

Игры Узбекистана



Ислам Каримов



Ловушка

- В этой игре участвуют 4-15 человек.
- **Описание.** Из числа играющих выбираются двое водящих. Став друг против друга (расстояние между ними примерно 1,5 м), они соединяют руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Остальные участники находятся за «воротами» с одной их стороны. По сигналу руководителя (вожака) все играющие должны пробежать на три счета («Раз, два, три!») через «ворота» (ловушку). На счет «четыре» «ворота» закрываются (водящие, приседая, опускают руки вниз). Кто не успел пробежать, тот считается пойманным и заменяет одного из водящих. Если задержаны в воротах двое, то они сменяют двух водящих и игра продолжается.
- Если играющих больше 8 человек, то можно сделать двое-трое «ворот» и разделить участников на 2-3 группы.
- **Правила.**
- Во время пробегания через «ворота» не разрешается толкать друг друга.
- Оставшиеся за «воротами» после счета «четыре» не имеют права разрывать сцепленные руки водящих, пытаясь прорваться через «ворота».
- Если не успели пробежать через «ворота» больше 2 человек, то водящими становятся последние из них.

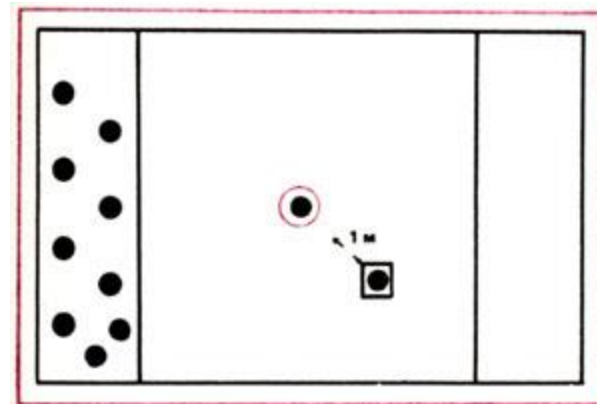
КТО ЛОВКИЙ

- В игре участвуют дети младшего и среднего школьного возраста, 5-40 человек.
- **Описание.** Играющие образуют круг и приседают. В центре круга находится водящий. По сигналу начинается игра. Присевшие договариваются друг с другом мимикой и жестами (кивком головы, взмахом руки и т. п.) и быстро меняются местами. Водящий стремится в это время занять чье-либо освободившееся место. Оставшийся без места становится водящим, а бывший водящий становится на его место, игра продолжается.
- Самым ловким, быстрым считается тот, кто ни разу не был пойман.
- **Правила.**
- Игроки-соседи не имеют права меняться местами друг с другом. Меняться можно с теми, кто находится не ближе чем через 2 игроков.
- Меняться местами могут одновременно несколько пар.

