он остается в доме и ждет благоприятного случая, когда другой игрок его партии ударит удачно, тогда они бегут вместе к полевой черте.

5. Точно также игрок может остаться до благоприятного для себя момента за полевой чертой; его не имеют права пятнать.

6. Игрок, не побывший за полевой чертой, не имеет права вторично бить.

7. Если в „доме“ никого из имеющих право бить нет, то партии меняются местами.

Примечание: разные игры в лопту, здесь не описываются, так как они войдут в специальный сборник подвижных игр.

---

## **Игры для отдыха.**

В перерыве между играми, требующими много сил, можно для отдыха заняться описанными ниже развлечениями.

### **1. Ком — со — мол.**

Все играющие садятся в круг. Затем, начиная с одного из игроков, считают с первого и дальше, пропуская каждое второе число, а вместо него говоря поочередно слова „КОМ—СО—МОЛ“.

Получается так:

Игроки: 1-ый. 2-ой. 3-ий. 4-ый. 5-ый. 6-ой.  
7-й и т. д.

Счет: один КОМ, три СО, пять МОЛ.

### **2. Битье горшка.**

По середине площадки втыкается палка, на которую, одевают ломанный горшок; одному из игроков, поочередно, завязывают глаза, подводят его к палке, поворачивают кругом и отводят на десять шагов; затем его два три-раза поворачивают кругом, дают в руку какую-нибудь палку и предлагают подойти к горшку и разбить его



палкой. И очень смешно глядеть на игрока, который, отойдя совсем в другую сторону от горшка, бьет палкой воздух.

### **3. Садись!**

Встав в круг, в затылок друг-другу, игроки по команде „садись“ садятся каждый на колени позади стоящего. Таким образом все сидят. (Рис. 28).

### **4. Слепцы.**

К воткнутой в середине площадки палке привязывают длинную веревку так, чтобы у нее осталось два конца, каждый аршин по 5—6. Двум игрокам завязывают глаза, каждому из них дают один конец веревки. Один из слепцов ловит, другой убегает; при чем концы веревки они держат все время в руках. Потом тоже делает другая пара игроков.

### **5. Сесть без рук.**

В то время, когда все остальные отдыхают предлагается поочередно каждому игроку проделать следующее: скрестить ноги вместе, вытянуть руки вперед и сесть на землю, а затем встать без помощи рук.

### **6. Безрукий.**

Здесь требуется, встав на колени и положив шапку на землю на шаг перед собой, заложить

руки за спину и зубами поднять шапку с земли. Колени все время соединены.

### **Хороводы.**

Во время ходьбы в хороводах можно петь знакомые песенки или ходить под музыку.

### **7. Улитка.**

Взявшись за руки, ребята идут или бегут друг за другом, описывая фигуру, изображенную на рисунке № 30.

### **8. Змейка.**

Тоже так же описывают фигуру рисунок № 31.

### **9. Восьмерка.**

В месте пересечения одни проходят под руками других. Рисунок № 32.

### **10. Бегущие круги.**

Встав в два круга, один внутри другого, ребята берутся за руки. Один круг бежит вправо, другой влево, потом наоборот.

### **11. Двигающиеся ряды.**

Ребята выстраиваются парами в затылок друг другу, в парах берутся за руки. Затем поочередно, начиная с последней пары, все ходят под руками впереди стоящих, а вся колонна двигается назад. Таким образом, ряды все время двигаются.

## 12. Кружащаяся звездочка.

Ребята делятся на шестерки; в каждой шестерке, крепко взявшись за руки над кистью, ребята расчитываются на первых и вторых. Первые спускаются вниз так, чтобы ступни ног всех троих косались между собой. Ноги и туловище вытянуты. Вторые бегут сначала в одну сторону по кругу, потом в другую; затем ребята меняются местами. (Рис. № 33)

---



Рис. 1.



Рис. 2.

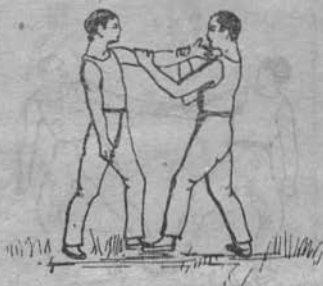


Рис. 3.

