

На Красицка устаника
от И. К. А. МИЛКА ПЕРИКЛИЕВА

ПОДВИЖНИ ИГРИ за деца



ДЪРЖАВНО ИЗДАТЕЛСТВО „ФИЗКУЛТУРА“

МИЛКА ПЕРИКЛИЕВА

ПОДВИЖНИ ИГРИ
ЗА ДЕЦА

ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА И НАЧАЛНА
УЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

ДЪРЖАВНО ИЗДАТЕЛСТВО „ФИЗКУЛТУРА“

Издателството моли читателите за отзив както за съдържанието на книгата, така също за нейното художествено и техническо оформление, като съобщават своя точен адрес, професия и възраст.

Молим също така библиотечните работници да уведомяват периодично издателството за търсенето на книгата и да събират читателски отзиви.

Също така молим читателите да ни съобщят какви книги желаят да четат.

Всички материали да се изпращат на адрес :
София, ул. „Ангел Кънчев“ № 19, Държавно издателство „ФИЗКУЛТУРА“

Редактор : В. Манова
Технически редактор : Н. Нанков
Худож. редактор : Ст. Сърмабожов
Коректор : Н. Попов
Корица : Евгени Босяцки
Илюстрации : Евгени Босяцки

Далена за печат 27. II. 1954 г.	Формат 8 ^о от 14/14
Печатни коли 7-250	Авторски коли 9-026
Тираж 5100	Цена 5-10 лв. Поръчка № 7

Печатница „9 септември“, ул. Бенковски 40
Книгovesница „Млада Гвардия“, бул. Д. Благоев 5

ПРЕДГОВОР

Подвижните игри имат извънредно широко практическо значение при възпитанието и развиване движенията на децата. Те представляват особено голям интерес за детските учителки и за учителите от първите класове на началното училище, когато основната част от физкултурната подготовка на децата се извършва чрез подвижни игри.

Настоящата книга е предназначена преди всичко за учителките от детските градини и за учителите от началното училище. Конкретният практически материал от подвижни игри може да се използва сполучливо и от ръководители на детски лагери, от пионерски ръководители и др.

Основната задача на книгата е да помогне учителите в тяхната практика, като им се дадат нови, интересни и разнообразни подвижни игри; но за да се осигури правилна употреба и приложение на практическия материал, е разработена, в основните линии, теорията на подвижните игри: същност и значение на подвижните игри, характеристика на подвижните игри за предучилищна възраст и за първите училищни години и методически указания за организиране и провеждане на подвижните игри.

Теоретичните положения са разработени изцяло на основата на великото физиологическо учение на И. П. Павлов, като са използвани главно: учението за двигателния анализатор, за първата и втората сигнална система и за взаимната връзка между процесите на възбуда и задържане.

По-голямата част от игрите са подбрани от съветски източници (сборници, ръководства и списания), като много от тях са преработени с оглед на нашите условия. Голям брой от игрите са опитвани и утвърдени в практиката на автора, което осигурява, в голяма степен, успешното използване на предлаганите игри в детските градини и училища.

В. Манова-Томова

DECEMBER

THE DECEMBER MONTHLY MEETING OF THE BOARD OF DIRECTORS OF THE AMERICAN ASSOCIATION OF UNIVERSITY WOMEN WAS HELD AT THE HOTEL WASHINGTON, WASHINGTON, D. C., ON DECEMBER 12, 1911. THE MEETING WAS OPENED BY THE READING OF A LETTER FROM THE PRESIDENT, MISS MARY F. JOHNSON, WHO WAS ABSENT FROM THE MEETING DUE TO ILLNESS. THE PRESIDENT'S LETTER WAS A MOST INTERESTING AND INSTRUCTIVE ONE, AND IT WAS WELL RECEIVED BY THE BOARD.

THE BOARD THEN CONSIDERED THE REPORT OF THE SECRETARY, MISS MARY F. JOHNSON, WHO REPORTED THAT THE ASSOCIATION HAD BEEN SUCCESSFUL IN OBTAINING THE PASSAGE OF THE WOMAN SUFFRAGE BILL IN THE HOUSE OF REPRESENTATIVES. THE BOARD THEN CONSIDERED THE REPORT OF THE TREASURER, MISS MARY F. JOHNSON, WHO REPORTED THAT THE ASSOCIATION HAD BEEN SUCCESSFUL IN OBTAINING THE PASSAGE OF THE WOMAN SUFFRAGE BILL IN THE HOUSE OF REPRESENTATIVES.

THE BOARD THEN CONSIDERED THE REPORT OF THE COMMITTEE ON THE WOMAN SUFFRAGE BILL, WHO REPORTED THAT THE ASSOCIATION HAD BEEN SUCCESSFUL IN OBTAINING THE PASSAGE OF THE WOMAN SUFFRAGE BILL IN THE HOUSE OF REPRESENTATIVES. THE BOARD THEN CONSIDERED THE REPORT OF THE COMMITTEE ON THE WOMAN SUFFRAGE BILL, WHO REPORTED THAT THE ASSOCIATION HAD BEEN SUCCESSFUL IN OBTAINING THE PASSAGE OF THE WOMAN SUFFRAGE BILL IN THE HOUSE OF REPRESENTATIVES.

THE BOARD THEN CONSIDERED THE REPORT OF THE COMMITTEE ON THE WOMAN SUFFRAGE BILL, WHO REPORTED THAT THE ASSOCIATION HAD BEEN SUCCESSFUL IN OBTAINING THE PASSAGE OF THE WOMAN SUFFRAGE BILL IN THE HOUSE OF REPRESENTATIVES. THE BOARD THEN CONSIDERED THE REPORT OF THE COMMITTEE ON THE WOMAN SUFFRAGE BILL, WHO REPORTED THAT THE ASSOCIATION HAD BEEN SUCCESSFUL IN OBTAINING THE PASSAGE OF THE WOMAN SUFFRAGE BILL IN THE HOUSE OF REPRESENTATIVES.

RESOLVED, THAT THE ASSOCIATION DO NOT TAKE ANY ACTION AT THIS TIME.

СЪЩНОСТ И ЗНАЧЕНИЕ НА ПОДВИЖНИТЕ ИГРИ

Подвижни игри се наричат такива игри, основното съдържание на които е съставено от различни видове движения; те са обикновено организирани игри, защото тяхното съдържание е ограничено от определени условия и се провеждат при непосредственото участие на ръководител — учител, възпитател и пр.

Съдържанието, движенията на подвижните игри е твърде разнообразно: участвайки в игрите, децата се упражняват в ходене, тичане, клякане, действия с предмети (топки, знаменца и др.), изобразяват движения на животни, птици.

Движенията и действията на участващите в подвижната игра се ограничават предварително от условията и правилата на играта. Така например, още преди започване на играта „Игличка, конец и възел“ всички деца трябва да образуват кръг, а три деца да се отделят от кръга; след започване на играта играчите трябва да спазват установени правила на играта — децата от кръга да пропускат иглата, а конецът и възелът винаги точно да я следват и пр.

Подвижната игра със своята организация дисциплинира децата: те са длъжни да изпълняват установените правила. Дори малкото 3—4-годишно дете, щом участва в играта, преминава от едно движение към друго не когато му се поиска, а само в определени моменти, според указанията на детската учителка, според текста на песента, която съпровожда играта, по предварително уговорен сигнал и пр.

Подвижните игри имат огромно значение за всестранното развитие на детето. Те го укрепват физически, развиват подвижност, пъргавина и ритмичност на цялото тяло. Подвижната игра развива наблюдателност, внимание, памет, съобразителност, създава другарски чувства, калява волята чрез търпението и настойчивостта, които са много необходими в повечето игри. Правилно подбраната и добре проведената подвижна игра влияе особено благотворно върху децата с това, че предизвиква чувства на радост, бодрост, жизнерадост. Повишеният положителен емоционален тонус, веселото на-

строение, създадено от подвижната игра, оказва благотворно влияние на цялото поведение на децата и укрепва нервната система.

Как се обяснява това изключително голямо влияние на подвижните игри върху цялостното развитие на детето? Отговорът на този важен въпрос ни дава гениалното физиологическо учение на И. П. Павлов и по-специално многобройните проучвания на великия физиолог и на неговите ученици върху развитието на движенията и тяхното значение за цялостното развитие на детето. В своя доклад на научната сесия, посветена на проблемите на физиологическото учение на И. П. Павлов, К. М. Биков казва: „Още от Сеченов беше показано значението на мускулното движение на човека за развитието на дейността на мозъка. И наистина, без мускулно движение е невъзможно нито познаване на природата, нито преустройството ѝ в процеса на труда, нито усъвършенствуване на човека в процеса на възпитанието“.

Развивайки идеите на Сеченов, И. П. Павлов експериментално доказва, че двигателната област на мозъчната кора е рецепторна, възприемаща, както зрителната, слуховата и др.

Изучавайки висшата нервна дейност И. П. Павлов установил, че в кората на големите полукълба на главния мозък действуват два основни процеса — на възбуда и на задържане. Процесите на възбуда обуславят активността на организма и по-специално предизвикват движенията; процесите на задържане, както личи от самото название, задържат, потискат двигателната дейност. Процесите на възбуда се развиват по-рано от процесите на задържане. Те, възбудните процеси, се проявяват в двигателната дейност на детето още от момента на раждането. И понеже през първите дни и седмици процесите на задържане са неразвити, то възбудните процеси действуват енергично и безконтролно. Процесите на задържане се развиват постепенно и те влияят на безконтролността на двигателната дейност. Дисциплиниране и контрол на движенията е възможно само чрез развитие процесите на задържане. През предучилищната възраст и през първите училищни години процесите на задържане все още не са достатъчно развити, затова дисциплинирането на движенията е сравнително трудно. Обаче, като се има предвид, че нормалната дейност на главния мозък се изразява в хармонично развитие и уравновесяване на двата процеса — възбуждение и задържане — става ясно, че възпитанието трябва да се стреми именно към това. Подвижните игри, като едно от средствата за възпитаване и развиване движенията на децата, имат в основата си същата

задача: от една страна, да развиват движенията у децата, от друга — да развиват умение у тях да контролират движенията, да ги владеят и задържат, когато това е необходимо. Затова именно правилното провеждане на подвижните игри има такова голямо значение, както за развитието и стимулирането на движенията, така също и за тяхното канализиране и дисциплиниране. Чрез дисциплиниране на движенията у децата се изработва постепенно способност към задържане не само на двигателната дейност, но към задържане на ненужни или неправилни реакции. Така се развиват ценни качества на характера: самообладание, търпение, настойчивост, смелост.

Изоставането в развитието на движението се отразява изобщо неблагоприятно върху хармоничното развитие на целия организъм, върху развитието и установяването на целия характер на детето. Скованите движения, малката подвижност често се свързват с необщителен и затворен характер.

Поради това именно развитието на движенията трябва да е една съществена задача при възпитанието. А най-доброто и най-широко разпространено средство за това са организираниите подвижни игри.

Понеже организмът на човека (респективно на детето) е единна и цялостна система — също основно положение в Павловското учение — единство от части, органи и елементи, то между тях съществува тясна връзка и взаимна зависимост. Вследствие на това, осъществявайки задачите на физическото възпитание, се осигурява, в голяма степен, развитие и на всички органи и системи на организма на детето. При това положение е ясно защо чрез движенията се развиват не само отделни части на тялото, но се осъществява известно равновесие между различните функции на целия детски организъм.

Ценността на подвижните игри се състои не само в това, че те развиват движенията, а и в това, че заставят децата да бъдат активни и дейни, приучват ги да се стремят към успех, да действуват колективно и задружно, да въздържат капризите си, да отстъпват на другарчетата си и пр.

Обаче подвижните игри са прекрасно възпитателно средство само тогава, когато те се организират и провеждат правилно от съответния ръководител — детска учителка, учител на класа, лагерен ръководител и пр. Ръководителят трябва да умее правилно да подбере играта и интересно да я проведе.

Правилно подбраната и добре проведената подвижна игра влияе благотворно върху децата, като извиква у тях чувства на радост и доволство. Колкото по-радостно преминава играта

за децата, толкова по-активно те проявяват разнообразни и полезни за тяхното развитие движения. Показател за положително емоционално състояние на детето в подвижната игра е не само неговият весел смях и бодри викове. Веселото и бодро състояние се изразява в това, че децата следят с интерес действията на останалите деца, лесно подражават на движенията и др.

За да се осигури максимален резултат при провеждането на подвижните игри, необходимо е да се държи сметка за настъпване на умората у децата. Ръководителят при играта — учител, възпитател — трябва да бъде много внимателен да не се преуморят децата. Това е необходимо толкова повече, че децата от предучилищната възраст и от първите училищни години, когато играят най-много подвижни игри, сами още не могат да се контролират, не могат да разберат кога са уморени. Ръководителят трябва да знае признаците на настъпване на умората у децата, за да прекратява игрите преди да е настъпила преумората. Известно е, че когато възрастният човек се умори, той се старае да седне или да легне, за да си почине. Когато обаче децата се уморят, в началото умората се проявява у тях в своята противоположност: двигателната дейност се засилва, движенията стават по-бързи, по-нервни, по-недисциплинирани и безцелни. Става така, защото при умора двигателната дейност престава да се контролира от кората на главния мозък, която се затормозва, а се разтормозват нисшите центрове. Децата се уморяват не от самите движения, а от процесите на задържане в кората. Поради това именно абсолютното бездействие и покой след настъпване на умора от подвижната игра не облекчава децата, не е истинска почивка за тях. Най-добър отдых за децата след подвижна игра е да се организират и провеждат други видове игри — спокойни, седящи, занимателни — изобщо игри за отдых. Те служат за почивка затова, защото при тях се възбуждат други части на кората на големите полукълба. Така че спокойните и седящи игри се явяват естествено допълнение на подвижните игри в процеса на тяхното провеждане.

Поради това, в настоящия сборник се дават редица спокойни игри, предназначението на които е да се играят с децата именно след активното им участие в подвижните игри.

