## Игр. Карта №1<u>«Белые медведи»</u>

Задача: развитие скорости, ловкости, внимательности.

Инвентарь: не требуется. Место: спортивный зал, площадка.

Место: спортивный зал, площадка.					
Построение	Содержание	Правила	ОМУ		
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Играет любое количество человек, желательно более 15. Два человека берутся за руки - это «медведи». Их задача осалить других участников-«пингвинов». Пойманные «пингвины», становятся медведями. В начале игры, водящие становятся в центре площадки. По команде	Водящие передвигаются в пределах площадки, не расцепляя рук. Осаленный игрок не может находиться на площадке без партнера. Если «пингвин» заходит за пределы площадки, то автоматически становится осаленным. Игра заканчивается, когда все	ОМУ  водящие «медведи» О - остальные участники «пингвины»		
	начале игры, водящие становятся в центре	автоматически становится осаленным. Игра			

# Игр. Карта №2<u>«Заяц без логова»</u>

Задача: развитие ловкости, внимания.

Инвентарь: не требуется. Место: спортивный зал, площадка.

Место: спортивный зал, площавка.  — — — — — — — — — — — — — — — — — — —					
Построение	Содержание	Правила	ОМУ		
	Играющих, кроме водящих,	Охотник может ловить	Быть внимательным.		
Схема	делят на группы по 3-5	зайца только тогда, когда	Слушать внимательно		
	человек. Каждая образует	он находится вне дома.	команды руководителя.		
$\circ$	кружок - «логово»,	Через логово зайцам			
	размещаясь в 3-4 шагах	перебегать нельзя. Как			
<b>∀</b> • Þ	одна от другой. В каждый	только заяц вбежал в			
	круг в середину входит	логово, находящийся там			
$\mathcal{C}$	«заяц». В стороне от	заяц должен немедленно			
	кружков становятся двое	выбежать. Игроки,			
	водящих: один из них	образующие кружок не			
	«заяц», другой -«охотник».	должны мешать зайцам			
	Судья дает команду: «Раз,	вбегать и выбегать. Игроки			
$q \bullet p \qquad q \bullet p$	два, три». На раз «заяц»	логова самостоятельно			
	убегает, а на три водящий	меняют зайца между собой.			
0	«охотник» начинает ловить	Варианты игры:по свистку			
	его. Заяц, спасаясь от	охотник и заяц меняются			
$\mathcal{A}$	охотника, может вбежать в	ролями; каждый раз, когда			
$\langle A \rangle$	любой круг. Тогда заяц,	заяц вбежит в «логово», он			
$\mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A} \mathcal{A} $	находившийся там, должен	меняется местами с любым			
$\diamond$	выбежать, а охотник	игроком, стоящим в кругу;			
_	начинает преследовать его.	если мало игроков, то			
	Если охотник поймает	можно образовать вместо			
	зайца, то они меняются	кружка колонну из 2-3			
	ролями.	игроков и заяц встаёт перед			
	•	первым игроком.			
		* *			

Игр. Карта №3

«Змея (голова и хвост)»

Задача: развитие скоростных качеств, ловкости координации движений.

Инвентарь: не требуется. Место: спортивный зал, площадка.

Построение	Содержание	Правила	ОМУ
Уголова О участники  О О О О О О О О О О О О О О О О О О О	Все участники игры (10-20 чел.) выстраиваются в колонну. Каждый игрок берётся руками за пояс предыдущего. Первый игрок — это «голова», а последний — «хвост». По сигналу преподавателя «голова» старается догнать «хвост».	Если «голове» удаётся за условленное время догнать «хвост», то оба игрока переходят в середину цепочки, если же нет – то переходит только голова.	Участники могут передвигаться различными заранее условными способами, только не разрывая цепь.

Игр. Карта №4

«Великаны – лилипуты (цапля-лягушка)»

Задача: развитие внимания. Инвентарь: не требуется. Место: спортивный зал, площадка.

Построение	Содержание	Правила	ОМУ
Схема			
О игроки	Играющие	Кто ошибается, делает	
	выстраиваются в одну	шаг назад или выбывает	Кто ошибается делает шаг
	шеренгу и выбирается	из игры.	назад.
	один водящий. Водящий	Быть внимательными.	Побеждает самый
	начинает называть	Не закрывать глаза и	внимательный игрок.
	команды: «Великаны» и	слушать водящего.	
	«Лилипуты» и		
	выполнять действия:		
	«Великаны» -руки вверх,		
	«Лилипуты» - упор		
	присев. Водящий своими		
	неправильными		
	действиями может		
<b>A</b>	путать занимающихся.		
	Например: говорит		
	«Лилипуты», а сам		
	поднимает руки вверх.		
	Варианты игры:		
	«Цапля» - стойка на		
	одной ноге;		
	«Лягушка» - упор		
	присев.		