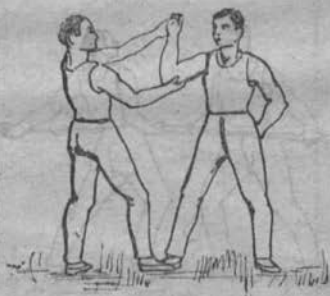


Рис. 4.



Рис. 1—4.

1. Разведение рук. 2. Сгибание руки. 3. Разгибание руки.  
4. Разгибание ноги.

Рис. 5.

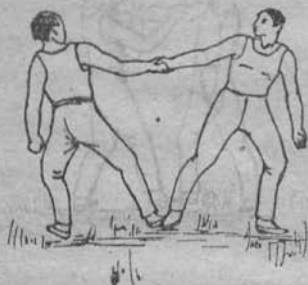


Рис. 6.

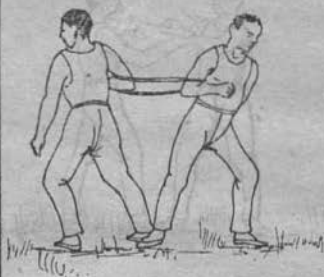


Рис. 7.

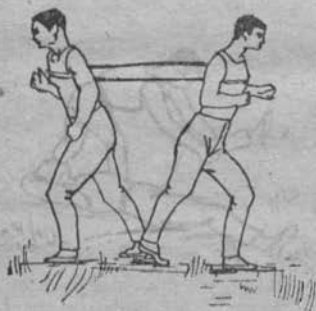


Рис. 8.

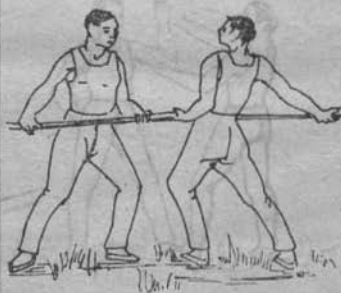


Рис. 5—8.

5. Перетягивание. 6. Перетягивание на ремнях. 7. То же.  
8. Переталкивание на палках.

Рис. 9.



Рис. 10.

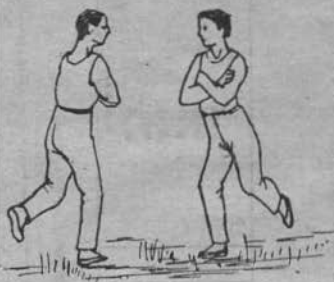


Рис. 11.

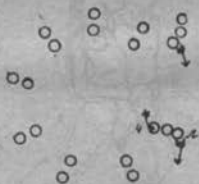


Рис. 12.



Рис. 9—12.

9. Вешать соль. 10. Петушинный бой. 11. Третий лишний.  
12. Чехарда. Прыжок через двоих игроков.



Рис. 13.

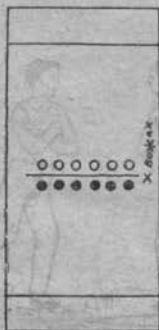


Рис. 14.

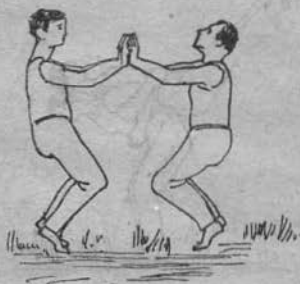


Рис. 15.

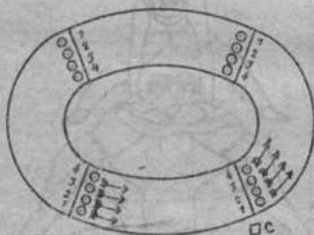


Рис. 16.



Рис. 13—16.

13. День и ночь. 14. Петушинный бой. 15. Почта со станциями. 16. Бег на 3 ногах.