Подвижните игри трябва да отговарят на редица изисквания. Преди всичко те трябва да отговарят на възрастовите възможности на децата. Степента на мускулното напрежение, търпението и устойчивостта е различна при децата от предучилищната и училищната възраст. Неправилно е едни и същи

подвижни игри да се употребяват като средство за развиване движенията на по-малките и по-големите деца; защото игри, които са подходящи за деца от предучилищната възраст, за децата от първите училищни години са не само безинтересни, но те не предизвикват нито необходимото мускулно напрежение, нито съответната инервация и активно участие на детето при тяхното извършване, поради което те нямат значението на средство за развиването на движенията на по-големите деца. Ако пък на по-малките деца се дават подвижни игри, които изискват по-големи усилия от тях, които са присъщи на тяхната възраст, се достига или до изопачаване на движенията, или до пренапрежение, което довежда не само до преумора, но и до бързо разочарование у децата, поради честите неуспехи при извършване на непосилните движения в сложната за тази възраст игра.

Поради това всеки ръководител — детска учителка, учител — трябва да познават добре съответните възрастови особености по отношение развитието на движенията на децата. И именно за това е необходимо да се знаят основните особености на игрите за предучилищната възраст и за първите училищни години.

ХАРАКТЕРИСТИКА НА ПОДВИЖНИТЕ ИГРИ ЗА ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

Всички движения, които съставят съдържанието на игрите през предучилищната възраст, трябва да отговарят на развитието на костно-мускулната и централната нервна система на детето. Скелетът на детето от тази възраст е още неукрепнал и пластичен; мускулите не могат да издържат голямо напрежение и умора. Между 5-та и 7-та година, с усложняване на централната нервна система се развива дребната мускулатура у детето и значително се усъвършенствуват мускулните движения на цялото тяло. През периода на предучилищната възраст децата могат да овладеят разнообразни движения и действия: могат да скачат, да се катерят и провират, да пазят равновесие.

Поради това че децата, особено към 6—7-годишна възраст, вече се ориентират добре в околната среда, то любими игри през това време са тия, в които се изисква от детето да се ориентира с вързани очи: да познае кой му говори, да хване друго дете, което носи звънец и то трябва да се ориентира само по посоката, от която се чува звъненето и др.

Подвижните игри за децата от предучилищната възраст носят своеобразен характер. Някои от тях нямат сюжет и

твърдо установени правила. Съдържанието и правилата в такива игри могат да се променят и често те се допълват от самата детска учителка, съобразно задачите, които тя си поставя. Например играта „Намери си другар“ може да бъде проведена различно: децата могат да се построят по двама и да маршируват известно време, после да им се каже да се пръснат и потичат по площадката, а след това, по даден сигнал, бързо да си намерят другар; или може да се каже на децата направо да потичат, а след това всяко да си намери другарче. Последната задача, която се поставя на играта, е по-сложна; тя е насочена не само към ориентировка в пространството, но детето трябва да се ориентира и в групата деца — да съобрази само кое дете да си избере за другар. При първия начин на игра децата са значително улеснени в това отношение с предварителното построяване две по две. При такива игри правилата произтичат от условията на поставената задача.

По-голямата част от игрите за деца от предучилищната възраст са с определени и установени правила и сюжет, които твърдо се спазват. Обаче, за да бъдат увлекателни игрите за децата, техният сюжет трябва да е близък и разбираем, правилата да са прости и да не са многобройни.

По начало правилата в игрите за деца от предучилищната възраст са тясно свързани със сюжета. Например в играта „Спасявай се от вълка“ децата трябва да престанат да скачат и да започнат да тичат, за да се спасят щом видят, че вълкът се приближава.

Характерно за подвижните игри на децата от предучилищната възраст е и това, че при тях обикновено децата не се делят на групи и команди. И даже, когато играта изисква такова деление, макар децата външно да са обединени от обща задача, в хода на играта най-често всяко дете действа самостоятелно. Възможността да съгласуват своите действия е още ограничена.

В предучилищната възраст се използват доста широко игрите с песни, хороводните игри и игрите с музикален съпровод. Чрез съответни движения децата изобразяват съдържанието на песните или изпълняват със съответни движения ритъма на музикалния съпровод. Обяснимо е защо децата от тази възраст толкова обичат игрите с песни и с музикален съпровод. Музиката организира движенията на децата, прави ги ритмични и по-изразителни. Музикалният съпровод или песента помага на детето то да пристъпи по-творчески към съдържанието на образа, към изразяването му в играта. Поради това

в настоящия сборник игрите с песни са обособени като специално подделение в игрите за деца от предучилищна възраст.

През всички възрасти децата обичат да играят на топка. Топката е любима играчка за по-малките и за по-големите. Със своята подвижност и пъргавина топката дава широки възможности на децата да проявяват своите сили и способности в разнообразни и все повече усложняващи се действия. Играейки на топка, децата усвояват много движения, като се започне с търкаляне на топка по пода и се стигне до хвърляне топка в цел от разстояние. С топката децата се приучват към енергични физически усилия, усвояват ловкост, бързина, издържливост и координация на движенията. Четиригодишното дете може да хваща подхвърлена топка от 1—1.5 м разстояние, ако тя му се хвърля точно в ръцете. Петгодишните деца вече не само могат добре да ловят, но и доста удачно да хвърлят топка (с диаметър 15—20 см) на разстояние 2—2.5 м.

Подвижните игри за деца от предучилищна възраст имат различна степен на подвижност: има игри, в които всички деца тичат, скачат („Кой ще достигне най-скоро?“, „Верига“ и др.); други са с по-малко подвижен характер („Гарвани и кукувичка“, „Котаракът иде“); а има и такива игри, които се числят към подвижните, но те са по-скоро игри за отдих и се дават на децата за отмора след усилена подвижна игра. Такива игри са: „Намерете знаменцето“, „Въртящата се чинийка“ и др.

Необходимо е да се редуват и сменят игри с по-усилени движения и такива, които изискват по-малко усилия и смяна на дейностите. Въпросът за ролята на движението в общото развитие на детето от предучилищна възраст е твърде интересен. На всички родители и детски учители е известно, че децата могат продължително време да играят, да тичат и да се движат без да проявяват особени признаци на умора; и обратно — те се уморяват бързо, ако се оставят дълго време неподвижни. Във физиологичната основа на това своеобразно явление стои бързата уморяемост на отделните групи мускули и на съответните центрове на нервната система. За това именно децата се уморяват лесно и бързо, когато трябва да извършват продължително време едни и същи движения или ако трябва да стоят дълго време без да се движат. Ако дейността на детето е разнообразна, т. е. работата на отделни групи мускули и на нервните центрове се сменя често, то незаеетите в дадения момент нервни центрове си почиват и възстановяват своята работоспособност. От тук произтича необходимостта интензивността на игрите да се сменя и за отдих да се дават спокойни игри.

Движенията в игрите за деца от предучилищна възраст трябва да са прости: колкото децата са по-малки, толкова по-прости трябва да са движенията, които те трябва да извършват в игрите; при това, при малките деца от 3 до 5 години разнообразието на движенията трябва да е ограничено и те периодично и ритмично трябва да се повтарят. Усложнението на движенията трябва да става постепенно.

Трябва да се знае също, че колкото децата са по-малки, толкова повече за тях има значение не толкова резултатът от играта, колкото самият процес на движението. Например за тях е интересно не това дали ще се скрият от вълка или няма да успеят: те се увличат преди всичко от процеса на самото тичане, бягане, търсене начин да се скрият.

Детската учителка и родителите трябва да имат предвид винаги, че развитието на детето в периода на предучилищната възраст се извършва много бързо. За това игрите трябва постепенно да се усложняват и децата да се насочват към крайната цел на играта.

За 6—7-годишните деца състезателните подвижни игри добиват известна привлекателност. За тях е необходима по-голяма издръжливост на мускулите, устойчивост на физическите сили. В тази възраст децата все още мъчно свързват личната си победа при състезанието с победата на цялата група, към която то принадлежи. Все пак това е насоката, в която трябва да се осмислят възпитателните резултати при състезателните подвижни игри.

ХАРАКТЕРИСТИКА НА ПОДВИЖНИТЕ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПЪРВИТЕ УЧИЛИЩНИ ГОДИНИ

Физическото развитие на децата през първите училищни години се характеризира с нарастване на мускулатурата, развитие на мускулната сила и координация на движенията при общо увеличаване и разнообразяване на подвижността на детето. Числото на разнообразните движения, честотата на повторенията, вариацията на колебанията и общото количество на движенията са поразителни. Това се отнася както до движенията на цялото тяло, така също и до основните движения на отделните части на тялото, които имат вече значителна диференциация и точност.

Да се изброят всички форми на движения и тяхната координация през тази възраст е много трудно.

От друга страна, за детето от първите училищни години — до 9—10-годишна възраст — е характерно засилването на

контрола от страна на кората на мозъчните полукълба, увеличаващата се координация и разумност на движенията.

Ако у детето от предучилищна възраст преобладават така наречените движения, управлявани предимно от подкоровите възли, то у детето от 7—10-годишна възраст се започва овладяване на двигателния апарат: движенията стават изразителни, овладени и само при силна емоционална възбуда те намаляват своята координация. Но понеже механизмите на кората на големите полукълба са още недостатъчно свършени, то детето и сега още не е способно за продължително напрежение, мъчно се задържа на една и съща дейност продължително време, макар тая дейност да е според неговите физически сили.

Периодът от 8-мата—10-та години се характеризира с интензивно развитие на някои моторни функции. Ясно се забелязва голямата скорост на движенията специално на раменния пояс, но точността на тези движения е още недостатъчна: децата правят още много неправилни и излишни движения и когато се изисква точност в изпълнението на движенията, техният темп се забавя. Поради голямата емоционална възбудимост през този период, децата често се заемат да извършват движенията с много по-голяма интензивност, отколкото е нужна за достигане на резултата. За това е много необходимо изразходването на тяхната енергия да се канализира и регулира. Това е основата на дисциплината през тази възраст.

За това подвижните организирани игри са извънредно ценно възпитателно средство през това време.

Децата от 7—9—10 години вече владеят основните движения—ходене, тичане, хвърляне—но те са все още недостатъчно свършени. За това подвижните игри, построени върху овладяване на основните движения, имат голямо място и приложение. И в тази възраст подвижните игри не трябва да са уморителни, защото сърцето, белите дробове и кръвоносната система са недостатъчно развити и при усилена мускулна работа бързо се преуморяват.

Подвижните игри и през тази възраст трябва да са кратки по времетраене и да се придружават с чести почивки. Много подходящи за тази възраст са игрите, в които има непродължително тичане—пребягване („Ден и нощ“, „Двама братя мразовити“ и др.), в които, след всяко пребягване, децата имат възможност да си починат. Също подходящи са такива игри, при които играчите се редуват в извършване на движенията. Такива са игрите: „Празно място“, „Зайче без дупка“ и др.

Вниманието на децата и през първите училищни години бързо се уморява: те лесно се разсейват, отвличат се. И по

тази причина подвижните игри не бива да са продължителни, особено когато изискват съсредоточаване и продължително внимание. Но едновременно с това в тази възраст трябва да се дават игри за развитие на вниманието, но те трябва да са такива, че да не изискват от детето продължително напрежение; да се дава често възможност за ободряване.

Игрите в тази възраст са по-сложни от тези в предучилищната възраст. Но и сега те не бива да са много сложни и правилата не бива да са особено многобройни. Често дори много подходящи са игрите за деца от предучилищна възраст, обаче с известно усложняване на сюжета и правилата. Например такива са игрите: „Спортни цветове“, която е усложнена от играта „Намери своя цвят“; „Двама братя мразовити“ е усложнена от играта „Замръзване на дърветата“ и др.

Ако играта е нова за децата и е с повече правила, най-добре е те да се въвеждат постепенно, като се започне с едно-две правила в началото.

За тази възраст не са подходящи игри, в които се изисква временно излизане, „изгоряване“ на детето; ако понякога се играят такива игри, то излизането на дадено дете трябва да е за известно време — за един-два кръга от играта („Какво расте в градината?“). Изобщо трябва да се подбират такива игри, в които децата могат сравнително в кратък срок да достигнат поставената в играта задача.

Всички игри за децата от първите училищни години трябва да бъдат свързани със сюжет. Това помага решително на ученика по-добре да усвои играта; сюжетът и вживяването в играта съдействува на детето да вложи повече творческо въображение.

Характерни и интересни за тази възраст са игри, в които има елемент на загадъчност и изненади („Познай кой“, „Извикване номера“, „Невидимата шапка“ и др.).

Особено интересни са за децата игри, в които централно място заемат бързите и ловки движения („Точен удар“, „Виеща се пътечка“). От гледище на възпитателните въздействия тези игри са твърде ценни за развиване точността на движенията и трябва да са по-често в репертоара на детските игри.

И в тази възраст интересът към игрите с песни още не е изчезнал. Децата ги обичат и играят охотно с тях. Обаче и при тези игри тяхното внимание е насочено към сюжета, към изпълнението на движенията („Мишеловка“). Общо взето този вид игри започват да отстъпват своето място на други, особено на състезателните.

Състезателните игри в тази възраст придобиват много по-голямо значение, отколкото в предучилищната възраст. При подходящо и системно възпитателно въздействие, те стават прекрасно средство за създаване на привързаност към колектива, честно отношение към противника, зачитане постигнатото от другите, а заедно с това — развиват издръжливост, подчиняване движенията на точно определени правила и изисквания и пр.