#### Игр. Карта №5<u>«Иголка и нитка»</u>

Задача: развитие скорости, ловкости, чувства коллективизма.

Инвентарь: не требуется.

Место: спортивный зап. ппошадка.

Место: спортивный зал, площа	UKU.	1	
Построение	Содержание	Правила	ОМУ
О-игроки направляющий в колонне	Играющие разбиваются на команды. Команды по свистку начинают передвигаться по всей площадке в любом направлении. Только строго друг за другом, как « иголка и нитка». По свистку происходит смена направляющего, он становится в конец колонны, а команда продолжает бег за другим направляющим Запрещено пересечение команд. Нельзя сильно размыкаться между игроками в колонне. Длительность игры не должна превышать 6 минут при движении без остановок	Быть внимательными. Следить за направляющим, соблюдать темп движения колонны. Слушать внимательно свисток водящего.	

## Игр. Карта №6<u>«Перестрелка»</u>

Задача: развитие ловкости, внимания, командных взаимодействий.

Инвентарь: волейбольный мяч. Место: спортивный зал. плошадка.

Miecmo: chopm	ивныи зал, площаока.		
Построение	Содержание	ОМУ	Правила
Схема	Играющие делятся на две равные	Капитан команды	Осаленным считается игрок, в
$\cup$ $\cap$ $\cup$	команды, каждая располагается на	должен руководить	которого мяч попал с лету.
	одной половине площадки.	своими игроками;	Целиться мячом в голову
линия πлен <i>а</i>	Капитаны сразу уходят в плен на	вовремя	запрещено. Ловить мяч можно,
	противоположную сторону. В ходе	возвращать	но если игрок выронил его, то
	игры нельзя заходить на половину	игроков из плена	он считается осаленным. После
	противника. Руководитель		отскока от пола мяч можно
	подбрасывает волейбольный мяч в	О Первая	ловить. Мяч, пойманный слета,
	центре между двумя любыми	команда.	«свечой» не является.
	игроками из разных команд и те		За допущенные нарушения мяч
	стараются отбить его своим	•	передается противнику.
	игрокам. Задача каждой команды -	Вторая	Капитан может вернуться в
	получив мяч, попасть им в	команд	поле два раза в любое время
BIAINA TESUA	противника. Противник	а.	Игра длится: 2 периода по
ЛИНИЯ ПЛЕНА	увертывается от мяча и, в свою	a.	5мин.
	очередь, пытается осалить мячом		Побеждает команда, у которой
	игрока соперников. Осаленные		после окончания игры в зоне
	игроки должны быстро покинуть		пленных окажется меньше
	площадку и уйти за линию плена, на		выбитых игроков. Игра
	противоположную сторону. Игрок,		заканчивается досрочно, если
	находящийся в плену, может		все игроки одной из команд
	вернуться на площадку, если		оказались в плену
	попадет мячом в игрока противопол.ком.		

Игр. Карта №7<u>«Шишки жёлуди орехи»</u>

Задача: развитие ловкости, внимания, сообразительности.

Инвентарь: волейбольный мяч.

Место: спортивный зал, площадка.

Построение	Содержание	Правила	ОМУ
Схема	Играющие становятся по три один за	Водящий, называя	Внимательно слушать
CXEMA  CXEMA  CXEMA	Играющие становятся по три один за другим в круг, лицом к центру. Таким образом, произошло деление на три команды: «шишки», «желуди» и «орехи». Первыми стоят «шишки», затем «желуди», последними - «орехи». По сигналу водящий громко произносит, например: «Орехи». Все играющие, названные «орехами», должны поменяться местами, а водящий стремится стать на любое освободившееся место. Если ему это удается, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Если водящий скажет «желуди», меняются местами стоящие в тройках вторыми, если «шишки» - стоящие в тройках первыми. Варианты игры: водящему можно вызывать двух или даже трех игроков в тройках, например: «шишки, орехи». Игроки под этими названиями должны поменяться местами.	Водящий, называя игроков, должен находиться в центре, чтобы его все хорошо слышали. Вызванным запрещается оставаться на месте. Игроки не могут перебегать в какую-либо другую позицию в тройке (в противном случае игрок становится водящим). Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими	Внимательно слушать команды водящего. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.  Водящий, О Шишки  Желуди, Рорехи

Игр. Карта №8<u>«Вызов номеров»</u>

Задача: развитие скоростных качеств, ловкости и внимания.

Инвентарь: конусы или другие предметы для разметки дистанции.

Место: спортивный зал, площадка.