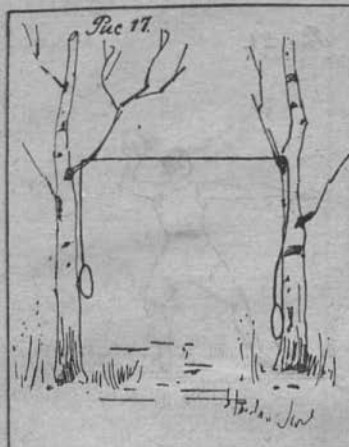


Рис. 17—19. Бег с препятствиями.

Рис. 20.

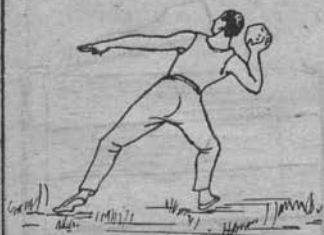


Рис. 21.



Рис. 22.



Рис. 23.



Рис. 20—22. Три момента метания камня.

Рис. 23. 1-й момент метания палки.

Рис. 24.



Рис. 25.



Рис. 26.

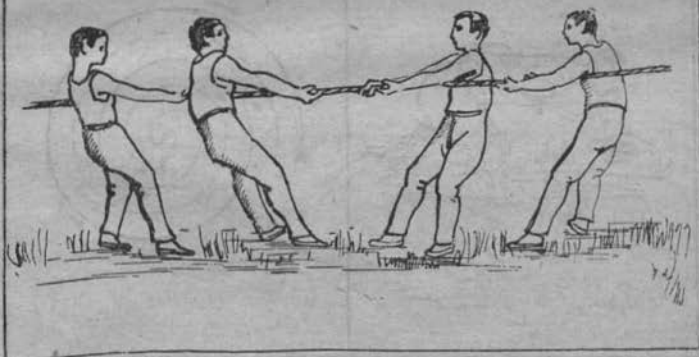


Рис. 24. 2-ой момент метания палки.

Рис. 25. Вой верховых.

Рис. 26. Перетягивание каната.

Рис. 27.

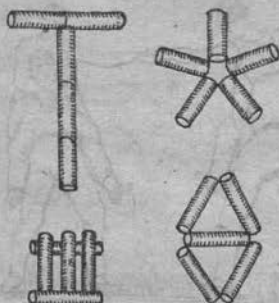


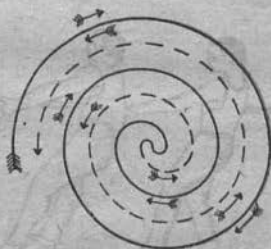
Рис. 28.



Рис. 29.



Рис. 30.



УЛИТКА

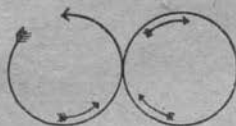
Рис. 27. Различные виды устройства городков; расположение чурок. Рис. 28. Садись! Рис. 29. Везрукий. Рис. 30. Улитка.

Рис. 31.



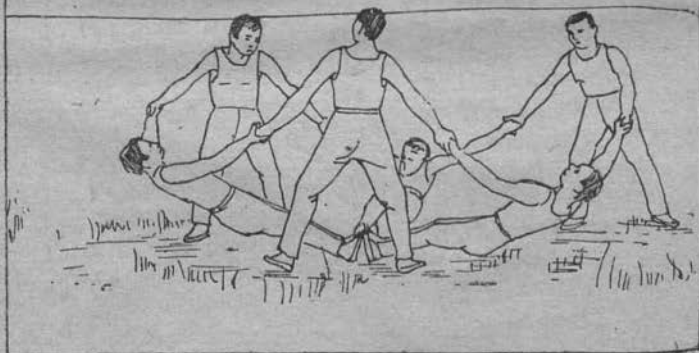
ЗМЕЙКА.

Рис. 32.



ВОСЬМЕРКА.

Рис. 33.



Кружающаяся звездочка.