МЕТОДИЧНИ УКАЗАНИЯ ЗА ОРГАНИЗИРАНЕ И ПРОВЕЖДАНЕ НА ПОДВИЖНИТЕ ИГРИ

ПОДГОТОВКА

Организиране на мястото за игри. Подвижните игри се провеждат обикновено и най-често на открито. Но при неблагоприятно време — дъжд, силен вятър, мъгла — се налага те да се провеждат в помещение. Елементарните изисквания, на които трябва да отговаря помещението, в което ще се провеждат подвижните игри са: да бъде достатъчно широко, за да не се пречи на свободното разгръщане и изпълнение на играта и да е осигурено достатъчно и добро проветряване. Преди провеждането на игрите подът на помещението трябва да е изметен добре и да е забърсан с влажна кърпа, въздухът да е чист. Всички излишни предмети и мебели трябва да се приберат на една страна, за да не пречат на движенията на децата. До една от стените трябва да се поставят пейки (за децата от училищна възраст) или столчета (за децата от предучилищна възраст) за почивка на тези деца, които излезат по-рано от играта; същите пейки и столчета могат да се използват и при провеждането на някои игри. Ако в салона има музикален инструмент (пиано), той трябва да се постави към единия ъгъл и то така, че акомпанирацията — най-често учителят-ръководител, детската учителка — да може да наблюдава изпълнението на движенията в процеса на играта. Ако игрите се провеждат в гимнастическия салон всички физкултурни уреди, които няма да се използват, трябва да се приберат на една страна, за да не разсейват децата; ако се провеждат в стаята за занимания (както става често в детските градини) масичките и столчетата също се прибират, за да не пречат.

За провеждане подвижните игри на открито е необходимо да се подготви площадка за игра. За това е нужно да се определи специално място в двора, което да се трамбова, да се

посипе с пясък и да се ограничи с постоянна граница. На разстояние 2 м от границите на игрището, около страните е добре да се поставят няколко пейки. Най-добрата форма на площадка е правоъгълник с широчина не по-малко от 8 м и дължина — не по-малко от 14 м.

През зимата площадката трябва да се очисти от снега. Една част от зимната площадка може да се заледи за пързалане с кънки.

Преди всяко провеждане на игри на двора, детската учителка или учителят на класа трябва да проверяват дали площадката е в ред: през лятото — дали е изметена и полята, а през зимата — дали е почистена от снега.

Ако игрите се провеждат на полето, в парка и пр. — когато децата са на разходка — ръководителят трябва предварително да се запознае с мястото, където ще се провеждат игрите.

Приготовление на пособията за игра. Важен момент в подготовката на подвижните игри е приготвянето на необходимите пособия и инвентар, като флагчета, цветни ленти, топки, кегли, въжета и др. Инвентарът за игрите на децата от предучилищната възраст и за първите училищни години е различен (или едни и същи пособия се употребяват по различен начин), но общо изискване е отделните пособия да бъдат боядисани в ярки цветове, за да привличат вниманието на децата, да създават приятно настроение у играещите и да могат лесно да ги забелязват в процеса на играта. Инвентарът за подвижните игри трябва да се пази винаги в добро хигиенно състояние: да се почиства, да се поддържа в ред, в което могат да вземат участие и самите деца, особено децата-ученици.

Избор на игрите. При подбиране на игрите ръководителят трябва преди всичко да има предвид: 1) възрастовия състав на децата; 2) формата на работата, т. е. дали игрите ще се проведат по време на задължителни занятия (в детските градини) или като урок (в училище); 3) времето, когато ще се провеждат — през време на разходка, през междучасие и др. 4) мястото, където ще се провеждат — вътре, на площадката и др.

Учителят (ръководителят на играта) трябва да определи основните педагогически задачи, които си поставя при провеждане на играта с децата. В един случай е необходимо децата да се обединят, да се организира тяхното внимание; в друг случай — да се усъвършенствуват едни или други навики, качества, умения; в трети — да се съдействува на тяхното твор-

чество и др. Във връзка с поставените задачи се избират такива игри, които повече от другите могат да разрешат тези задачи. Но това не означава, че като постави пред себе си определена задача, учителят или детската учителка трябва да се стреми да изпълни и осъществи само нея чрез дадената игра. Наред с разрешаване на основната задача, той трябва да използва широко цялата игра като средство за всестранно възпитание на детския колектив и на отделни деца.

В началото на учебната година детската учителка в детската градина и учителят в училище трябва предварително да си набележат определен кръг игри, разнообразни по съдържание, които дават възможност да се развият у децата различни качества и навици. За цялата учебна година е достатъчно детската учителка да набележи 15—25 подвижни игри (според възрастта на групата), а учителят през първите училищни години — 20—30 игри. Децата не трябва да се претрупват с много и разнообразни игри, а трябва да се приучват да усъвършенствуват всяка игра в детския колектив. Само в такъв случай игрите могат да дадат траен положителен резултат. Децата от цялата предучилищна възраст и първите училищни години имат нужда от многократно и системно повторение на едни и същи движения и действия, за да могат те да се усвоят, затвърдят и да окажат съответно въздействие върху цялостното развитие на организма.

ПРЕДАВАНЕ НА ИГРАТА

Обяснение на играта. Пристъпвайки към обяснение на избраната игра е необходимо децата да се подредят правилно, така че да виждат добре ръководителя и да слушат неговите обяснения. Необходимият инвентар и пособия за играта трябва да се намират на мястото, където ще се провежда играта, защото в процеса на обяснението често се налага ръководителят да покаже как се използва дадено пособие. При обяснението на играта най-добре е децата да се нареждат в това положение, в което те трябва да бъдат, когато играят играта, освен ако това положение не е разпръснатост по площадката.

Ако играта се играе кръгово, децата се нареждат в кръг, а ръководителят или се хваща в кръга между децата (когато кръгът е по-малък), или застава на една страна вътре в кръга — една-две стъпки към центъра (при по-голям кръг) и така обяснява и показва как трябва да се играе играта. През време на обясненията на играта ръководителят не трябва да

заастава в самия център на кръга, защото при това положение половината от играещите деца остават зад гърба му и тяхното внимание се разсейва.

Ако играещите деца са разделени на две групи, наредени една срещу друга (понеже така се играе самата игра) на сравнително голямо разстояние при обяснението на играта двете редици се приближават една към друга, а след завършване на обясненията те наново се раздалечават на необходимото разстояние. В такъв случай, при обяснението на играта, ръководителят застава между двете редици и се обръща ту към едната, ту към другата.

При игри, които започват да се играят с движения в разпръснато положение на децата, за изслушване на обясненията те се нареждат или в редица, или ръководителят ги групира и подрежда около себе си, като внимава на всяко дете да е удобно да стои и добре да го вижда.

При всички начини на подреждане трябва да се внимава децата да не застават с лице към слънцето или към източника на светлината (когато са в помещение). Ръководителят трябва да застане с една страна или изцяло към светлината, защото тогава децата най-добре ще го виждат и ще следят неговите движения.

Успехът на играта зависи в много голяма степен от обясненията, които се дават предварително на децата. Затова, пристъпвайки към обяснение на играта, ръководителят трябва съвсем ясно да си представя цялата игра.

Чрез обясненията на играта ръководителят има за задача да създаде и изработи у децата правилна двигателна представа за играта и движенията, които те трябва да извършат. Изработването на двигателна представа става по два начина: чрез показване на движенията и чрез обяснение по пътя на втората сигнална система. Показването е по-прост и по-непосредствен начин за образуване на двигателна представа; при него движението може да се възпроизведе по подражание, без творческо участие на съзнанието. Поради това показването е един от основните начини за обяснение на играта в предучилищната възраст. При по-големите деца — от училищна възраст — изработването на точна двигателна представа се извършва по-съвършено чрез обяснение на движението по пътя на втората сигнална система — чрез словото, чрез разказване. Обясненията при предаване на игрите на децата от предучилищна възраст трябва винаги да са придружени с показване на самите упражнения, а и самите словесни

обяснения трябва да се дават в образна форма (виж методичния ход на игрите „Катеричка“, „Флагче“ и др.).

Разказът — словесното обяснение как трябва да се играе играта — трябва да бъде последователен и логичен. За това е необходимо предварително да се състави план за обяснение на играта.

Обясненията трябва да бъдат кратки, но разказът да е динамичен. Той при обяснението трябва да е изразителен и завладяващ децата. При това онези моменти от играта, на които трябва особено да се обърне внимание на децата, трябва да се дадат с понижен глас.

За по-добро разбиране и въвеждане на децата в играта, най-добре е и при децата от първите училищни години словесните обяснения да се придружават с показване на движенията, които трябва да се извършват. При по-големите деца показването може да бъде непълно — чрез жестове и отделни движения. Но по-сложните моменти в играта трябва да се покажат по-пълно.

При даване обясненията за играта учителят или детската учителка трябва да има предвид всички деца, да държи сметка за тяхното настроение. Щом ръководителят забележи, че вниманието им към обяснението отслабва, той трябва да съкрати разказа или да го направи по-динамичен и разнообразен.

Ако през време на обяснението или след това някои деца задават въпроси, учителят трябва да им отговори високо, като се обръща към всички играчи.

Играта се обяснява само, когато се играе за първи път. При повторението на играта, трябва само да се напомни на децата основното съдържание и да се пояснят допълнителните правила, ако такива се въвеждат, допълнителни обяснения трябва да се дадат също, ако трябва да се коригират погрешно разбрани и неправилно усвоени моменти в играта.

Избиране на главния играч. Изборът на главния играч в групата може да стане по различен начин. При децата от предучилищната възраст — особено при по-малките — детската учителка най-често сама го посочва. Преимуществото на посочването е, че детската учителка може да посочи това дете, което тя преценява, че ще бъде най-подходящо за тази роля. Освен това, този начин е много бърз, което не е без значение. Недостатъкът на този начин на определяне се състои в това, че при него изборът на главния играч става без активното участие на децата. При по-големите деца от предучилищната възраст, трябва да се държи сметка за участието на децата при избора на главния играч.

При децата през първите училищни години много разпространен начин за избиране е чрез „броене“ или „наричане“. Този начин е много по-неикономичен по време, но е интересен за децата; той има голямо значение за развиване на говора. Този начин на избиране — „броене“ и „наричане“ — е любим за децата от I и II класове. Ако се подберат от ръководителя такива начини на наричания — скоропоговорки и често съвсем безсмислени съчетания на думи и звуци — те могат да служат по не принудиен начин за развиване на говора, особено за прозношение на мѣчни звуци и думи.

За избиране главния играч може да се поставят някои изисквания: който може най-високо да хвърли топката или други такива. Такива форми на избор могат да се използват най-добре, когато игрите се играят на открито — особено при разходки.

Обаче, колкото и интересни да са всички тия начини на избиране на главния играч, все пак при тях изборът си остава случаен. Те са най-удобни, когато децата си организират сами подвижни игри, например през време на междучасието. По този начин най-лесно и удобно се избягват споровете — кой да бъде пръв в играта.

В добре организираната подвижна игра от ръководител, най-добър начин за избиране на главния играч е, когато той се избира от останалите деца. Този начин трябва да се провежда от ръководителя особено при децата от голямата група в детската градина и в училищната възраст. Този начин отразява колективното желание на децата и до голяма степен се гарантира изборът на най-достойния. Най-добре е този начин да се използва тогава, когато децата знаят добре играта и им е ясна ролята на главния играч.

Добре е ръководителят да подсеща децата как да избират главния играч, за да се разнообразяват различни начини. При избора на деца за главни играчи ръководителят трябва да внимава да не се избират винаги едни и същи деца. На всяко дете, чрез редуване, трябва да се възлагат отговорни роли в играта.

Разделяне децата на групи (команди). Разделянето играещите деца на команди — групи е характерно за игрите на децата от училищната възраст. Това разделяне може да се извърши по различен начин: чрез броене — построяват се в редица и се преброяват на „първи“, „втори“, след което първите номера излизат напред — това е първата група, а вторите остават на място и образуват втората група. Този начин е най-икономичен по време; друг начин е

чрез построяване децата в толкова редици, колкото команди са необходими за играта, като всяка редица образува отделна група. При тези и подобни на тях начини децата се разделят на групи съвсем случайно и много често командите при такова разпределение не са равни по сила. А разделянето на групи е най-често първо условие, за да се проведе добре състезателната игра.

Много добър начин за разделяне по групи е „по уговаряне“: децата си избират командири и се разделят на двойки равни по сила, като се „уговарят“ кой при кого от командирите ще отиде. При такова разделяне командите обикновено стават равни по сила. Този начин е интересен за децата и те го обичат, тъй като той самият е своеобразна игра; недостатък е, че такова разделяне на групи изисква много време и затова той може да се прилага при игри в нарочно за това време.

Може да се приложи и приличен на този способ, когато децата избират командирите, а те пък започват да си избират играчи. Този начин е доста бърз и командите се оформят равни по сила, но той е оскърбителен за слабите играчи, понеже тях никой командир не иска или ги избират най-накрая. С намеса на ръководителя този недостатък може да се избегне: той не бива да оставя този начин на избиране да стигне до край — първите играчи трябва да се изберат така, а останалите — да се изберат чрез броене или по друг икономичен по време начин.

Начините за разпределяне на децата по команди трябва да се прилагат според формата на занятието — дали е урок по физкултура, или децата са на разходка, в кръжок и пр., според характера на игрите и според състава на играещите деца.

Осигуряване съзнателна дисциплина в играта. За реда в играта, за правилното ѝ провеждане и за поведението на децата отговаря учителят-ръководител на играта. За това той трябва да се погрижи да осигури съзнателна дисциплина, т. е. такова поведение на играещите деца, при което техните действия и постъпки са резултат на тяхната воля, насочена така, че децата да съдействуват за правилното провеждане на играта и да не нарушават нейните правила. Такава съзнателна дисциплина може да се получи постепенно, като у децата се възпитават системно морални качества и социални чувства, като се насочват към правилни действия и правилни другарски постъпки и отношения в игрите.

Ролята на ръководителя (учителя, детската учителка). Ръководителят трябва да следи внимателно хода

на играта изцяло, поведението на отделните играчи, като насочва техните действия към най-добро и правилно изпълнение на играта. В случай на необходимост, той дава допълнителни пояснения.

Играта трябва да се ръководи така, че децата не само да се стараят да достигнат резултата в играта, но самият процес на играта да им доставя удоволствие, радост и наслаждение. Играта трябва да се провежда при голяма активност, инициатива и самодейност на децата, без нарушения на основните правила.

Една от основните задачи на учителя е да обединява децата в процеса на играта в колектив; това се постига като те се почувствуват свързани в единни действия, в общи интереси и преживявания.