Место: спортивный зал, площадка.				
Построение	Содержание	Правила	ОМУ	
Схема	Играющие рассчитываются по	Очко команде		
6	порядку номеров в каждой команде. Руководитель громко вызывает	приносит тот, кто прибегает к финишу		
9	игроков по номерам, чередуя их по	первым.		
	своему усмотрению. Игроки обеих команд, чьи номера были названы,	Если игрок нарушает		
0	бегут до своего ориентира и назад	правила, то у его команды вычитается		
⊖	как можно быстрее. Варианты игры:	очко. Громко называть		
	различные исходные положения (упор присев, сидя, спиной вперед);	номера игроков. Игрокам внимательно		
$\Theta$	различные способы передвижения	слушать		
0	(лицом, спиной, приставными шагами, прыжками, на одной ноге);	вызываемый номер. Для более частого		
6	различные исходные построения	вызова участников		
	и гроко в (в шеренгу или колонну); выполнение дополнительных	лучше формировать большее количество		
0	заданий во время пробегания	команд с меньшим		
6	дистанции (перенос мячей, броски в цель, пролезания в «ворота»).	числом игроков.		

Игр. Карта №9<u>«Летучий мяч»</u> Задача: развивать быстроту реакции. Инвентарь: 1-2 волейбольных мяча. Место: любая площадка.

Построение	Содержание		Правила	ОМУ
Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Водящий берет мяч и выходит с ним в середину круга. Если играющих много и позволяет помещение, то они образуют два круга и в каждом играют самостоятельно.	Водящий, подбросив мяч, отбивает его любому игроку. Тот отбивает его кистями (как в волейболе) кому-либо из играющих или водящему, который, в свою очередь, таким же способом передает мяч другому игроку, цель игры — не дать мячу коснуться земли, как можно дольше продержав его в воздухе. Как только мяч коснется земли, на место водящего идет игрок, из-за которого мяч упал на землю. Прежний водящий занимает его место в кругу. На место водящего идет также игрок, коснувшийся мяча 2-3 раза подряд.	1. 2. 3.	игра начинается по сигналу руководителя.  нельзя отбивать мяч больше одного раза подряд  мяч, отбитый из круга, можно спасти, если отбить его у круг, не дав упасть на землю мяч разрешается отбивать кистью, головой, плечом.	Игра продолжается установленное время, лучшим считаются игроки, которые ни разу не были водящими  Вариант2. В этой игре можно подсчитывать, сколько раз играющим удалось отбить мяч в воздухе, не дав ему коснуться замели.  Вариант3. Можно провести соревнования между играющими, разделив их на две группы. Побеждает та группа, которая дольше продержит мяч в воздухе. Играют 3 раза.  Вариант4. Можно установить время для игры и считать победительницей команду, в которой будет меньше падений мяча или других нарушений правил. Если такая ошибка допущена, то провинившийся идет водить; если считают очки за каждое отбивание мяча, то счет начинается сначала.

Игр. Карта №10<u>«Мяч капитану (мяч ловцу)»</u>

Задача: развитие ловкости, внимания, реакции и быстроты.

Инвентарь: лапта, теннисный мяч. Место: спортивный зал, площадка.

Место: спортивный зал, площадка.			
Построение	Содержание	Правила	ОМУ
Схема	Игроки делятся на две равные	Бегать с мячом не разрешается. В	Быть внимательным,
	команды. Игра начинается	противном случае противники	следить за мячом. Не
⊗/// ∩ <b>_</b>	подбрасыванием мяча вверх в	выбрасывают мяч сбоку,	толкаться. Капитан
	середине площадки между двумя	напротив места, где допущена	команды должен
	любыми игроками. Каждый из	ошибка. Мяч считается	руководить действиями
	них старается отбить мяч своим	пойманным, если ловец поймал	игроков .Выигрывает
	игрокам. Завладев мячом, игроки	его с воздуха.	команда, получившая
	каждой команды стремятся	Мяч, отскочивший от земли,	больше очков.
	путем передач передать как	ловцу не засчитывается.	Варианты игры:
_	можно быстрее мяч своему	Мяч, вылетевший за границу	нейтральной зоной
•	капитану-ловцу. Противники	площадки, вбрасывает игрок-	может служить зона за
	стараются перехватить мяч и, в	противник с того места, где мяч	лицевой линией
	свою очередь, бросить мяч	пролетел границу. Если игрок-	площадки (капитан
	своему ловцу. При этом в	защитник зайдет в нейтральную	передвигается вдоль
	нейтральную зону заходить	зону, мяч вбрасывается	лицевой линии, за
7,0	запрещается всем игрокам.	противником сбоку. Если ловец	которую нельзя заходить
	Игроки могут передвигаться по	при попытке завладеть мячом	игрокам); в игре надо
	всему полю. Когда ловец одной	выскочит в нейтральную зону,	использовать не менее
	из команд поймает мяч на лету,	ловля не засчитывается.	трех
	игра начинается снова с центра	Нельзя толкать друг друга. За	передач, прежде чем
	площадки, а за ловлю мяча	нарушение этого правила мяч	сделать передачу
	ловцом команда получает очко.	передается игрокам	капитану и передавать
	Игра длится установленное	противоположной команды.	мяч между одними и
	время, после чего команды	Если два игрока одновременно	теми же игроками
	меняются сторонами площадки.	схватят	нельзя.
		мяч, дается спорный бросок.	