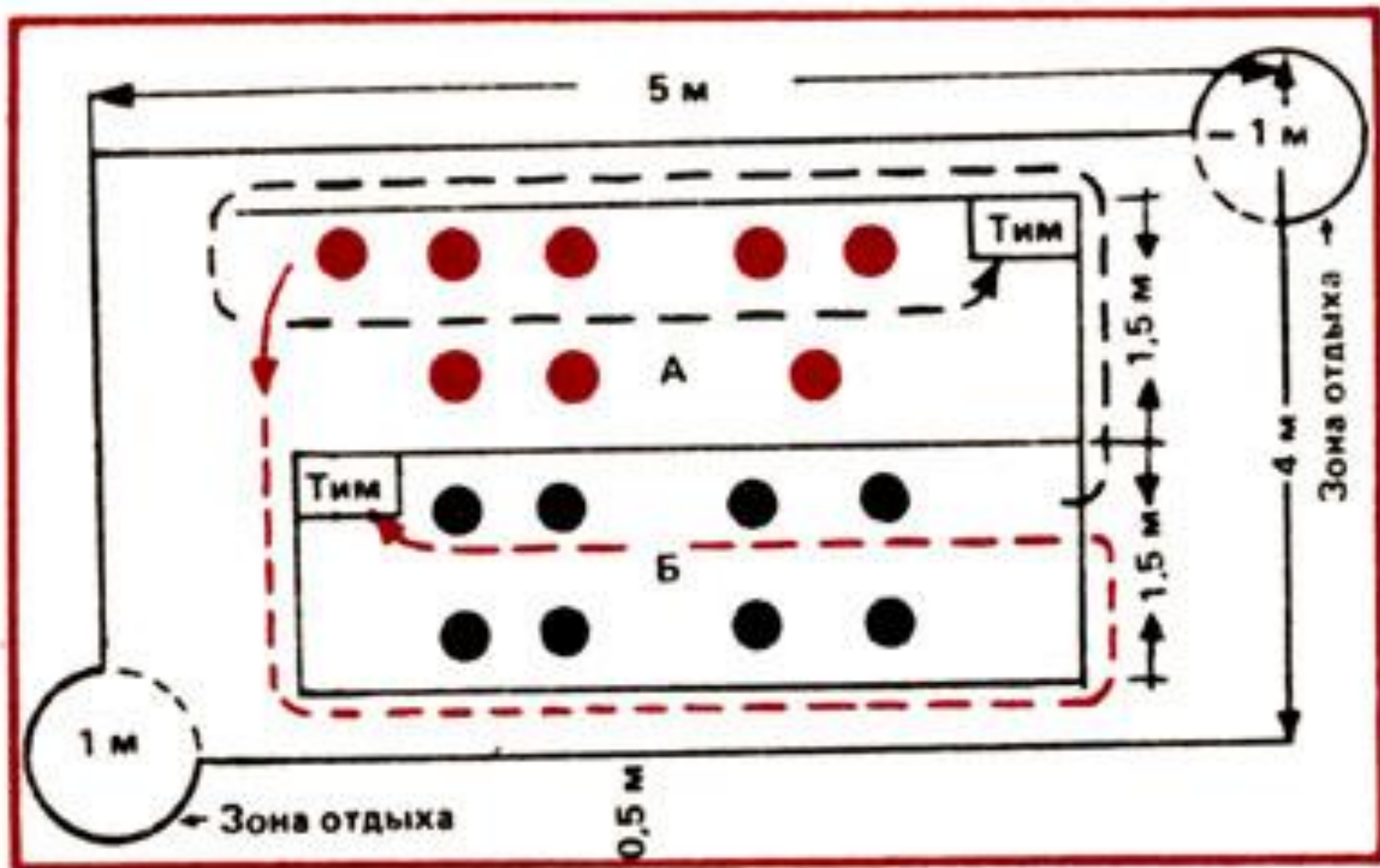
Белый тополь, зеленый тополь

- **Описание.** Играющие делятся на две команды, которые выстраиваются на двух сторонах площадки шеренгами, взявшись за руки. Определяется жребием, чья команда начнет игру первой. Игроки начинающей команды хором вызывают игрока из противоположной команды: «Белый тополь, зеленый тополь, кто сильнее у вас?» Команда, к которой были обращены эти слова, посылает одного игрока к противоположной команде, игроки которой крепко держатся за руки. Посланный, разбежавшись, пытается разорвать цепь в любом месте (разъединить сцепленные руки). Если ему это удастся, он забирает в «плен» в свою команду одного из игроков, разомкнувших руки («пленный» становится за взявшим его в «плен»); если не удастся, то сам сдается в «плен», становясь за спиной одного из этих игроков. Затем другая команда теми же словами вызывает к себе игрока для разрыва цепи.
- «Пленных» можно выручить (освободить), разъединив руки тех игроков, за которыми они стоят. В этом случае один из игроков, разомкнувших руки, также берется в «плен».
- Играют или до тех пор, пока все не побывают в роли вызванного, или определенное время. Выигрывает команда, у которой окажется больше «пленных».
- **Правила.**
- Два раза подряд разрывать цепь нельзя.
- Цепь образуется только соединенными руками.
- Перед разрывом цепи можно делать отвлекающие движения.