Възпитавайки целия детски колектив, цялата група, в процеса на играта ръководителят трябва да обръща внимание и на отделни деца, да работи индивидуално с тях: да не допуска прекалена възбудимост у някои деца, да разпределя правилно ролите, да увеличи в активно участие пасивните деца, да помага на слабите играчи в изпълнение на техните задачи.

При провеждане на игрите е добре самият ръководител да участва заедно с децата. Така той може да засили интереса у децата към играта, да повиши техническото изпълнение на отделни правила, да потикне играещите деца към разрешение на отделни задачи. Със своя пример в процеса на играта учителят може да предизвика такова поведение у децата, което да съдействува за възпитаване на другарски чувства, честно отношение към другите играчи и пр.

В игри с участие на отделни команди, както и при състезателни игри учителят е обикновено съдия и тогава той не участва непосредствено в изпълнението на действията.

В случаите, когато учителят не играе с децата, той все пак трябва да участва в процеса на играта емоционално: заедно с децата да преживява успехите и неуспехите на играчите, да дава културен израз на тези преживявания и по този начин да засилва у децата интереса към играта.

Всеки ръководител трябва да бъде безпристрастен съдия през време на играта. Той трябва да следи за съблюдаване правилата на играта, за правилното поведение на отделни играчи и на целия колектив, да дава точна и обективна оценка на резултатите от проведената игра. В края на играта учителят трябва да обявява резултатите

Ако при завършване на играта у децата възникнат известни въпроси, във връзка с проведената игра, те трябва да се разрешат и след това да се премине към следващо занятие.

ПОДВИЖНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ ПРЕДУЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

(5—7 години)

ИГРИ С ПЕСНИ

ФЛАГЧЕ

Живо

Муз.: М. Краиева



Указания към играта. Децата се нареждат в кръг, заловени за ръце; едно от тях излиза в средата с флагче в ръка.

Игра. Всички запяват песента:

„Всрѣд другарско хорце,
аз съм с флагче в ръце,“

— детето в кръга леко скача около другарчетата си като развява флагчето.

При думите:

„Сам не звам, сам не знам,
на кого да го дам“

— разтваря ръцете си встрани и ги кръстосва пред гърдите (два пъти).

При думите:

„Верке, ти си сега —
пристъпи всрѣд кръга“

— детето с флагчето се покланя пред едно от другарчетата си, като го зове по име.

При думите:

„Песенчица запей,
малко флагче развей“

— двете деца се хващат за ръка (дясна с дясна) като издигат нагоре флагчето и се въртят на място с леко подскачане. След това играта се започва отново с избраното дете, а първото застава на негово място в кръга.

Правила 1. Детето в кръга извършва движенията ритмично — по такта на песента.

2. Избраното дете, щом чуе името си, прави крачка напред, покланя се пред детето с флагчето и енергично заиграва.

Методична подготовка при провеждане на играта

От няколко дни Нина е с понижено самочувствие. Страни от всички деца.

— Нина, защо не играеш?

— Така, не искам.

След редица въпроси се разбрахме. Няколко другарчета ѝ се присмели, че не знае да шие, защото много смешно зашила рокличката на куклата Мирка.

За случая свързах психологическия момент, изживян от Нина, с програмния материал, предвиден за днес и предприех:

— Нина, имам много хубав червен копринен плат (показвам го); от него ти можеш да ушиеш флагче, ето аз ще го изрежа хубаво.

Възхитена от лъскавия червен плат, Нина се усмихва и с моя помощ изпълни задачата.

— Прекрасно флагче уши ти! ... С него днес ще играем нова игра.

Нина се радваше на лъскавата материя, радваше се, че може да ушие и тя нещо хубаво и още повече, че с играта ще докаже на Мичето, Недка и Ружка, че знае да шие.

Когато времето за занимания по избор се свърши, флагчето бе готово и децата се наредиха на столчетата в кръг, аз показах на всички новото флагче. Посрещнаха го с възторг.

— А знаете ли кой го уши?

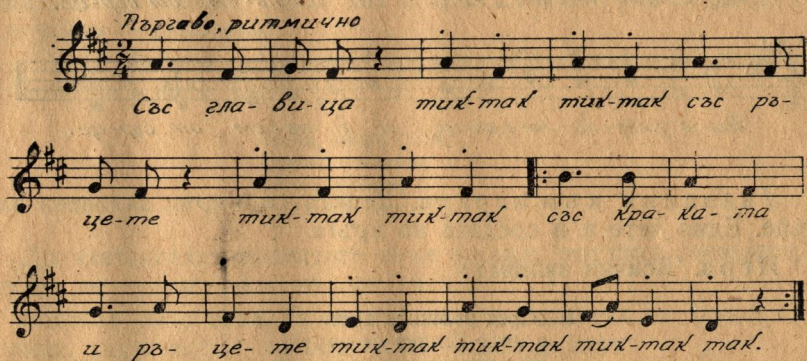
(Лицето на Нина заруменя, а очите ѝ светнаха като разпалени искри).

— Нина го уши. И вижте колко правилно е подвито! Браво, Нина! Но да не си мислите, че го е ушила само за себе си! С това флагче ще играят нова игра всичките деца. Тя го е ушила за всички другарчета. Изправете се в кръг, а ти, Нина, застани с флагчето в кръга. Сега ще ви изпее нова игра. Запявам „Всред другарско хорце“

Повторих песента, с обяснения за движенията при играта.

ЧАСОВНИК

Муз.: Илия Илиев



Указания към играта. Играе се в кръг или тилни редици. Пее се ритмично, наподобявайки тракането на часовника.

„С главица — тик-так, тик-так“

— всички деца движат главата си наляво и надясно, изпъвайки вратните си мускули.

„С ръцете тик-так, тик-так“.

— главата продължава същите движения по думите на мелодията; ръцете се люлеят встрани.

„С краката и ръцете тик-так, тик-так тик-так-так“

— движенията с главата и ръцете продължават. При съот-

ветните думи започват движения и с краката: тъпчене на място със свиване на коленете.

Горната игра — упражнение се повтаря три-четири пъти.

СРЕД ЗЕЛЕНИТЕ ТРЕВИ

Живо

Муз. Потаменко



Указания към играта. Децата са в кръг, заловени за ръце. Едно дете е в средата на кръга.

Игра. Всички запяват:

1. „Сред зелените тревы
в кръг Еленка се върти.
Ние пляскаме с ръце
и ѝ пеем от сърце“.

— Детето обикаля в кръга и съответно на думите всички пляска с ръце.

2. „Тичай, Ленче, тичай ти,
и краченца не жали.
А когато се поспреш,
избери, когото щеш.“

превел Ю. Кръстев

— Детето от кръга започва да тича и при последните два стиха спира пред някое от другарчетата в кръга, завъртат се уловени за двете ръце и сменят местата си. Играта започва отначало с новото другарче.

Правила. 1. Името в песента се сменя, според избраното дете. 2. Двете деца, заловени с „ла ла“, може да обиколят няколко пъти кръга и тогава да се сменят.

ПИЛЕНЦА

Маршово

Муз.: Хр. Томов



Указания към играта. Играчите се разделят на две еднакви по брой групи, нареждат се на две срещуположни редици на разстояние около пет метра. Едната група са „деца“, а другата — „пиленца“.

Игра. Децата се хващат за ръце и тръгват ритмично към „пиленцата“, като пеят:

„Пили, пили, пили,
пиленца сънливи
имате ли кака,
имате ли батко?“

До завършване на песента те се връщат все така ритмично, без да се пускат, като вървят назад.

Веднага след това, по същия начин, заловени за ръце на редица, „пиленцата“ тръгват към децата и пеят:

„Нямаме си кака,
нямаме си батко,
нямаме дружинка
да ходим в градинка.“

Пиленцата се връщат със стъпка назад до мястото, откъдето са тръгнали. Децата тръгват наново към „пиленцата“ и пеят:

„Ний сме ви дружинка —
хайде с нас в градинка.
Дайте си ръчички
с нас елате всички.“

Този път децата не се връщат, а остават в средата. При следващите думи на песента и „пиленцата“ тръгват напред към децата, така че срещу всяко „пиленце“ стои дете. Хващат се две по две, дете и пиленце за ръка тръгват в редица към

мястото на децата и пеят. При завършване на думите две по две играят на място при същата мелодия.

„Цялата дружинка
тръгва в градинка.
Децата се смеят,
пиленцата пеят.“

ЩЪРКЕЛ

Муз. Илия Илиев

Бързо

Трака трак тра-ка трак е-то и-де пак

щъркел дълго крак от-да-ле-че той до-ли-та

ця-ло ля-то по-по-ля-ни трева га-зи до ко-ля-ни.

D.C. al Fine

1. Трака-трак-трака-трак
ето иде пак
трака-трак-трака-трак.
щъркел дългокрак
Отдалече той долита
трайно гнездо си оплита.
Цяло лято по поляни
трева газни до кояни.

2. Трака-трак-трака-трак
ето иде пак
трака-трак-трака-трак
щъркел дългокрак.
На змията страх задава
шом я хване, не прощава.
Щом пък хване крекерушка,
той я гълта в своята гушка.

3. Трака-трак, трака-трак
ето иде пак,
трака-трак, трака-трак
щъркел дългокрак.

Указания към играта. Децата са наредени в кръг едно зад друго, на една ръка разстояние.

Игра. Всички запяват:

1. „Трака-трак-трака-трак
ето иде пак
трака-трак-трака-трак
щъркел дългокрак.“

— Като тръгват напред в кръг едно след друго, с високо издигане на краката при всяка стъпка; ръцете хоризонтално напред, една върху друга — образуват човката на щъркела. При всяка стъпка ръцете-човка се разтварят и затварят.

„Отдалече той долита“

— със ситни стъпки напред, един след друг, като същевременно ръцете махат разтворени встрани — леко трепкат, като крила на щъркел.



„трайно гнездо си оплита“

— на място, с леко привеждане от кръста, ръцете правят кръгове като да увиват гнездо.

„Цяло лято по поляни“

— високи стъпки едно след друго, ръцете долу назад, с леки движения встрани.

„Трева гази до коляни“

— на място със свободно навеждане тялото напред и изправяне с махане на ръцете встрани и напред пред коленете.

„Трака-трак“

(както по-горе)

„на змията страх задава“

— високи стъпки в кръг, заканване с пръста на дясната страна.

„Щом я хване, не прощава“

— енергично навеждане и изправяне с движения на ръцете като че ли хващат нещо.

„щом пък хване крекерушка“

— скокове напред с махане на ръце.

„той я гълта в своята гушка“

— на място; ръцете до устата и надолу по хранопровода децата правят движения като че гълтат.

„Трака . . .“

(както по-горе).

Горце



Две ръчички с де-сет пръста и-мам аз де-ца,
ей ги пра-ви ей ги сви-ти

хоп на ра-мен-ца. Ей ги го-ре, ей ги до-лу, хоп на ко-лен-ца,
да си хвъркнем ка-то птички ле-ко стез крилца.

Указания към играта. Дадената игра е лесна и може да бъде една от първите при нова група деца.

Игра. Всички са в кръг на две ръце разстояние едно от друго, и запяват:

„Две ръчички с десет пръста
имам аз, деца“

— ръцете са малко привити в лактите и правят движения с ръцете от китките — нагоре и надолу.

„Ей ги прави, ей ги свити —
хоп на раменца“

— ръцете изправени напред; свити пред гърдите; лактите хоризонтално встрани, пръстите допират рамената.

„Ей ги горе, ей долу,
хоп на коленца“

— ръцете успоредно нагоре; ръцете надолу с пръсти докосващи земята с привеждане от кръста и на колената.

„Да си хвъркнем като птички
леко с тез крилца“

— всички обърнати вдясно един след друг правят стъпки напред; ръцете са хоризонтално встрани с леко движение, на летеене.

Правила. 1. Дадените движения се правят точно по указанията, стегнато и ритмично.

ГЪЛЪБЧЕТА НА МИРА

Текст Б. Светлинов

Муз.: В. Баева



Указания към играта. Участвуват неопределен брой деца, които се нареждат в кръг, заловени за ръце. Избират се между тях 6—7 деца — „гълъбчета“, които излизат в средата на кръга (те слагат на главите си рисувани гълъбчета приготвени от картон). Гълъбчетата се изготвят двойни, под форма на шапчица, като от горната страна се зашиват за по-



здрaво. На лявото рамо на децата-гълъби, се слага клонче, също направено от картон, или естествено.

Игра. Всички в хор запяват:

1. „Гълъбчета бели,
птички на мира —
ний ще бъдем днеска,
в новата игра.“

Децата, избрани за гълъбчета, обикалят в кръга със ситни стъпки и махат ръце встрани.

„Ла-ла-ла
ний ще бъдем днеска,
птички на мира.“

Децата-гълъбчета се залавят по две и се въртят на място с леко подскачане на пръсти.

2. „Ще летим и носим,
клончета в ръце.
Ще летим и пеem.
дружно от сърце“

— същите отбождат (или изваждат от джоба или от коланчето си) клончето и го развяват, като обикалят в кръга. При думите:

Ла-ла-ла . . .
Ще летим и пеem
дружно от сърце“

— както при първия стих, децата се залавят по две и се въртят на място.

3. „Нека вече няма,
никога войни,
в мир да заживеят
всичките страни“

— децата-гълъбчета се улавят по тройки и с движения на ръцете правят стъпка напред и назад с леко подскачане, след което се отпускат и въртят на място.

„Ла-ла-ла . . .
в мир да заживеят
всичките страни“

— както по-горе заловени по две се въртят на място.

„Всички да играем,
новата игра“.

— с „летене“ гълъбчетата стигат до кръга и се улавят между децата.

„Всички ний ще бъдем
птички на мира“.

— Всички общо обикалят с леко подскачане вдясно.