Игр. Карта №11<u>«Русская лапта»</u>

Задача: развитие ловкости, внимания, реакции и быстроты.

Инвентарь: лапта, теннисный мяч. Место: спортивный зал, площадка.

#### ОМУ Построение Содержание Правила Играющие в городе отбивают мяч в Схема Участники делятся на две равные команды и Быть разыгрывают положение команды: «Город» или поле по очереди установленной вниматель «Поле». Капитан команды поля посылает одного капитаном. Каждый игрок может ным Город из своих игроков в город для подачи мяча. Он, бить по мячу только один раз, Следить стоя у черты города, подбрасывает вверх независимо от того, попал он или за мячом. маленький мяч, а первый игрок города отбивает промахнулся. Право на следующий Аккуратн его лаптой в поле. Если удар по мячу был удар он получает после того, как успешный (попал в поле или удачно отскочил от сбегает на кон и вернется обратно в обращатьс площадки), игрок бежит через поле на кон и город «не осаленным». Вернувшись, яс обратно. Если же удар был слабый или не он занимает очередь за последним лаптой. игроком города, не пробившим по получился, игрок остается в городе и ждет до тех Капитан мячу. Капитан может бить подряд 2 должен пор, пока его партнеры не выполнят успешный руководит удар, после чего бежит. Игроки поля стараются раза. Он имеет право бежать после Поле поймать мяч и осалить им перебегающих или любого своего удара. Перебегающий Ь поймать «свечу» (пойманный мяч с лета). Если должен оставить лапту в городе, командой кому-либо из игроков поля удастся поймать иначе он обязан вернуться назад и в процессе свечу, то все они идут играть в город, а команда бежать снова. Перебегать можно игры. города переходит в поле. Если же игрокам поля сразу нескольким игрокам после KOH удается осалить мячом кого-либо из результативного удара. Игрок, перебегающих, то все они сейчас же бегут в подбрасывающий мяч, имеет право O город, а игроки из города быстро бегут в поле и салить мячом перебегающих стараются попасть мячом в кого-либо из игроков игроков, как и игроки, находящиеся Игроки соперника, не успевших убежать в город. Если им в поле. Перебегать можно до тех противопо это удастся, то они опять как можно быстрее пор, пока мяч находится вне города. ложных бегут в город, а из города команда бежит в поле и Побеждает команда, сумевшая команд. тоже стремится «отсалиться». Таким образом, продержаться в городе дольше происходит борьба за обладание «городом». другой во все время игры или Когда в городе утвердится какая-то из команд, набравшая наибольшее количество игра продолжается дальше. очков.

Игр. Карта №12<u>«На перегонки с мячом»</u> Задача: развитие ловкости, внимания, реакции и быстроты. Инвентарь: щит.

Место: споптивный зал площадка

Место: спортивный зал, площадка.					
Построение	Содержание	Правила	ОМУ		
Схема	Руководитель бросает мяч в щит и	1. Игра начинается по	Игроки,		
1 1 2 3 4 5	называет любой номер. Оба игрока под	сигналу руководителя.	принявшие участие		
O-O-O-O-O	этим номером выбегают вперед и	2. Игрок, потерявший	в борьбе за мяч,		
\ •	пытаются завладеть мячом. Тот, кому это	мяч, должен вернуться	снова становятся на		
\ /	удалось, делает передачу последнему	на место и продолжать	свои места.		
\ \\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	игроку своей команды, который передает	передачи. 3.	Побеждает команда,		
<b>△</b> /~~-↓ J	его по шеренге дальше (из рук в руки	Передавать мяч игроку	набравшая больше		
一〇、生	или ударом о землю). Игрок, не сумев-	своей команды можно	очков		
	ший завладеть мячом, обегает игроков	только указанным			
/	своей шеренги с левой стороны, пытаясь	способом.			
/ /	обогнать мяч, который передают игроки				
1 2 3 / 4 5 /	другой команды. Если бегущий игрок				
	финиширует в конце шеренги раньше				
	мяча, то очко начисляется его команде.				
	Другая команда тоже получает очко за				
	то, что ее игрок овладел мячом после				
	броска по щиту. Если же финиш первым				
ф О Игроки противоположных	пересек мяч, то команде засчитывается				
команд	два очка. Затем руководитель вызывает				
	другие номера.				

## Игр. Карта №13<u>«По наземной мишени»</u>

Задача: развитие ловкости, внимания, реакции и быстроты.