- **Описание.** Вдоль коротких (лицевых) линий площадки чертятся «коридоры» произвольного размера, посередине площадки - кружок (диаметр 1,5-2 м) («гнездо для орленка»), а сбоку от него на расстоянии 1-2 м - квадрат («гнездо орла») (рис. 2).
- Играющие выбирают водящих - «орленка» и «орла», которые располагаются в своих «гнездах». У «орленка» «в гнезде» лежит мяч. Остальные участники (маленькие «птички») находятся в одном из «коридоров» (слева на рис. 2). По команде руководителя «Вперед!» все «птички» бегут к «гнезду», чтобы схватить мяч у «орленка» и унести его к себе в «коридор». «Орленок» же, не выходя из «гнезда», старается осалить их рукой. Одновременно «орел» пытается не допускать «птичек» к «гнезду», осаливая их по всему «полю», кроме «коридоров». Осаленные «птички» становятся в противоположный «коридор». Игра продолжается до тех пор, пока не будут осалены все «птички» или схвачен ими и унесен мяч.
- Если игрок, унесший мяч, не был осален, то выбираются новые «орел» и «орленок». Если все «птички» осалены, то остаются прежние водящие и игра начинается сначала.
- **Правила.**
- Ни «птички», ни «орленок» не имеют права переступить линию «гнезда». При нарушении этого правила мяч возвращается на место и осаливание не засчитывается.
- Мяч считается унесенным, если взявший его игрок не будет осален до «коридора» ни «орленком», ни «орлом».
- «Орел» имеет право осаливать «птичек», находящихся
- в «поле» с мячом и без мяча. Чтобы спасти унесенный
- из «гнезда» мяч, «птички» могут передавать его друг
- другу, перебегая к ближайшему «коридору».



Тим



Игра пользуется большой популярностью среди подростков и молодежи. Желательно иметь для нее постоянную расчерченную площадку. В игре участвует четное количество игроков, не более 20 человек.

Описание. Играющие делятся на две равные команды, каждая из которых располагается в своей зоне (зоне А и зоне Б), для чего заранее чертится на земле лабиринт (рис. 1). По сигналу игроки обеих команд одновременно пытаются выбраться (выбежать) из своей зоны через лабиринт ходов «на свободу», затем подойти к выходу на территории соперника и через его «коридор» проникнуть в его зону, наступить там на заштрихованный квадрат «тим» и громко крикнуть: «Тим! Тим!» Это сделать непросто, так как игроки обеих команд одновременно выполняют и другую роль: стараются вывести любого соперника из игры, вытолкнув бегущего по «коридору» игрока за наружную линию или перетянув его в свою зону. Выигрывает команда, игрок которой сумеет проникнуть из своей зоны в зону соперника и поставить ногу в квадрат «тим», при условии, что он ни разу не был вытолкнут за наружную линию.

Правила.

Игрок считается вышедшим из игры, если его вытолкнули за наружную линию или втянули рукой в зону соперника.

Выталкивать соперника можно плечом, туловищем, а затягивать в свою зону только руками.

Игрок, бегущий по «коридору», может одновременно помогать своим игрокам перетягивать соперников.

Игрок, сумевший беспрепятственно пройти через лабиринт «коридоров» на свободу, получает право вытягивать своих соперников из «коридоров» за руки с внешней стороны чужой зоны.

Игрок любой команды может выйти на свободу, не пробегая через лабиринт «коридоров», а сделав прыжок из своей зоны через чужую зону наружу.

В «зоне отдыха» игроков трогать нельзя; находиться там можно не более 1 мин. В противном случае игрок выходит из игры.