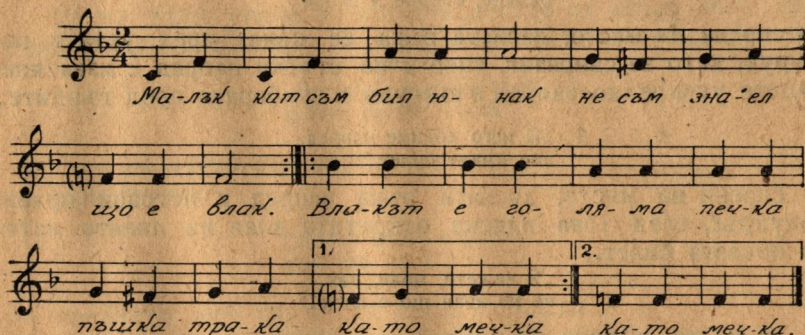
„Ла-ла-ла,
всички ний да бъдем
птички на мира“ —

Всички се разделят по двойки и се въртят на място. След това играта започва отначало, като за гълъбчета се избират децата, стоящи вдясно на заловените в кръга гълъбчета.

ВЛАК

Маршово

* * *



Указания към играта. Неопределен брой играчи застават в кръг с лице към центъра на една ръка разстояние един от друг.

Игра. Всички запяват —

1. „Малък кат съм бил юнак,
не съм знаел що е влак“

— всички маршируват на място.

„Влакът е голяма, печка,
пъшка, трака като мечка“

— с маршировка на място, ръцете се изправят дъгообразно напред.

2. „Има огън и кумин,
пуска облаци от дим“

— спират на място с издигане ръцете успоредно нагоре над главата, като кумин и при думите „пуска облаци от дим“, дясната ръка така, както е нагоре, сочейки с пръст, прави движения като извивки на дим.

„Щом звънчето зазвъни,
той по релсите лети“,

— тъй както са спрени на място дясната ръка прави движения като че движи звънец, а при следващите думи „той по рел-

сите лети“, всички правят пристъп с десния крак напред, ръцете енергично минават успоредно напред, прибират се на място и пак напред (енергично се очертава движението на влака)

3. „Тракат чукат колелета
на вагони и купета“

— тропане на място, китките в юмрук ритмично и енергично, ръцете се движат надясно и наляво по такта на тропота с краката

„А на гара шом се спре,
блъсне, свирне и запре“

— спрени на място, дясната ръка се свива пред устата на юмрук, като за свирване, енергична стъпка напред с изнасяне ръцете успоредно напред в юмруци и прибиране пред гърдите..

4. „С него ходиме навред,
ако имаме билет.“

— спрени на място, дясната ръка напред и встрани прави полукръг, след това пляска откритата длан на лявата, като да показва билет.

„Я кажете, моля, пак,
че не зная що е влак!“

— на място, ръцете на кръста при движение на главата наляво и надясно играта завършва.

ВЕСКА В КРЪГЧЕТО СТОИ

Муз.: Илия Илиев

Хоро

Вес-ка в кръг-че-то сто-и, всич-ки гле-дат
Хай-де Вес-ке по-ле-ти,
Вес-ка, раз. два, три! Как-во мо-жеш
как-то ис-каш
по-ка-жи, а след те-бе ний се-га,
зас-та-ни,
иже под-ско-чим, хей та-ка, раз. два, три!

Указания към играта. Всички застават в кръг заловени за ръце, а един в средата. Децата пеят следната песен:

1. Веска в кръгчето стои;
всички гледат Веска,
хайде Веске подскочи
раз, два, три.
2. Какво можеш покажи,
както искаш застани,
А след тебе ний сега,
ще подскочим хей така . . .
едно, две, три.

Игра. През време на песента децата от кръга леко подскочат вдясно заловени за ръка, а средното дете при думите:

„Веска в кръгчето стои
всички гледат Веска“

— стои на място със скръстени ръце.
При думите:

„Хайде Веске подскочи
раз, два, три“

— средното дете скача три пъти на място.
При думите:

„Какво можеш покажи,
както искаш застани“

— след две-три плавни движения средното дете застава неподвижно на мястото.
При думите:

„А след тебе ний сега,
ще подскочим хей така,
едно, две, три“.

— всички от кръга скачат три пъти на място и застават в същата поза, в която е и средното дете. След половин или една минута покой и оглеждане, средното дете избира за свой заместник това дете, което според него е застанало в най-хубава поза. Играта започва отначало.

Правила. 1. Децата от кръга трябва да скачат под ритъма на песента. 2. Всички участници в играта трябва да пеят през цялото време.

СНЕЖИНКИ

Муз.: Илия Илиев

Хорце

1. Хвъркат бе-лич-ки сне-жин-ки, ма-хат ни с кри-
Ний сме ве-се-ли и лу-ди,
2. ла: вѣн при нас е-ла! Ру-ме-ни при
и шей-ни до-
нас иг-ра-чи чуй-те как кре-щят. D.C. al Fine
де се здра-чи все ле-тят, ле-тят.

2. Румени при нас играчи
чуйте как крещят,
и шейни дорде се сдрачи
все летят, летят.

3. Хвъркат белички снежинки,
махат ни с крила:
ний сме весели и луди,
скоро вѣн ела.

Ран Босилек

Указания към играта. Децата са в кръг, наредени
едно зад друго, на една ръка разстояние.

Игра. Всички запяват.

1. „Хвъркат белички снежинки,
махат ни с крала“

— всички вървят един след друг със ситни стъпки на пръсти
и леко махане на ръцете встрани.

„Ний сме весели и луди“

— въртят се на място.

„Вѣн при нас ела“

— със същите ситни стъпки всички отиват към центъра.

2. „Румени при нас играчи
чуйте как крещят“

— с леко скачане се връщат в кръг и уловени по двама се
въртят на място

„И шейни дорде се здрачи,
все летят, летят“

— както са по двама, едното дете се навежда напред превитото от кръста с ръцете назад — нагоре — образува шейна, а другото зад него му улавя ръцете и като на шейна със ситни стъпки се движат по двама в кръг.

3. „Хвъркат белички снежинки,
махат“

— както при първия куплет.

НИЙ СМЕ МЪНИЧКИ ДЕЦА

Муз. Д. Близнаков



Указания към играта. Играчите са в кръг, заловени за ръце, като предварително се преброяват по трима. Всички запяват:

1. „Ний сме мънички деца,
с безгрижнички сърца“.

— Заловени за ръце, всички леко скачат вдясно ту на левия, ту на десния крак — на хоро.



„Нищо че сме само три,
ний играем кат' сестри“.

— Разделят се на тройки, както са преброени, и скачат на малки хорца по три.

2. „И хванати за ръце,
вием кръшното хорце“.

— Наново се залавят на общо хоро и скачат вдясно.

„Нищо че сме само три,
ний играем кат' сестри“

— Отново се разделят по три и играят по тройки и т. н.
Може да се почне отново.

ЦВЕТЯ

Муз. Г. Сечко

Валсово

Спят при- ве- де- ни цве- тя- та. Ча- кат
слън- че ви- а лъч, ти- хо ти- хо се- про-
будат пръс- кат а- ро- мат

1. Спят приведени цветята.
Чакат слънчевия лъч,
тихо, тихо се пробуждат
пръскаят аромат.

2. Тих ветрец ги залюлява,
тръпне нежното стъбло,
цветни чашки се разтварят,
пръскаят аромат } 2

3. М. м. м
.
ла ла ла
.

4. Спят приведени цветята,
мина слънчевия пек.
Тихо, тихо веч наставя
за покой нощта!

М. П.

Указания към играта. Наредени в кръг, децата-цветя клякат на едно коляно: главите наведени напред, а ръцете кръстосани пред гърдите.

Игра. Всички запяват.

„Спят приведени цветята,
чакаят слънчевия лъч“

— в същата поза.

„Тихо, тихо се пробуждат
пръскат аромат“

— бавно се изправят, трият очи и правят с ръцете си кръгове.

„Тих ветрец ги залюлява“

— люлейна стъпка встрани, на място с леко движение на ръцете вляво и вдясно, децата-цветя застават едно срещу друго в две успоредни редици. Ръцете на двете редици са в една и съща посока и на една и съща височина.

„Тръпне нежното стъбло“

— въртене на място, полукръгове ту с едната, ту с другата ръка, нагоре, встрани и долу.

„Цветни чашки се разтварят“

— със стъпка напред, едно срещу друго, децата-цветя издигат ръце на височина на главата с прибрани китки една до друга, пръстите разтворени образуват чашка. Стъпка назад, ръцете грациозно се разтварят встрани (два пъти).

„Пръскат аромат“

— въртене на място, като правят цели кръгове встрани.

„М-м-м . . .“

— Децата пеят със затворени уста същата мелодия, като се улавят със срещуположните по две и се въртят на място с валсова стъпка.

„Ла-ла ла . . .“

— леко подскачане със въртене на място, ръцете свободно се махат встрани.

„Спят приведени цветята,
мина слънчевия пек . . .
Тихо, тихо веч наставка
за покой нощта“.

— С въртене цветята бавно застават в кръг при първото положение, прибират ръцете си пред гърдите и бавно заспиват като клякат на едно коляно, навеждат глави както в началото. През цялото време се играе с валсова стъпка.

Дадената игра е лесна и удобна за забава, особено ако децата бъдат костюмирани като цветя.

ХОРЦЕ

Муз. Г. Сечко



2. Леко с пръсти хоп-хоп-хоп,
хайде силно троп-троп троп
хоп-троп, хоп-троп
троп- троп.

3. Хоп-хоп-хоп-хоп
пляс с ръце
ех че весело хорце!
хоп-троп, хоп-троп
троп-троп.

Стоян Дринов

Указания към играта. Децата се залавят на хоро и пеят:

1. „Хайде всички за ръце,
да му друснеме хорце“

— всички, заловени за ръце, правят четири стъпки на дясно; стъпка с десния крак напред; скачане на десния крак; стъпка с левия крак назад; скачане на левия крак.

„хоп-троп, хоп-троп
троп-троп“

— ритмично тропане на място.

2. „Леко с пръсти . . .“

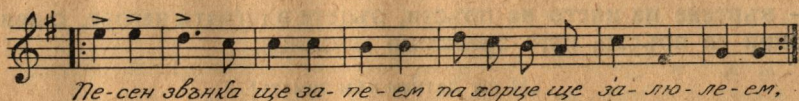
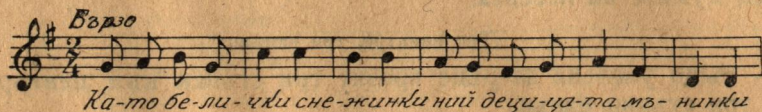
както при първия куплет.

3. „Хоп-хоп . . .“

както по-горе, а при думите „пляс с ръце“ всички пляскат. При „ех че весело хорце“ — отпускат ръце и с подскачане се въртят на място.

КАТО БЕЛИЧКИ СНЕЖИНКИ

Муз. Г. Сечко



1. Като белички снежинки
ний дечицата мънинки —
хващаме се за ръчица
наредени на редица.
Песен звънка ще запеем,
па хорце ще залюеем.
Две налясно, две наляво,
три навътре, три навънка.

2. Па с ръчици тъй ще плеснем
кат' звездици ний ще блеснем
и ще литнем към земята,
да покрием сementа.
Песен звънка ще запеем,
златна люлка ще люеем.
Нека спят те в сън приятен
дор ги сгрее Слънчо златен.

М. П.

Указания към играта. Всички деца са наредени в кръг, с лице към центъра и запяват.

„Като белички снежинки,
ний дечицата мънинки“

— всички пеят без движение на място.

„Хващаме се за ръчица
наредени на редица“

— както са в кръг, всички се улавят за ръце.

„Песен звънка ще запеем,
па хорце ще залюеем“

— тъй както са заловени, ритмично движат ръцете си напред и назад, като при последните думи леко скачат в дясно на хорце.

„Две надясно, две наляво“,

— две странични стъпки в кръга надясно и две наляво, според думите на песента.

„Три навътре, три навънка“

— също уловени за ръце правят три стъпки към центъра и и три стъпки навън.

„Па с ръчици тъй ще плеснем“

— всички пляска с ръце, обърнати с лице към центъра.

„Кат' звездици ний ще блеснем“

— въртене на място на пръсти, ръцете вдигнати нагоре, с движещи се пръсти, като трепкащи звездици.

„И ще литнем към земята“

— обърнати един след друг, тичат в кръг със ситни стъпки, ръцете — долу назад.

„Да покрием семенцата“

— спират на място с пластични движения на ръцете встрани надолу, напред (като че покриват пред себе си семена).

„Песен звънка ще запеем“

— без движения, обърнати към центъра.

„Златна люлка ще люлеем“

— люлейна стъпка с десния крак към центъра и навън с левия (два пъти), едновременно ръцете с допрени китки се движат хоризонтално напред и към тялото, като да люлеят люлка.

„Нека спят те в сън приятен“

— спрени на място към центъра, главата наклонена вдясно, подпряна върху китките на двете прибрани ръце.

„Дор' ги сгрее Слънчо златен“

— ръцете по тялото нагоре, встрани, надолу и по тялото пак нагоре — големи кръгове като изгряващо слънце.

„Тра-ла-ла-ла . . .“

— при същата мелодия, децата се залавят по две и се въртят на място. След това се отпускат и със ситни стъпки отиват по местата си или продължават с ритмични движения фигури, съставени от ръководителката. Така разширена дадената игра е лека и интересна. За забава децата могат да бъдат украсени с изрязани снежинки или бели роклички.



1. Пойни птички отлетяха.
 Цветенцата веч заспаха.
 Млъкнаха за миг полята.
 Изпокриха се децата.

2. Тихо шепне златна есен,
 листец пее тъжна песен.
 Топло лято отлетява,
 хладен ветрец пак заявява.

3. Оголяла е гората.
 Мечетата са в леглата.
 Дядо мраз ще ни гостува.
 баба зима ще лудува.

М. П.

Указания към играта. Децата, наредени в кръг на една ръка разстояние едно от друго, застават на място с приборани ръце и крака и запяват:

1. „Пойни птички отлетяха“

— ситни стъпки в кръг с трептене на ръцете, разтворени встрани като трепкащи крилца на птички.

„Цветенцата веч' заспаха“

— бавно клякане на място и привеждане главата върху двете китки, които сключват дланите.