Инвентарь: волейбольный мяч, сетка.

Место: волейбольная площадка.

Построение	Содержание	Правила	ОМУ
Схема На каждой стороне волейбольной площадки у линии нападения чертят по два круга диаметром 1,5 м. Две команды располагаются с разных сторон от сетки. У игроков одной  команды в правой (или левой) руке теннисный мяч  # О Игроки противоположных команд  0 Руководитель	По сигналу два игрока от каждой команды одновременно устремляются к сетке. Игрок с мячом прыгает как можно выше и акцентированным движением кисти посылает мяч в один из кругов на стороне противника, в случае удачного броска зарабатывая одно победное очко.	1. Игра начинается по сигналу руководителя. 2. Игрок за сеткой, ставя блок, старается помешать сопернику. 3. За попадание в любой круг нападающий получает два очка, а если он обошел блок, но промахнулся (мяч приземлился в пределах площадки), — 1 очко.	Выигрывает команда, игроки которой сумели набрать большее количество очков.

#### Игр. Карта №14

«На перегонки с мячом»

Задача: развитие слуха, внимания, равновесия и ориентировке в пространстве.

Инвентарь: повязки по количеству участников.

Место: спортивный зал, площадка.

Построение	Содержание	Правила	ОМУ	
	Руководитель подает свистком	1. Игра начинается по	Выигрывает тот,	
Схема	сигнал. Все играющие с завязанными	сигналу руководителя.	кто ближе всех	
Игра проводится на большой	глазами начинают двигаться в том	2. Каждый	подошел к руководителю.	
поляне или площадке. Играющие	направлении, откуда послышался сигнал	передвигается		
выстраиваются в одну шеренгу	(один свисток), стремясь подойти ближе	самостоятельно. Нельзя		
или полукругом с интервалами	к руководителю. По второму сигналу	объединяться в пары и		
между ними в 2—3 шага.	(два свистка) все останавливаются, а	тройки. 3. Запрещается		
Каждый завязывает себе глаза повязкой. Руководитель игры встает в 80 —100 м от играющих.	руководитель переходит на новое место	снимать повязки и		
	и опять дает сигнал (один свисток). Все	подглядывать до		
	двигаются в новом направлении.	заключительного		
встает в 80 — 100 м от играющих.	Руководитель переходит с одного места	сигнала. 4.		
	на другое 2 — 3 раза и тем самым меняет	Передвигаться можно		
	направление движения играющих. В	только шагом. 5.		
	заключение руководитель подает сигнал	Участники,		
	об окончании игры — длительный свис-	допустившие одну из		
	ток, после чего все останавливаются и	ошибок, выбывают из		
	снимают повязки с глаз.	игры.		

Игр. Карта №15<u>«Русская лапта»</u>

Задача: развитие меткости, внимания, быстроты, командных взаимодействий. Инвентарь: лапта (толстая палка 70-80см. с заострённым концом), резиновый мяч. Место: спортивный зал, площадка.