# ОГЛАВЛЕНИЕ.

|                                      | Стр.  |
|--------------------------------------|-------|
| I. Игры и развлечения для деревни... | 3     |
| II. Некоторые общие указания.....    | 6     |
| III. Циркуляр М. С. Ф. К.....        | 9     |
| IV. Игры.....                        | 11—39 |

Отсюда и до конца

|                                   | Стр. |                                          | Стр. |
|-----------------------------------|------|------------------------------------------|------|
| 1. Простые пятнашки.              | 11   | 17. Сопротивление рук.                   | 15   |
| 2. Деревянные пятнашки .....      | 11   | 18. Нос .....                            | 15   |
| 3. Пятнашки от земли              | 11   | 19. Разгибание ноги ...                  | 16   |
| 4. Бондарь и клепка..             | 11   | 20. Ванька-Встанька...                   | 16   |
| 5. Заяц без логова ...            | 12   | 21. Перетягивание .....                  | 16   |
| 6. Горелки.....                   | 12   | 22. } Перетягивание на                   |      |
| 7. Прыгание в длину..             | 13   | 23. } ремнях .....                       | 16   |
| 8. Прыгание через веревочку ..... | 13   | 24. Толкание со сведенными носками ..... | 17   |
| 9. Метание в цель....             | 13   | 25. Гуси .....                           | 17   |
| 10. Равновесие... ..              | 14   | 26. Вешать соль .....                    | 17   |
| 11. }                             |      | 27. Петушиный бой....                    | 17   |
| 12. }                             |      | 28. Иди за мной! .....                   | 18   |
| 13. Разведение рук ....           | 14   | 29. Пятнашка, давай руку                 | 18   |
| 14. Опускание рук .....           | 14   | 30. Второй лишний ....                   | 18   |
| 15. Сгибание рук.....             | 15   | 31. Третий лишний ....                   | 19   |
| 16. Разгибание рук ....           | 15   | 32. Медведь и вожак ..                   | 19   |
|                                   |      | 33. Чехарда .....                        | 19   |

|                                      |    |                                        |    |
|--------------------------------------|----|----------------------------------------|----|
| 34. День и ночь .....                | 20 | 57. Бег в мешках.....                  | 29 |
| 35. Разбойн. и сторожа .....         | 20 | 58. Прыгание со связанными ногами..... | 29 |
| 36. Петушинный бой на корточках..... | 21 | 59. Бег на 3-х ногах...                | 30 |
| 37. Жгут .....                       | 21 | 60. Бег с препятствиями .....          | 30 |
| 38. Жгут лежит.....                  | 22 | 61. Метание камня .....                | 30 |
| 39. Наседка.....                     | 22 | 62. Вырывание палки..                  | 31 |
| 40. Свечи.....                       | 23 | 63. Борьба.....                        | 31 |
| 41. } Почта — телеграф ..            | 24 | 64. Индейский танец ..                 | 31 |
| 47. }                                |    | 65. Бой верховых.....                  | 32 |
| 48. Пожарники.....                   | 27 | 66. Пятнашки верхом..                  | 32 |
| 49. Ходьба взапуски ...              | 28 | 67. Стенка на стенку ..                | 32 |
| 50. Ходьба спиной.....               | 28 | 68. Наша взяла!.....                   | 33 |
| 51. Ходьба с грузом....              | 28 | 69. Городки.....                       | 33 |
| 52. Переноска раненых. 28            |    | 70. Лапта.....                         | 34 |
| 53. } Бег.....                       | 29 |                                        |    |
| 56. }                                |    |                                        |    |

V. Игры для отдыха..... 36 — 39

VI. Рисунки..... 41 — 49

**Издательство Московского Совета Р. К. и К. Д.**

## **„НОВАЯ МОСКВА“**

**Москва, Кузнецкий Мост, 1. Тел. 69-26. Ленинград, Просп.  
Володарского (б. Литейный), 53.**

---

### **ВЫШЛИ ИЗ ПЕЧАТИ:**

1. Милицына. В ожидании приговора.
2. Наш опыт. (Комсомол в деревне).
3. Памятка юного пионера. (3-изд.).
4. Ленин (сборник).
5. Петряк. Ячейковая печать.
6. Юный Пионер (для инструкторов).
7. Лопатин. Чудеса сухопутного транспорта
8. Иде. Гимнастика легких.
9. День леса. Сборник.
10. Захаров. Во время грозы (для пионеров),
11. Ярославский. Ленин.
12. Шильдикрет. На даче.
13. Летняя работа Комсомола в деревне.
14. Агитсуд над отсталым сельским хозяйством.