„Млъкнаха за миг полята“

— изправени с оглеждане встрани при леко движение на ръцете напред и встрани (няколко пъти по текста).

„Изпокриха се децата“

— всички тичат свободно в различни страни.

2. „Тихо шепне златна есен“

— с ритмични стъпки по мелодията отново всички са по местата си в кръга, с движение един след друг, пеейки почти с шепот.

Указания към играта. Децата се нареждат в кръг по двойки, заловени с издигнати ръце (дясна с лява). Едно дете е мишок, а друго кукла (предварително определени). Играе се със стъпка на полка.

Игра. Всички запяват:

1. „Кукла и мишок танцували,
и подскачали: раз, два, три
в танца те се налудували,
налудували: раз и два“

— по двойки в кръг всички играят полка.

„Нашият мишок,
смешен, сив мишок,
тежко клати се: раз, два, три!
куклата ах тъй се сви
от смях тъй се сви, от смях,
ха, ха, ха“

— отпускат ръце, детето-мишок обикаля куклата, която прави стъпки на място.

2. „Кукла и мишок танцували,
и лудували: раз, два, три!
Да танцуват се научили,
се научили: раз, два, три“

— като при първият стих, уловени за ръце играят полка в кръг надясно.

„Тъй и ний с теб да опитаме,
да опитаме: раз, два, три.
Щом опитаме ще научиме,
да танцуваме: раз, два, три“

— с кръстосани ръце отпред (дясна на мишката с дясна на куклата и лява с лява) се залавят и тръгват към центъра по двойки с полка.

„Да-ла-ла-ла . . .“

— пускат се, завъртат се веднаж; улавят се за танц и се въртят също със стъпка на полка. Завършват играта с реверанс. По желание според случая фигурите могат да се разообразят.

Правила 1. Стъпки на полка се заучават предварително с всяко дете. 2. През време на играта се спазват тилните линии между децата. 3. Двойките се нареждат по височина.

МАЙКА И ПИЛЕНЦА

Муз. Г. Сечко

Умерено

Спе-те де-чи-ца спо-кой-но спе-те във
 слади-чък сън. Нежно ви май-ка за-
 ви-ва пес-нич-ка сладко при-пи-ва.

Живо

Се-га сме са-мич-ки, да лит-нем кат птич-ки, да
 и-дем сес-трич-ки в гра-дин-ка-та всич-ки да и-
 дем да и-дем да и-дем са-мич-ки.

Майката :

Спете дечица спокойно
 спете в сладичък сън.
 Нежно ви майка завива
 с песничка сладко приспива.

Майката :

Пиленца мой къде сте,
 нося храница за вас,
 Майчица вий утешете
 в къщи се всички върнете.

Пиленцата :

Сега сме самички ; да литнем кат
 птички
 В градината всички
 да идем самички.
 Да идем, да идем
 да идем самички.

Кой ще се грижи за вази,
 Кой ще от враг да ви пази
 Майчица вий утешете,
 в къщи се всички върнете.

М. П.

Указания към играта. Избираме 5 или 10 деца за пиленца, които спят сгъсени едно до друго. Едно дете-майка, разперва ръце над пиленцата. Друго дете е котка, която се скрива и дебне.

Игра. Детето-майка запява първия куплет: „Спете де-чица“, като приспива пиленцата, нежно ги гали и при свършване на куплета отлетява да им търси храна. След малко пиленцата зиписукват „Пиу, пиу, пиу“ и запяват вто-рия куплет: „Сега сме самички“ и т. н. при послед-ните думи всички весело подскочат на различни страни. След малко котката ги вижда и се спуска да ги лови. Всяко уловено пиле из-лиза от играта. Майката се връща и като намира гнездото празно, неспокой-но се разхожда, търси ги и жално пее третия и чет-въртия куплет: „Пиленца мой къде сте и т. н.“ Третият и четвъртият куп-лет се пеят само с пър-вата част на мелодията само за първия куплет.



Правила. 1. Пи-ленцата багат не много далеч от гнездото, но нито едно няма право да остане вътре. 2. Котката гони пилетата докато ги залови до едно.

Играта е подходяща и като номер за забава. В такъв слу-чай пиленцата са костюмирани с жълти крилца, котката в сиво трико с опашка и ушички, а майката със сива перушина.

МАКОВЕ

Муз. Хр. Томов

В по-ле-то ма-ко-ве чуд-ни, изф-ла-ни, щом
тят го-ля-ми чер-бе-

топли-я вя-тър по-дух-ва, стеб-ла-та им

тън-ки по-люди-ва, щом люш-ва.

Указания към играта. Всички деца са заловени в кръг, на колене и пеят. Децата представят макове в полето, освен едно, което е дете.

1. „В полето макове чудни
цъфтят големи, червени.
Щом топлият вятър подухва,
стъблата им тънки полюшва“

— децата вдигат ръце нагоре, изобразяват цъфнал мак над главите; после размахват ритмично ръце, като че духа вятър и самите деца се полюляват наляво и надясно, като продължават да пеят:

2. „И бързо си дигат главите
и гледат на Слънчо в очите,
лъчите се смеят в небето
потрепват цветята в полето.“

— децата стават прави, повдигат глави нагоре и си поставят дясната ръка над очите (за да видят слънцето); ръцете се повдигат встрани и с пръсти изразяват трептенето на цветята.

3. „Притичва там малка Румяна
и гали цветята засмяна,
в букет ги събира и пес,
в букет те отиват към нея“

— предварително избраното дете за Румяна се откъсва от кръга, влиза вътре, минава „покрай маковете“, после застава в средата и посяга към кръга, като че къса цветя; децата две по две хванати за ръце се приближават към Румяна, заобикалят я и пеят:

4. „Събират се весело всички,
подпират си нежно челата
и махат за сбогом ръчички
другари ще бъдем с децата!“

Както са събрани и хванати две по две, децата леко се привеждат, опират си челата едно о друго и махат за сбогом.

Правила. 1. Играе се през цялото време с валсова стъпка.
2. При съща мелодия играта може да се развие с по-сложни фигури.

БРЕЗИЦА

(Руска народна игра)



1. Край брега брезица си растеше,
на полето клонеста стоеше.
Люли, люли, стоеше,
люли, люли стоеше.
2. Там с децата на разходка бяхме,
от брезата клончета лояхме
люли, люли лояхме,
люли, люли лояхме.
3. Хай, дечица, вейките сберете,
на полето клончета сложете.
Люли, люли сложете,
люли, люли сложете.
4. Построете си колибка тамо
и покрийте я със клонки само
люли, люли със клонки,
люли, люли със клонки.
5. Ний ще седнем в нея с тази песен,
ето наши дом зелен, чудесен.
Люли, люли чудесен,
люли, люли чудесен.

Указания към играта. Броят на играчите е нечетно число — 15, или 21, или 25. Нареджат се в два концентрични кръга, на разстояние няколко крачки един от друг, така че по-ниските деца да са във вътрешния, а по-високите във външния кръг наредени шахматно. Детето, което остава самото, е „брезица“. То застава в центъра на стол. На главата му се слага обръч със зелени ленти, дълги няколко метра от крепирани хартия; броят на лентите е колкото е броят на играчите от външния кръг.

Игра. Всички запяват:

„Край леса брезица си растеше
на полето клонеста стоеше“.

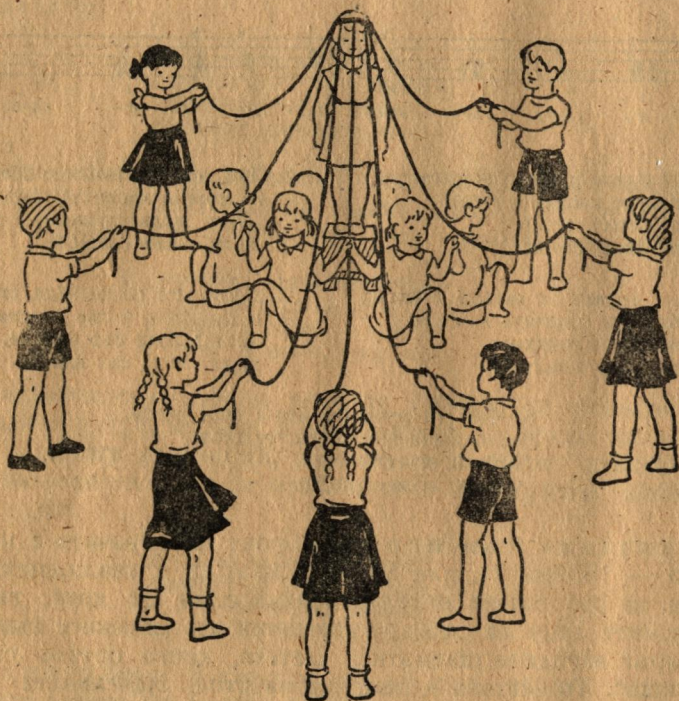
— Всички деца пеят без движение.

„Люли-люли стоеше (2)

— Средното дете се люлее на място встрани, по такта на песента.

„Там с децата на разходка бяхме“

— външните десет деца минават между по-ниските и се спират пред брезата.



„От брезата клончета ломяхме.“

— Правят движение като че късат клончета и всяко дете хваща по една лента.

„Люли-люли ломяхме“ (2)

— Средното дете също както по-горе се люлее встрани; същевременно и децата с ленти в ръце се люлеят едновременно и ритмично наляво и надясно.

„Хай дечица вейките сберете,
на полето клончета сложете.“

— Същите деца клякат около брезата, държейки края на лентите.

„Люли-люли сложете (2)

— Както по-горе люлеене на място.

„Построете си колибка тамо
и покрийте я с клонки само“.

— Децата се изправят и със стъпки назад стигат до предишните си места в кръга. Всяко издига високо над главата носената лента, така че да се образува свод над главите на децата от вътрешния кръг.

„Люли-люли с клонки (2)

— Както по-горе люлеене на място.

„Ний ще седнем в нея с тази песен
ето наши дом зелен, чудесен“.

— По-ниските деца, които до сега бяха неподвижни със скръстени ръце пред гърдите, при тези думи правят крачки напред до брезата, обръщат се с лице към външните деца, коленичат и се залавят за ръце. Образуват верига на колене около детето-бреза, с лице навън и пеят:

„Люли-люли чудесен“ (2)

Както по-горе. Всички се люлеят на място, вляво и вдясно (брезата, децата от външния кръг и тези от веригата).

Правила. 1. Всяко движение се почва едновременно от всички деца: с дясна ръка с десен крак на дясна страна или обратно. 2. Всичките движения трябва да бъдат на еднаква страна, едновременно започнати и на еднаква височина.

КОСАЧИ

Муз. Илия Илиев

Церибо, подвижно

Ни-е сме ко-са-чи се-но св-би-ра-чи,
сдв-е ко-си ко-си-ме

и със тях плас-ти-ме. Е-то тез ко-си-пра-во ги тро-то-
За край

ци на-ши-те ръ-чи-ци. Ни-е сме ко-чим, вдес-но ги на-со-чим. Сдв-е ко-си ко-
са-чи се-но-св-би-ра-чи и със тях плас-ти-ме си-ме

2. Ето тез косици
нашите ръчици —
право ги проточим
вдясно ги насочим.
4. И назад вървиме
и пак тъй косиме —
сочните тревници
с нашите косици.
3. Па напред вървиме
и на ред косиме —
бавно, леко, плавно,
със земята равно.
5. А като изсъхне,
на сено дъх лъхне,
ние се сведем
да го събереме.
6. И пак се сведем
пластче загребем.
Всеки с радост трупа,
ей такава купа

Дядо Благо

Указания към играта. Броят на играчите е чифтно число 8, 10 или 12 момченца. Нареджат се в тилна редица на една ръка разстояние един от друг.

Игра. Всички запяват —

„Ние сме косачи
сеносъбирачи.
С две коси косиме
и с тях пластиме“

— като маршируват в кръг.

2. „Ето тез косици
нашите ръчици“

— спират на място и подават ръцете си напред, като обръщат дланите нагоре и на долу.

„Право ги проточим
вдясно ги насочим“

— също спрени на място, ръцете са успоредно напред и след това настрани вдясно (дясната встрани хоризонтално, а лявата превита от лакътя пред гърдите вдясно).

„Па напред вървиме
и напред косиме
бавно, леко, плавно,
със земята равно.“

— Тръгват напред в кръг с навеждане напред, като да косят с ръцете.

4. И назад вървиме
и пак тъй косиме
сочните тревичи
с нашите косици“

— Косачите продължават да косят като правят стъпки назад.

5. А като изсъхне
на сено дъх лъхне,
ние се сведеме
да го събереме“.

— Спират на място и се обръщат с лице към центъра на кръга. При последните два реда се навеждат и прибират сено.

6. И пак се сведеме
пластче загребеме.
Всеки с радост труп
ей такава купа.“

— Продължават да събират от земята сено, като при последните два реда бързо се навеждат и изправят, като че трупат купа със сено.

При завършване на песента косачите с маршировка излизат или се нареждат в права редица, пляскат с ръце и запяват „Малки моми“ за следващата игра.

МАЛКИ МОМИ

Ръченица

Народна музика



2. Берете ни, малки моми,
кичете си руси коси.
На друм не ни оставяйте,
на момци ни не давайте.

3. Че момци ни не поливат
на росица не откриват.
Ден ни носят по калпаци,
нощ ни тъпчат по сокаци.

Указания към играта. Излизат 8 или 12 момиченца със стъпка на ръченица, обикалят в кръг, разделят се на две и застават по равно число един срещу друг на 10—12 крачки разстояние. През време на нареждането, мелодията се пее със затворени уста, след което всички запяват и играят:

„Малки моми из друм тичат.“

— С ръце на кръста, двете редици леко пристъпват напред една срещу друга до средата.

„цветя берат, китки кичат“

— правят стъпки назад с навеждане, протягат ръцете една след друга, като да берат цветя. При „китки кичат“ всички са на първите си места. Скачат на място. Ръцете една до друга, държат цветя, пръстите разтворени като чашка, издигнати на височината на лицето.

„Китките си цвят разтварят.“

— Правят стъпки напред, срещат се в средата, ръцете както по-горе.