Выбей мяч

- Игра проводится мальчиками-подростками, юношами и молодежью во дворах, на площадках, в спортзале. В ней участвуют от 4 до 20 человек (при большем количестве рекомендуется разделить участников на подгруппы по 10-12 человек). Для игры необходим большой мяч (волейбольный, баскетбольный).
- **Описание.** На площадке чертится круг диаметром 5-6 м. Играющие выбирают водящего, который становится в центре круга, чтобы охранять мяч, положенный на землю (пол). Остальные участники стоят за кругом. По сигналу руководителя они вбегают в круг и стремятся ногой вытолкнуть мяч за пределы круга. Водящий же старается осалить игрока (коснуться рукой), пытающегося выбить мяч. Осаленный игрок выходит из игры. Тот, кому удалось вытолкнуть мяч за пределы круга, становится водящим, и игра начинается сначала по сигналу руководителя. Играют неограниченное время.
- Победителем становится или водящий, который смог уберечь мяч от удара, или игрок, которому удалось выбить мяч из круга и не быть осаленным.
- **Правила.**
- Водящему и остальным игрокам не разрешается брать мяч руками.
- Игрок, осаленный водящим, выбывает из игры и отходит в сторону. Он входит в игру, как только ее начинают с новым водящим.
- **Вариант.** Осаленный игрок продолжает участвовать в игре, а водящему за каждого осаленного начисляется выигрышное время (по 1 с).

Ловкие всадники

В игре участвуют подростки и юноши (раздельно мальчики и девочки). Должно быть четное количество игроков, от 4 до 40 человек. Для игры требуются мелкие предметы (например, маленькие мячи или кубики, мешочки с песком, кегли). Количество предметов должно быть на 2-3 меньше, чем количество пар, участвующих в игре.

- **Описание.** В середине площадки чертится круг диаметром 4-6 м. В центр его кладутся мелкие предметы. Играющие становятся по кругу парами в затылок один к другому, лицом к центру (рис. 3). Первые в парах - «кони», вторые - «всадники». По первому сигналу «всадники» садятся на «коней» (на спину), по второму сигналу «кони» со «всадниками» бегут 1 или 2 круга в указанном направлении и останавливаются на прежних своих местах, «кони» расставляют ноги шире плеч, а «всадники», спрыгнув с «коней», пролезают под их ногами и бегут к центру круга, где хватают по одному предмету каждый, затем возвращаются на свои места. «Всадники», не сумевшие, не успевшие) овладеть предметами, проигрывают. Тогда

участники меняются ролями и игра проводится сначала.

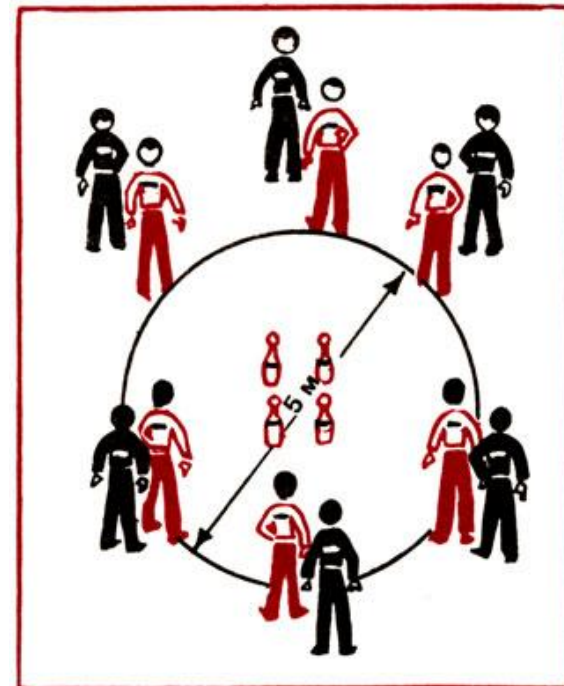
Выигрывают «всадники», которые большее количество раз смогут завладеть предметами.

Правила.

Во время бега по кругу разрешается обгон впереди бегущих, но только с внешней стороны.