Капитан команды, находящейся в городе, подчает лапту с мячом и устанавливает очередь между своими игроками для противоположной, на расстоянии образам терта кона. Если игра проводится на травяной площадке (лужайке), линии города и кона можно отметить какими-либо предметами. Пространство между городом и коном называется полем. Для игры пребуется лапта (толстая палка далной 70—80 см с заостренным концом, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играюще выбирают двух капитанов («маток», как часто называют ка этой игре) и делятся на 2 в этой игре) и делятся на 2 в тороде, пределяется, какой команда. Загем жребием определяется, какой команда, правощая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Друтая команда становится в городе.  Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города берет в поле и старыютего хароший, игрок бежит иметь поле дера поле на кон и обратно. Если жуд прожен и какой команда от проженным концом, тотобы удобнее было ее держать) и делятся на 2 в тороде и мате телаующего харожей и регора и жаре телаующего харожей и регора и маре телаующего харожей и регора и делятся и за торода и мето по за стараются чноймать свечу, то все они и дут у делятся на 2 в тород, а команда города переходит в поле, сели же образа мертуры по делять в город и метор по делять и прожем поль у дастся осагить мату в городе, и делятся маре по телаующего за прожение по делять и прожем поль у дастся осагить мату в городе, дольше другой за сели на команда от команда, играю делять и по дежать в город. Если и прожем по делять ка можно стара и прожем по делять мату в городе и делять ка комани по тора переходит в поле. Сели же образа нерабивать по сествыть латту в городе, и делять ка коман по дежать	Построение	Содержание	Правила	ОМУ
очередь между своими игроками для игрок очередь, установленной капитанном с 2. Каждый на противоположной, на расстоянии 40—60 шагов от черты города, черта кона. Если игра проводится на травяной площадке (лужайке), линии города и кона можно отметить какими-лнбо предметами. Пространство между городом и кона можно отметить какими-лнбо предметами. Пространство между городом и конам концом, чтобы удобнее было ее держатъ) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов том стараются «поймать свечу» (мяч с воздуа) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов поле. Если удара, после чего бежит. Игроки поля стараются «поймать свечу» (мяч с воздуа) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов поле. Если же удар был слабый и мяч упал недалеко, игрок остается в городе и ждет следующего сотается в городе и ждет следующего мотается в городе, команда (торода, как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города другая команда становится в городе. Команда, страновать бестут в город, а игроки из города. Друтая команда становится в городе. Команда становится в городе. Команда становится в городе. Команда становится в городе. Команда становится в городе салить мячом кого-либо из перебетающих, то все они идут играть в город дольше продежать сету в город, а игроком кожет бить по мяч упал продежения стород нескольным прохам после сейчае же бегут в город, а игроком поля задество сольше право бежать снова. 5. Перебетать можно опрожения игроком поля стараются со спанться», т.е. попасть мячом в кого-либо из перебетающих, то все они сейчае же бегут в город, а игроком поля от сейчае же бегут в город, а игроком поля от сейчае же бегут в город, а игроком поля от сейчае же бегут в город, а игроком поля от сейчае же бегут в город, а игроком поля от сейчае же бегут в город, а игроком поля от	Схема	Капитан команды, находящейся в городе,	1. Играющие в городе	Таким
отбивания мяча. Капитан команды поля противоположной, на расстоянии 40—60 шагов от черты города, черта кона. Если игра проводится на травяной площадке (лужайке), линии города и кона можно отметить какими-либо предметами. Пространство между городом и коном мазывается полем. Для игры требуется лапта (толстая папка длиной 70—80 см с заостренным концом, чтобы удобнее было се держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команда. Затем жребнем определяется, какой команда становится в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему поль лицом к черте города Друтая команда становится в городе.	На одной стороне площадки	получает лапту с мячом и устанавливает	отбивают мяч в поле по	образом
40—60 шагов от черты города, черта кона. Если игра проводится на травяной площадке (дужайке), пини города и кона можно отметить какими-либо предметами. Пространство между городом и коном называется полем. Для игры требуется лапта (толстая палка длиний 70—80 см. са засстренным конном, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю дищом к черте города. Друтая команда становится в городе.  ———————————————————————————————————	проводится черта «города», на			
поданате одного из своих игроков в город для поданиям из первый по очереди игрок команды города берет лапту и становится у линии города и кона можно отметить какими-либо предметами. Пространство между городом и коном называется полем. Для игры требуется лапта (толстая палка длиной 70—80 см с заостренным концом, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают друх капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде шграть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города другая команда становится в городе.  Тородов.  подачи мяча. Первый по очереди игрок ожини получает илини города. Подавальщик получает поле того, попал он или промакнулся. Право на следующий удар он получает после того, как сбетает на кон и обратно. Если же удар был слабый и мяч унда педанеко, игрок сотается в городе и жрат слабующего хорошего удара, после чего бежит. Игроки поля стараются «поймать свечу» (мяч с воздуха) или с кватить мяч с са запить подряд 3 раза. Он имеет право бежать после двожным игроком поля удастся поймать свечу» (мяч с воздуха) или с кватить мяч с за последним игроком поля удастся поймать свечу, то все они идут путать в город, а команда города переходит в поле. Если же игрокам поля удастся осалить мячом кого-либо из перебетающих, то все они идут путать в город, а команда города переходит в поле. Если же игрокам поля удастся осалить мячом кого-либо из перебетающих, то все они идут путать в город, а команда города переходит в поле. Если же игроком поля удастся осалить мячом ставить лапту в город, пытает снавать с на пребетающих и торохов инаем ог обязан верпуться с в вермя игроком на поле. Если же игроком на поле. Если же игроком на поле. Если же игроком на поле с обязан верпуться с на поле. Перебетающих и торохов на поле.	противоположной, на расстоянии			