„И на моми проговарят.“

— Скачане на място, с леко извиване на ръцете вляво и вдясно както по-горе—издигнати със съединени китки и разтворени длани, като чашка на цвят.

„Берете ни, малки момиче“

— Стъпки назад, до първото положение. Ръцете една след друга берат цветя с леко навеждане от кръста.

„кичете си руси коси“

— Стъпки на място. Със съответни движения кичат главите си с цветя.

При повтаряне на стиха правят същите движения, със стъпки напред до средата и скачане на място.

„На друм не ни оставяйте“,

— Стъпки назад с ръцете косо встрани.

„на момци ни не давайте“

— Спрени на място. Дясната ръка на всички сочи с пръст към момците (косачи)

„че момци ни не поливат“

— Стъпки напред към центъра със скръстени ръце пред гърдите.

„на росица не откриват.“

— Стъпки назад, с полукръгове на ръцете — нагоре, встрани и долу.

„Ден ни носят по калпаци“.

— Обърнати едно зад друго, със същата стъпка на ръченица децата се движат в кръг. Лявата ръка е на кръста, а дясната зад дясното ухо-прикрепя китката.

„Нош ни тъпчат по сокаци“.

— Заловени за ръце в кръг, с лице към центъра, силно тропат и със стъпки напред свиват кръга.

„Ла, ла, ла“

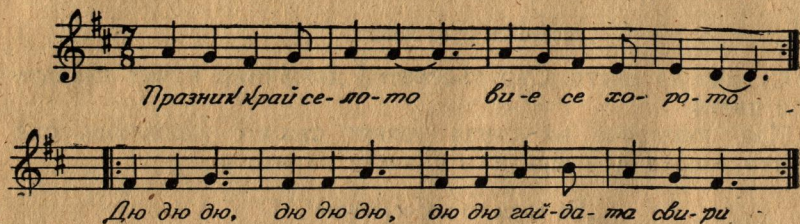
— при същата мелодия „момите“ отпускат ръце и тръгват една след друга, махайки весело ръка встрани. Така играта завършва.

Играта представлява интересна китка, ако завършвайки песента, при „ла, ла, ла“, след като направят един кръг, всяка мома залавя за ръка по един от косачите, които до-сега пееха и пляскаха с ръце на момите и със същата стъпка на ръченица заиграват заедно следното хоро.

ПРАЗНИК КРАЙ СЕЛОТО

Хоро

Народна музика



2. Моми пременени,
скачат зачервени.
дю, дю, дю, дю, дю, дю,
дю, дю, гайдата свири.

Указания към играта. Заловени за ръце на хоро — мома и косач — всички весело пеят и играят хоро със стъпка на ръченица, както следва:

1. „Празник край селото,
вие се хорото.“

— Всички правят стъпки вдясно.

„Дю, дю, дю . . .
дю, дю, гайдата свири.“

— Стъпки към центъра и обратно.

2. „Моми пременени,
скачат зачервени.“

— Отново хорото се движи вдясно; заловените ръце свободно се движат.

„Дю, дю, дю,
дю, дю, гайдата свири“

— както при първия стих, стъпки към центъра и обратно. При завършване на песента с махащи ръце един след друг моми и косачи отиват по местата си.

Заучена ритмично, със стъпка на ръченица, при точни фигури и облечени в национални костюми — китката „Косачи“, „Малки моми“ и „Празник край селото“ е много живописен номер за тържество.

ИГРИ БЕЗ ПЕСНИ

КАТЕРИЧКА

Указания към играта. В играта вземат участие всички деца. При започване, всички се нареждат в кръг, седнали или прави с протегнатата дясна ръка напред и затворени очи. Едно дете се избира в средата за „катеричка“. То носи изрязана от картон или хартия катеричка, а в ръка държи орехче (камъче или шишарка). Катеричката почива в къщичката си.

Игра. При сигнал от ръководителя, катеричката тича в кръга около децата със затворени очи и протегнати напред ръце. След 1—2 кръга, тя пуска орехчето в някоя ръка и бяга обратно в къщичката си. Детето, което е получило орехчето, се отпуска от кръга, отваря очи и бяга да хване катеричката. Ако успее, сменят местата си; в противен случай играта почва отначало, със същата катеричка.

Правила. 1. Никой няма право да си отваря очите, когато катеричката се разхожда в кръга. 2. Гонещият има право да лови катеричката само до линията на къщичката ѝ. 3. Катеричка, неуловена в четири игри, се сменя с друга, като се обявява за „непобедима“.

Методичен ход при провеждане на играта

Подготовка. Учителката се обръща към децата, които са седнали:

— Деца, днес всички си изрязахте хубави катерички и чистичко ги залепихте в албумчетата си. Само тази катеричка е останала самичка. (Учителката я показва). Златка я изряза. Тя първа свърши своята и понеже изрязваше много внимателно и много хубаво, затова аз ѝ дадох да изреже и тази. Но къде ще я сложим сега? Тя си няма къщичка. Златке, ела, забоди я на себе си и ти ще станеш катеричка. Така. Начертай сега с тебешир къщичка на катеричката, огради я със столчета и влез вътре. А който от вас деца, иска да стане също катеричка, нека тихичко се нареди в кръг.

— Значи всички искате да сте катерички? Добре, тогава уловете се за ръце и така както сте в кръг, ще играем на „катеричка“.

Обясняване и провеждане:

— Подайте си едната ръка напред, затворете очите си. Покрай вас ще минава една катеричка, която носи орехче.

„Златке, излез от къщичката си и вземи едно орехче, или камъче, или нещо като орехче и минавай покрай децата, които са с протегнати ръце.

Така, само че, Гошко, не поглеждай! Сега катеричката ще пусне орехчето в някоя от протегнатите ръце и ще тича да си отиде в къщичката, а детето, у което е орехчето, си отваря очите и тича да хване катеричката, преди да е влязла в къщичката си. Ако я хване, то става катеричка и влиза в къщичката, а катеричката Златка става дете и отива в кръга. Ако не я хване, Златка остава катеричка, а детето, което я гони, си отива на мястото и играта почва отначало. Златке, тръгвай и пусни орехчето... не обикаляй толкова много, пусни го в някоя ръка... сега тичай... Ванчо, гони я веднага. Bravo! Сега ти забоди на себе си катеричката и влез в къщичката, а Златка ще отиде на твоето място в кръга. Така. Обикаляй сега ти другарчетата си и пусни в някоя ръка орехчето. А вие деца, внимавайте, у когото се пусне орехчето, веднага да тича, за да хване детето с катеричка и то да стане катеричка. Играта продължава с интерес.

Къщичката може да бъде на по-голямо разстояние от кръга; децата могат да бъдат и седнали; ако мястото не позволява, могат да не са и точно на кръг.“

ВЕЛИКАНИ И ДЖУДЖЕТА

Указания към играта. Играе се с неопределен брой деца. Ръководителят предварително обяснява: щом каже „великани“ всички трябва за застанат на пръсти, с издигнати нагоре ръце; щом им каже „джуджета“ всички трябва да приклеknат и да протегнат ръце напред. Предварително се прави репетиция. Ръководителят взема участие през цялото време.

Игра. Ръководителят произнася „великани“ или „джуджета“ и сам той прави движения, понякога нарочно неправилни: казвайки „великани“ — прикляква, или обратно. Всеки трябва да прави това, което казва ръководителят, а не това, което той прави. Ако някое дете сбърка, като повтори погрешните движения на ръководителя, то излиза от играта. Когато всички деца излязат т. е. сбъркат движенията, ръководителят дава на всяко задача за изпълнение: скоропоговорка, гатанка, песен, стихотворение и др. такива.

Правила. 1. Играта трябва да се разбере добре предварително от всички деца. 2. Ако играта се провежда в час по физическо възпитание добре е да се проведе в първата част на урока, за да организира вниманието на играчите.

ЛОВЕЦ НА ЛЕНТИЧКИ

Указания към играта. Участвуват неопределен брой деца. Всички носят разноцветни лентички на якичката или коланчето си. Такава няма само детето ловец. Със знаменца от същите цветове се огражда част от площадката.

Игра. Децата бягат на всички страни, а детето-ловец се старае да догони някое от тях и да снесе лентичката му. Онзи комуто е отнета лентичката, отива при знаменцето с цвета на лентичката си. Играта е завършена, когато детето ловец събере от 3 до 5 лентички. Лентичките се преброяват от ръководителят и играта продължава с нов ловец.

Правила. 1. При игра с малки деца ролята на ловеца се провежда от ръководителя. 2. Децата не трябва да излизат от площадката, за да не избягват далеч от ловеца.

МИШКО, ДАЙ МИ ТВОЕТО МЯСТО

Указания към играта. Участвуват неопределен брой деца. Всяко дете си начертава кръгче, в което застава. Едно от децата е без кръгче, то е в средата на игрището.

Игра. Детето, което е без кръгче, се движи между децата в кръгчетата и казва: „Мишко, мишко дай ми твоето място“. Детето отказва. Тогава търсещият място отива при друго дете със същата молба. В това време останалите деца сменят местата си, а търсещото място дете се старае да заеме кръгчето на някое от сменящите се. Ако детето успее, то онова дете, което е загубило своето кръгче, остава в средата и играта се почва отначало. Ако дълго време търсещият място не успее да намери кръгче за себе си, ръководителят казва: „Котката иде!“ Тогава всички едновременно излизат из кръгчетата си и бягат към друго кръгче, а оня, който остане без кръгче остава в средата.

Правила. 1. Смяната на кръгчето става само след уговоряване с детето от кръгчето, което ще заменя. 2. Щом едно дете уговори с друго, че ще сменят кръгчетата си не може да остава повече в своето кръгче, а трябва бързо да излезе из него. 3. Ако играта се провежда за първи път, ръководителят трябва да стои в средата на игрището. 4. При провеждане на играта в началото кръгчетата се правят по-близо едно до друго, а по-сетне кръгчетата се раздалечават.

ЗАЕК БЕЗ ДУПКА

Указания към играта. Играта може да се играе на открито или в стая. Играчите, с изключение на двама, които ще бъдат ловец и зайче се разделят на групи от 3 до 5 души. За тази цел най-добре е всички да се построят в кръг и да се преброят по трима или по пет души.

При започване на играта групичките образуват кръгчета, които заемат места отстоящи на 3—6 крачки едно от друго. Кръгчетата представляват дупки на зайчетата. Във



всяко кръгче първият номер застава в средата и представлява „зайче“. Ловецът застава доста настрана от кръгчетата. Ръководителят на играта дава знак за започване: „Раз, два, три“. На „раз“ зайчето, което е без дупка, започва да бяга, а на „три“ ловецът започва да го гони. Преследваното зайче може да се спаси, като влезе в някоя от дупките на другите зайчета. Тогава зайчето, което се намира там, трябва да излезе, а ловецът започва да преследва него. Ако зайчето бъде хванато, ролите се разменят.

Правила. 1. Ловецът може да хване зайче, само когато то се намира вън от дупката. 2. Влязлото зайче трябва да остане в дупката, а другото трябва незабавно да излезе. 3. За да могат да участвуват всички в ролята на зайчета, трябва след като първите номера от зайците са бягали, да се спре играта и да се предложат за зайци вторите номера, а първите да заемат място в кръгчетата и т. н.

РИБАРИ И РИБКИ

Указания към играта. На единия край на игрището се огражда едно място — дома на рибарите. В него застават две деца — рибари, а останалите деца — рибки се разпръсват из игрището.

Игра. По сигнал от ръководителя рибарите, хванати за ръце, излизат от дома и ловят набелязаната риба като се стараят да я окръжат, съединявайки ръцете си. С уловената риба рибарите се връщат в къщи, след това, хванати за ръка и с уловената риба, отиват да ловят наново. Всеки път след лова рибарите се връщат „у дома“, наново образуват мрежа, хващайки се за ръце с всички уловени играчи, и ловят останалите риби. Мрежата постепенно се увеличава. Играта се продължава, докато бъдат уловени всички риби.

Правила. 1. Обкръжената риба може да се провери и избяга, докато крайните ръце се уловят. 2. В мрежата могат да се ловят по няколко наведнаж. 3. Всеки лов започва със сигнал на ръководителя. 4. Ако при лова се скъса мрежата, рибарите се връщат „в къщи“, улавят се и наново излизат на лов.

СМЕЛИТЕ ДЕЦА

Указания към играта. Играят неопределен брой деца. На земята се чертаят три линии, като двете крайни са на разстояние 30—40 м и означават две къщи, а третата е на средата между тях, това е линията на юнака. Децата са събрани зад едната крайна черта.

Игра. При започване на играта юнакът запитва: „Вие смели деца ли сте?“ Децата са длъжни да отговорят в хор: „Смели сме и безстрашни.“ „Който е най-смел да бяга. Раз, два, три“ казва юнакът. След „три“ всички деца се устремяват към втората линия, за да се приютят във втората къща, а юнакът, движейки се по средната линия, се старае да докосне някой от бягащите. Докоснатият се счита уловен и застава на средната линия с лице към децата. След това юнакът се обръща към децата със същия въпрос и децата бягат обратно към първата къща. След пет-шест пробягвания уловените се преброяват и се избира нов юнак, но не из средата на уловените. Играта започва отново.

Правила. 1. Бягането започва само след като се произнесе „три“. 2. Юнакът се движи само по средната линия.

ЗАМРЪЗНАЛИ ДЪРВЕТА

Указания към играта. Броят на играчите е неопределен. Игрището няма определени граници.

Игра. Ръководителят посочва един от играчите за „леден вятър“. Той гони останалите деца — „дървета“. Щом пипне

някое, то застава неподвижно в позата, в която е било в момента на улавянето. Гонещият продължава да преследва другите докато замрази всички дървета.

Правила. 1. Бягащият може да се изтръгне, ако миг преди докосването преследвачът бъде допрян или сам той се допре до някой друг бягащ играч.

2. Ако играчите са много, може да се изберат двама „ледени вятъра“.

ВЕРИГА

Указания към играта. Игрището (15 до 20 метра) се огражда с линия. Играят неопределен брой играчи.