Если «всадник» нарушает правило, согласно которому обязан пролезть под ногами своего «коня» перед тем, как побежит за предметом, взятый им предмет не засчитывается.

«Конь» не имеет права сдвигать ноги, когда «всадник» пролезает между ногами.



Хромая ворона

- **Описание.** Участники делятся на несколько команд, каждая из них, в свою очередь, делится пополам. Обе части команды подгруппы становятся шеренгами одна напротив другой на расстоянии 10-20 м на противоположных сторонах площадки. Посередине отмечается средняя линия (рис. 4). У первых номеров каждой подгруппы в руках веревка или платок. По сигналу руководителя первые номера подгрупп захватывают каждый свою ногу сзади веревкой за голень и скачут на одной ноге (изображая хромую ворону) навстречу друг другу до средней линии. Потом на обеих ногах возвращаются бегом и передают веревку следующим игрокам команды, а те продолжают прыжки. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли «хромой вороны». Выигрывает команда, игроки которой быстрее закончат прыжки и возвратятся на свое место.
- Если у играющих нет веревки или платка, можно захватить ногу руками (малыши - одной рукой, подростки - двумя руками).

Правила.

Игрок не имеет права начинать прыжки, пока не захватит веревкой (платком) ногу.

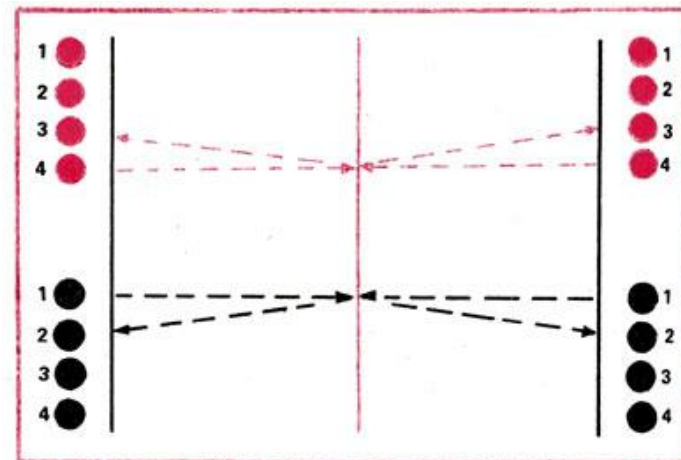
В начале игры «хромая ворона» захватывает ногу веревкой (платком) и начинает прыгать по сигналу руководителя, а по ходу игры каждый начинает прыгать, получив веревку (платок) от прибывающего игрока.

Веревку (платок) нужно держать двумя руками.

Каждый игрок, допрыгав до установленного места, должен коснуться его рукой и только после этого бегом возвратиться обратно.

За нарушение правил начисляются штрафные очки.

Получившие большее количество штрафных очков считаются проигравшими, даже если они раньше закончили прыжки с бегом.



Набери 20 очков

В игре участвуют младшие школьники и подростки, от 6 до 20 человек. У каждого игрока должен быть маленький мяч.

Описание. На одной стороне площадки чертится круг диаметром 8 м, внутри него - квадрат, углы которого касаются окружности. Отступя к центру от линии квадрата на 30 см, чертят малый квадрат, а внутри его - треугольник, в центре которого находится маленький кружок. На расстоянии 10-15 м от круга проводят линию метания. Играющие, разделившись на команды, выстраиваются колоннами за этой линией (рис. 5).

Игроки каждой команды один за другим метают мяч, стараясь попасть в маленький кружок, за что начисляется 5 очков; за попадание в треугольник дается 4 очка, в малый квадрат - 3, в большой квадрат - 2 и в большой круг - 1 очко. После броска игрок сам должен подобрать мяч и передать его очередному игроку, а затем стать в конец своей колонны.

Выигрывает команда, которая быстрее наберет большее количество очков.

Правила.

Игрок каждой команды имеет право метать только 1 раз.

При броске не разрешается наступать на линию метания. В противном случае попадание не засчитывается.