**С заказами и требованиями обращаться в книжные  
магазины Московского Совета:**

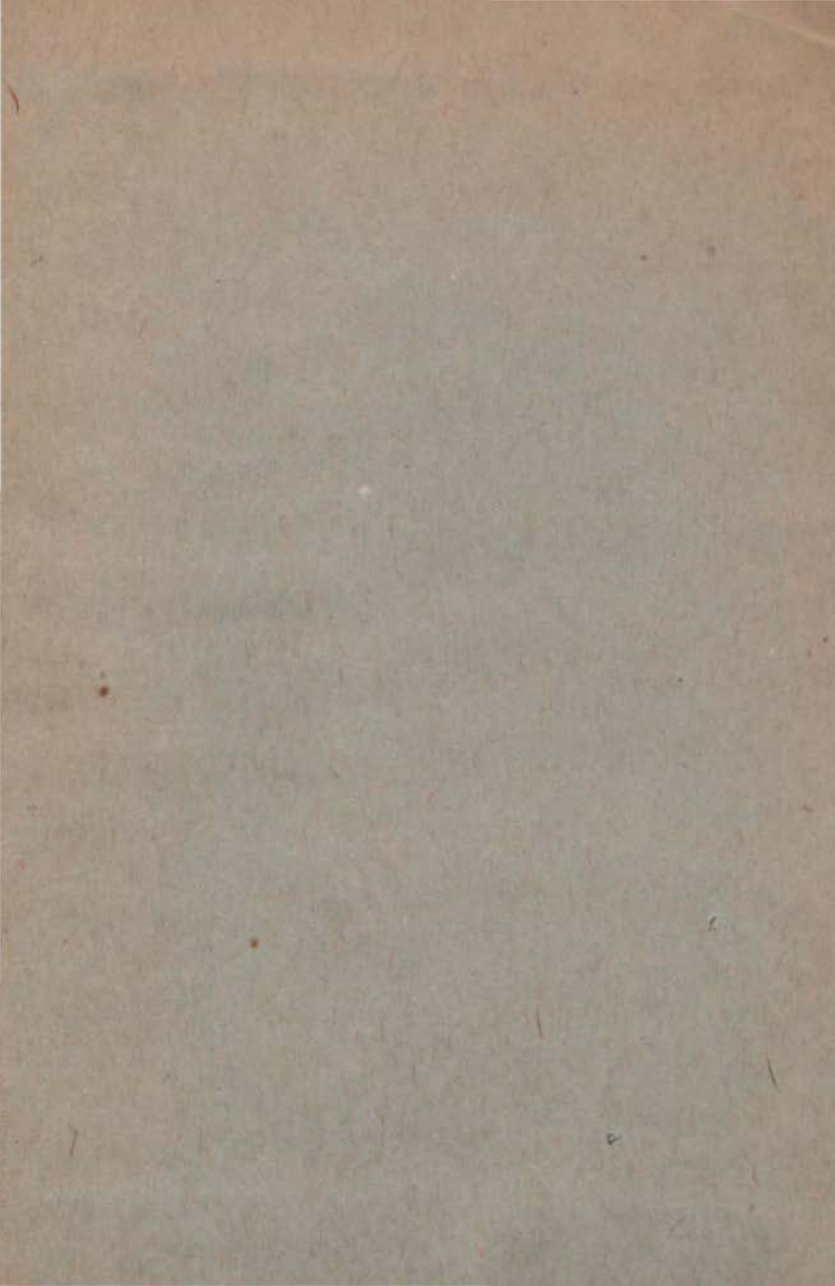
- |                                   |   |                                               |
|-----------------------------------|---|-----------------------------------------------|
| 1) Центральный склад.             | } | Кузнецкий Мост, № 1.                          |
| 2) Книжный магазин № 1.           |   |                                               |
| 3) Книжный магазин № 2.           | } | (б. Суворина), Неглин-<br>ный проезд, д. № 9. |
| 4) Книжный магазин № 3.           |   |                                               |
| 5) Книжный магазин № 4.           | } | (б. Карбасникова) Мо-<br>ховая, д. № 24.      |
| 6) Магазин № 5 „Красные Востокы“. |   |                                               |
| 7) П/отд. театральной литературы. |   |                                               |
|                                   |   | Арбат, д. № 4.                                |
|                                   |   | Тверская, д. № 66.                            |
|                                   |   | Тверская, д. № 19.                            |