подачи мяча. Первый по очереди игрок мождый города берет дапту и ставлеовится у линии города и кона можно отметить какими-либо предметами. Пространство между городом и коном называется полем. Для игры требуется лапта (толстая палка длиний 70—80 см см заостренным конном, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команда, штра поре. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города другая команда становится в городе.  ———————————————————————————————————			= -	
на травяной площадке (лужайке), линии города и органавлыцик получает полем жиний города и кона можно отметить какими-либо предметами. Пространство между городом и коном называется полем. Для игры требуется лапта (толстая палка длиной 70—80 см с заостренным концом, чтобы удобнее было ее держать и маленький резиновый или тряличный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде шграть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города. Другая команда становится в городе.  Команды города оерет лапту и становится у динии города. Подвавлаецы и города он получает после того, попал он кил и произвор как можно и подражанулся. Право на следующий удар он получает после того, попал он кил и произвор как можно и порода порода порода порода перекодит в ворить подражен от стартным и осалить им перебегающих. Если кому-либо из перекодит в поле. Если же игрокам поля удастся осалить мячом кого-либо из перебегающих, то все они идут играть в город, а команда города переходит в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всетут в город, а игроки из города команда от тороде. Команда становится в город. Если же успевшку убежать в город. Если же игрокам поля удастся, то они опять как можно быстрее бетут в город, а из города команда продерать можно сразу нескольким игроков, как и игроки, находящиеся в поле. 7. Перебегать можно от того, попал он получает после ток жак сбетает на кои и вериться обратно в города он получает после тото, попал он получает после тото, попальше в поле как об торода от получает после тород не осаленным Вернувы и вериться обратно в города не осаленным Вернувы и получает после торода, как сбетать и как сбетат в ком и гроков поля удастся в торода переходит в поле подост свето удар. 4. Перебегающий должен оставить лату в городе, и подвежения поле и также стром и получает после торода от получает после торода от получа				
линии города и кона можно отметить какими-либо предметами. Пространство предметами. Пространство предметами. Пространство между городом и коном называется полем. Для игры требуется лапта (толстая палка длиной 70—80 см с заостренным конном, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде шграть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.	1 1		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
отметить какими-либо предметами. Пространство между городом и коном между городом и коном называется полем. Для игры требуется лапта (толстая палка длиной 70—80 см с заостренным концом, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города. Другая команда становится в городе.				-
предметами. Пространство между городом и коном называется полем. Для игры требуется лапта (толстая палка длиной 70—80 см с заостренным концом, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Друтая команда становится в городе.	*			
между городом и коном называется полем. Для игры требуется лапта (толстая палка длиной 70—80 см с заостренным конном, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов ((маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города. Другая команда становится в городе.  В сли удар по мячу был хороший, игрок бежит через поле на кон и обратно. Если же удар был слабый и мяч упал недалеко, игрок остается в городе и ждет следующего хорошего удара, после чего бежит. Игроки поля стараются «поймать свечу» (мяч с воздуха) или схватить мяч с земли и осалить им перебетающих. Если кому-либо из игроков поля удастся поймать свечу, то все они идут играть в город, а команда города переходит в поле. Если же игрокам поля удастся осалить мячом кого-либо из перебетающих, то все они сейчас же бегут в город, а игроки из города быстро бегут в поле и стараются «от салиться», т.е. попасть мячом в кого-либо из проков, не успевших убежать в город. Если ми это удастся, то они опять как можно быстре бегут в город, а из города команда бежит в поле и также стремится от салиться.  В сли удар по мячу был хороший, игрок бежит и мяч упал недалеко, игрок от салетным. Вернувшию, он занимает очередь за последним игроком города, а последним игроком г			-	
называется полем. Для игры требуется лапта (толстая палка длиной 70—80 см с заостренным концом, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города. Другая команда становится в городе.    О	= = =			,
требуется лапта (толстая палка длиной 70—80 см с заостренным концом, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе.  Тороде.  Был слабый и мяч упал недалеко, игрок остается в городе и ждет следующего хорошего удара, после чего бежит. Игроки поля стараются «поймать свечу» (мяч с воздуха) или схватить мяч с земли и осалить им перебегающих. Если кому-либо из игроков поля удастся поймать свечу, то все они идут играть в город, а команда города переходит в поле и какой в городе.  Быстро бегут в город, а игроки из города быстро бегут в город, а игроки из города другая команда становится в городе.  Торода, и проков поля удастся осалить мячо и стараются «от сейчас же бегут в город, а игроки из города быстро бегут в город, а игроки из города другая команда становится в городе.  Торода, не пробившим помячу. З. Капитан может бить подряд 3 раза. Он имеет право бежать после пюбого свего удара. 4. Перебегающий должен оставить лапту в городе, иначе он обязан вернуться назад и бежать снова. 5. Перебегать можно сразу нескольким игрокам после сильного хорошего удара. 6. Подавальщик имеет право салить мячом перебегающих игроков поле сильного хорошего удара. 6. Подавальщик имеет право салить мячом перебегающих игроков, как и игроки, находящиеся в поле. 7. Перебегать можно до тех пор, пока мяч находится вне города.				должается