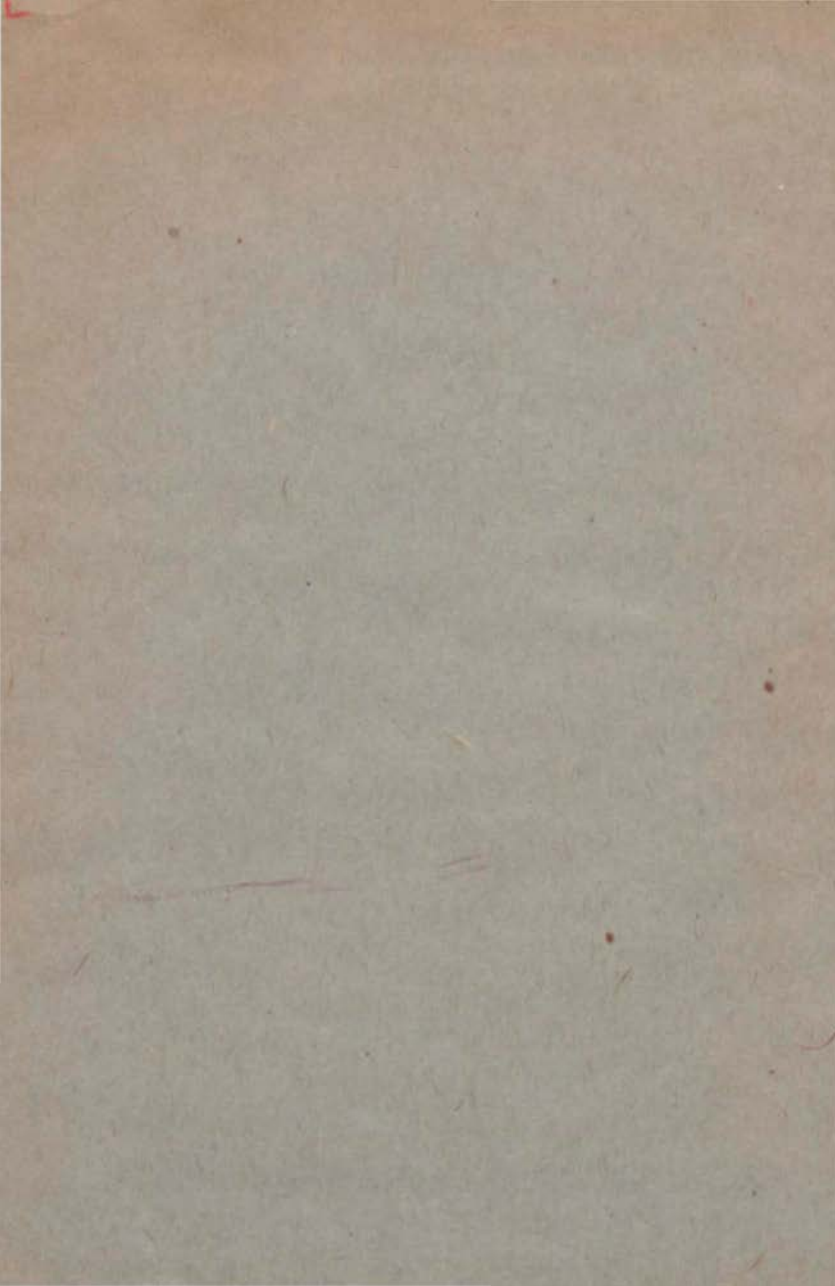


60

---

Цена 16 коп.











2010515206