остается в городе и ждет следующего хорошего удара, после чего бежит. Игроки поля стараются «поймать свечу» (мяч с воздуха) дли схватить мяч с земли и осалить мяч с земли и осалить мяч с земли и осалить им перебегающих. Если кому-либо из игроков поля удастся поймать свечу» (мяч с воздуха) дли схватить мяч с земли и осалить им перебегающих. Если кому-либо из игроков поля удастся поймать свечу» (мяч с воздуха) дли схватить мяч с земли и осалить им перебегающих. Если кому-либо из игроков поля удастся поймать свечу» (мяч с воздуха) дли схватить мяч с земли и осалить им перебегающих. Если кому-либо из игроков поля удастся поймать свечу, то все они идут играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, команда играков бежать после дольше другой за все время игры.  За последним игроком города, а последним игроком города, а перебегающих за последним игроком города, а капиты мячу. З. Капитан может бить подрял 3 раза. Он имеет право бежать после любого своего удара. 4. Перебегающий должен оставить дапту в городе, иначе он обязан вернуться назад и бежать снова. 5. Перебегать можно сразу нескольким игроком после сильного хорошего удара. 6. Подавальщик имеет право салить мячом после сильного хорошего удара. 4. Перебегать можно сразу нескольким игроком после сильного хорошего удара. 4. Перебегать можно сразу нескольким игроком после сильного хорошего удара. 4. Перебегать можно сразу нескольким игроком города, а последним игроком города, а последний и осалить мяч о салить мяч о салить мяч осалить мячом в сечу» (мяч се не право бежать после плобого своего удара. 4. Перебегающий должен оставить латту в городе, а последним игроком города, а последний у последний должен оставить латту в городе, а последним игроком города, а последним игроком города, а последним игроком города, а последний должен оставить мательной должен оставить мательной должен оставить подражить игрот по поля удас	· · · · · · ·	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2 -	
концом, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.	* *			
поля стараются «поймать свечу» (мяч с воздуха) или схватить мяч с земли и осалить им перебетающих. Если кому-либо из игроков («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  О О О О О О О О О О О О О О О О О О О	-			
или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  О О О О О О О О О О О О О О О О О О О	•			_
выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  О О О О О О О О О О О О О О О О О О О				
(«маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на 2 равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  Тороде.  Поля удастся поймать свечу, то все они идут играть в город, а команда города переходит в поле сетаить лапту в городе, иначе он обязан вернуться назад и бежать снова. 5. Перебегать можно сразу нескольким игрокам после сильного хорошего удара. 6. Подавальщик имеет право салить мячом перебегающих игроков, как и игроков, мяч находится вне города.	•			
произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  О О О О О О О О О О О О О О О О О О О	2	поля удастся поймать свечу, то все они идут	любого своего удара. 4.	
равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  О О О О О О О О О О О О О О О О О О О		играть в город, а команда города переходит в	Перебегающий должен	
определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  О О О О О О О О О О О О О О О О О О О			• • •	
играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  Тороде.  Тороде поле и стараются черте порода другая команда становится в городе.  Тороде поле и стараются и стараются черте города другая команда становится в городе.  Тороде поле и также стремится от салиться.  Тороде поле и какой в городе и стараются чета поле и стараются чета право салить мячом перебегающих игроков, как и игроки, находящиеся в поле. 7. Перебегать можно до тех пор, пока мяч находится вне города.		_		
Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  Салиться», т.е. попасть мячом в кого-либо из игроков, не успевших убежать в город. Если им это удастся, то они опять как можно быстрее бегут в город, а из города команда бежит в поле и также стремится от салиться.  Сороде.  Салиться», т.е. попасть мячом в кого-либо из игроков, не успевших убежать в город. Если им это удастся, то они опять как можно быстрее бегут в города команда бежит в поле и также стремится от салиться.  В нескольким игрокам после сильного хорошего удара.  6. Подавальщик имеет право салить мячом перебегающих игроков, как и игроки, находящиеся в поле. 7. Перебегать можно до тех пор, пока мяч находится вне города.				
произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  Произвольно размещается по всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  Подавальщик имеет право салить мячом перебегающих игроков, как и игроки, находящиеся в поле. 7. Перебегать можно до тех пор, пока мяч находится вне города.	<u> </u>			
всему полю лицом к черте города Другая команда становится в городе.  ———————————————————————————————————	• •			
Другая команда становится в городе.       быстрее бегут в город, а из города команда бежит в поле и также стремится от салиться.       право салить мячом перебегающих игроков, как и игроки, находящиеся в поле. 7. Перебегать можно до тех пор, пока мяч находится вне города.	=			
бежит в поле и также стремится от салиться.  перебегающих игроков, как и игроки, находящиеся в поле. 7. Перебегать можно до тех пор, пока мяч находится вне города.				
как и игроки, находящиеся в поле. 7. Перебегать можно до тех пор, пока мяч находится вне города.	Другая команда становится в			
в поле. 7. Перебегать можно до тех пор, пока мяч находится вне города.	городе.	оежит в поле и также стремится от салиться.		
можно до тех пор, пока мяч находится вне города.				
о о о о о о о о о о о о о о о о о о о	0 •		-	
			* '	
	0		ми і паходитей впе города.	
	0			