Игра. Ръководителят посочва един играч, който започва да гони останалите играчи, които бягат в очертаното игрище. Уловеният се присъединява към гонещия. Дватама се улавят за ръка и заедно ловят останалите играчи. По такъв начин веригата непрекъснато се удължава. Играта продължава, докато всички играчи влязат във веригата.

Правила. 1. Играчите от веригата нямат право да си пускат ръцете. 2. Бягащите играчи нямат право да се мушкат под ръцете на уловените във веригата.

КОТАРАК И ВРАБЧЕТА

Указания към играта. Участвуват неопределен брой деца. Всички са врабчета, едно е котарак. Из игрището се поставят различни предмети, имитиращи покрив на къщи (греди, кубчета, пейки и пр.).

Игра. Врабчетата скачат на воля, а котаракът спи. По даден знак той се събужда и се стреми да улови врабчетата. Уловените врабчета се отвеждат от котарака. Другите кацват на „покрива“.

Правила. 1. Врабчетата трябва да се отдалечават от „покрива“, да не бъдат непрекъснато близо до него от страх да не ги улови котаракът.

ЛИСИЦА И ГЪСКИ

Указания към играта. От двете страни на площадката начертаваме два кръга — къща на гъските и къща на лисицата. Всички играещи деца са гъски и застават в единия кръг, а едно дете е лисица и то отива в другия кръг.

Игра. Гъските излизат от къщата си, отиват към къщата на лиса и тя им казва:

„Гъски, гъски ще ви изям.“

Гъските отговарят:

„Почакай, лисо, до есен,
послушай нашата песен
га-га-га га-га-га

Лиса:

Няма да ви слушам!
ей сега ще ви изям!

Гъските започват да бягат, а лиса ги гони. Хванатите се отвеждат в дома на Лиса. След като бъдат хванати всички гъски, играта започва наново с нова „лисица“.

ВРАБЦИ И КОТКА

Указания към играта. На земята се начертава кръг с диаметър четири до шест крачки. Между децата избираме едно за „котка“. Тя приляква в средата на кръга. Всички останали са „врабци“ и застават извън начертания кръг.

Игра. „Врабците“ прехвъркват в кръга и бягат бързо. Котката се старее да хване някое от тях, което не е успяло да изхвъркне вън от кръга. Хванатото сяда редом с котката. Играта продължава, докато котката хване 4—5 врабчета. След това се избира нова котка и играта почва отначало.

Правила. 1. Котката може да лови врабчета само в кръга. 2. Врабчетата скачат на един или два крака според уговорката. 3. Ако някой прескочи кръга, счита се за уловен. 4. Ръководителят трябва да следи всички врабчета да бъдат активни.

ПРИ МЕЧКАТА

Указания към играта. В играта участвуват неопределен брой деца, като едно от тях се определя за мечка. Ако групата е голяма, определят се две мечки. Играе се на цялата площадка като се очертават две линии: едната — за края на гората, а другата определя мечката дупка и се намира няколко крачки зад първата.

Игра. Децата се разхождат свободно и правят дзижения наподобяващи бране на ягоди и гъби. Те се движат към мечката дупка. Когато доближават края на гората децата пеят и казват:

При мечката в гората,
гъби, ягоди берем,
а мечката седи,
гледа и ръмжи.

При думата „ръмжи“, мечката с ръмжене се хвърля върху децата и отнася в дупката си уловените. След като мечката улови 3 до 5 деца, избира се нова мечка и играта се продължава.

Правила. 1. Мечката се избира само измежду онези деца, които нито веднаж не са нарушили правилата и не са били улавяни. 2. Когато броят на децата наложи да се изберат две мечки, ползува се една и съща мечка дупка и за двете.

ВРАБЧЕТА

Указания към играта. Участвуват всички деца. Ръководителката предварително начертава кръгчета на пода; ако се играе навън, кръгчетата се очертават с шишарки или камъчета. Всички деца-врабчета застават по няколко в „гнездата“ — кръгчетата.

Игра. По сигнал на ръководителката всички врабчета излитат от гнездата си, клякат, подскачат, а когато ръководителката даде съответен сигнал, те се връщат в гнездата си. Врабчето, което прави най-хубави движения, получава похвала.

Правила. 1. Врабчетата не бива да си пречат по време на летенето. 2. Ръководителката показва предварително няколко красиви движения, наподобяващи летене на врабчета.

СПАСЯВАЙ СЕ ОТ ВЪЛКА

Указания към играта. Броят на децата е неопределен. Едно от децата се избира за вълк. На игрището се поставя пейка, която ще служи за спасяване от вълка.

Игра. Децата са пръснати на игрището и берат ягоди. Изведнаж по даден знак се явява вълкът и с движенията си и издаване на вой показва, че се готви да улови някое от децата. Децата започват да бягат и се качват на пейката. Когато вълкът напушта игрището, децата слизат и отново продължават да берат ягоди. Играта се повтаря четири, пет пъти.

Правила. 1. Децата трябва да се движат из цялото игрище и да приближават пейката само, когато искат да се спасят от вълка. 2. Децата се качват на пейката само след воя на вълка. 3. Събирането на ягоди трябва да става из цялата площадка, а не само около пейката, където могат да се спасят от вълка.

КОКОШКИ И ПЕТЕЛ

Указания към играта. Участвуват неопределен брой деца. Всички изобразяват кокошки, а едно — петел. Децата седят на пейка, която означава курник.

Игра. Ръководителката произнася следното стихче:

Петльо с жълтите обуша,
върви гордо, гордо . . .
Постои, погледа,
а после изкроя:

Петелът извиква: „ку-ку-ри-гу“. — При този знак на петела кокошките се разтичват и търсят храна. Петелът тича наедно с тях. При сигнала на ръководителя „цип, цип, цип“, всички бързо се прибират в курника. После се избира нов петел и играта започва отново.

Правила. 1. Първият път петелът се изобразява от учителката, а после може да бъде който и да е от желаещите. 2. Играта се повтаря два-три пъти. 3. В играта може да се внесат допълнения, като напр. кокошките да бъдат събрани в градината, която се изобразява чрез опъване на една вървичка на височината на кръста на едно дете. При бягане от градината, за търсене на храна, вървичката се издига, за да могат децата да се проврат по-лесно.

НАМЕРИ СИ ДРУГАР

Указания към играта. Участвуват неопределен брой деца, но броят им не трябва да е чифтно число. Играе се на цялата площадка, без ограничение на движенията.

Игра. Децата тичат във всички направления свободно из игрището. При сигнала на ръководителя „Намери си другар“ всеки бърза да образува двойка с най-близкото до него дете. Двойките се нареждат една след друга, а останалото без другар дете се нарежда зад двойките. Колоната обикаля игрището един-два пъти при следния припев:

„Друг път не дреми,
бързо другар избери!“

След това децата се пръскат отново и играта се повтаря.

Правила. 1. При образуване на двойките е необходимо да се спазва ред и да няма никакво блъскане на децата. 2. Когато едно дете си избере другар и подаде към него ръка, в никакъв случай то не бива да му откаже и да образува двойка с друго дете.

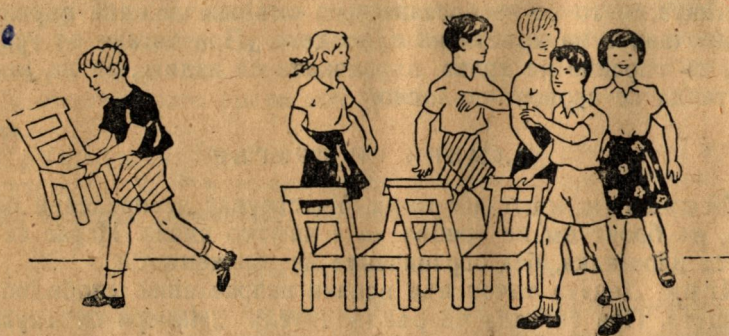
ГАРВАНИ И КУКУВИЧКА

Указания към играта. Начертаваме голяма окръжност. По нея на не голямо разстояние едно от друго начертаваме кръгчета. Това са гнездата на гарваните, които са с едно по-малко от броя на всичките играчи.

Игра. Играта започва, като всяко гнездо се заеме от един гарван. Това дете, което остане без гнездо, е кукувичка и то застава в средата на кръга, разхожда се и чака гарваните да разменят местата си, което става по даден знак от ръководителя. Ако кукувичката успее да заеме някое свободно гнездо, остава в него, като става гарван, а гарванът без място, става кукувичка и отива в средата на кръга. Така играта продължава.

ИСТИНСКИЯТ ПОБЕДИТЕЛ

Указания към играта. Всички деца сядат на столчетата си в права линия при шахматен ред. Избира се едно дете,



което стои право настрана и при всяко ставане на децата взема по едно столче.

Игра. При даден знак (пляскане с ръце или др.) от ръководителя децата стават и се обръщат в една посока едно след друго. Детето, което стои от страна, взема едно столче и го слага извън редицата. Засвирва се марш на пиано, акордеон, хармоничка или се пее, ако няма инструмент. Децата маршируват около столчетата си. Ненадейно маршът спира и всеки бърза да седне безразлично на кое столче от редицата; внимава се столчетата да не се прескачат или обръщат. Детето, което остане без столче излиза от играта и сядна настрана. Играта започва отначало — ставане със сигнал, вземане едно

столче от редицата, маршировка около столчетата с марш, спиране и т. н. докато остане само едно дете от цялата редица, което е истинският победител и всички му ръкопляскат.

СМЯНА НА МЕСТАТА

Указания към играта. Децата са в кръг по двама. Номерират се първи и втори. Първите номера клякат пред вторите. Едно дете застава в кръга.

Игра. По даден сигнал, вторите номера тичат да си разменят местата, а през това време детето от кръга търси да си намери свободно място. Останалият без място остава в кръга.

Правила. 1. Децата от кръга, които си разменят местата, трябва да изчакат уговорения сигнал. 2. Да няма блъскане при смяната на местата.

КАРТОФИ

Указания към играта. Децата застават в кръг, с ръце на гърба. Пред всяко дете има начертан кръг, в който са поставени няколко камъчета за картофи. В средата на кръга се избира едно дете.

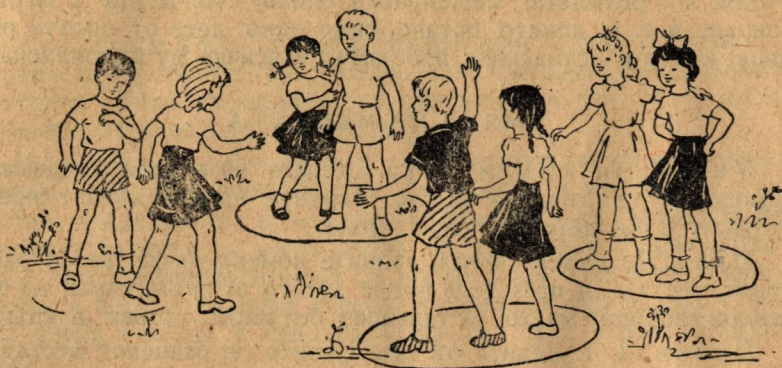
Игра. При даден знак от ръководителя, средното дете тича около другарчетата си отвътре на кръга и иска да вземе от картофите. Всяко дете, до което се доближава средното, кляка и с ръце пази картофите си. Щом средното дете отмине, другото се изправя и поставя отново ръцете си на гърба. Играта продължава, докато средното дете успее да вземе от картофите на някое. Тогава то застава в средата, а средното отива на негово място. Играта продължава.

Правила. Никой няма право да стои дълго време клекнал, за да си пази картофите.

МАРШИРОВКА С ИЗКЛЮЧВАНЕ

Указания към играта. Децата се нареждат по двойки. Начертаваме толкова кръга, колкото двойки има с един по малко.

Игра. Двойките маршируват под такта на някоя песен и при даден знак (пляскане с ръце или спиране на песента) всяка двойка гледа да заеме един кръг. Двойката, която остава без кръг, се изключва. Играта почва отново, но при всяко започване се изтрива по един кръг, и така се продължава, докато остане една двойка.



Правила. 1. Никой няма право да избутва другаря си из кръга щом веднаж кракът на единия е стъпил в него.

ПРЕДАВАНЕ ТУХЛИЧКИ

Указания към играта. Децата се нареждат в кръг прави или седнали на разстояние една крачка едно от друго.

Игра. Възпитателката застава между две деца и казва: „Предавайте!“ Така тухличките тръгват от ръка на ръка в две противоположни страни. Двете деца, у които се срещат тухличките, излизат от кръга, поставят ги пред възпитателката на земята и се връщат на местата си в кръга. Възпитателката брои до три и двете деца от двете ѝ страни, които пуснаха първи тухличките в движение започват да тичат в противоположни страни извън кръга. Детето, което се върне първо на мястото си, вдига тухличката високо и всички му ръкопляскаат. След това възпитателката застава между други две деца в кръга и играта започва отначало.

Правила. 1. Никой няма право да задържа тухличката, а само да я предава. 2. Двете деца тръгват едновременно.

ХАЙДЕ ДА ВЪРВИМ

Указания към играта. Децата се нареждат в кръг едно до друго плътно, без да се местят, с подадена лява ръка към центъра. В средата на кръга остава едно дете без място.

Игра. При даден сигнал детето от кръга тръгва около децата и хваща една от протегнатите ръце, като казва: „Хайде да вървим!“ Продължават двете, като второто хваща друга

ръка от кръга и казва същото; тръгват в кръга трите и т. н. Заловената редица се увеличава. При даден сигнал, ръцете се пускат и всеки търси свободно място в кръга. Който остане последен застава в средата на кръга и играта почва отначало.

Правила. Мястото на всяко излязло от кръга дете се запазва, но не е задължително същото да се върне на него.

ДВАМА СА МАЛКО ТРИМА СА МНОГО

Указания към играта. Децата се нареждат в кръг, по две едно зад друго, с лице към центъра. В средата остава едно дете.

Игра. При даден от ръководителката сигнал, средното дете застава пред една от двойките и казва: „Двама са малко, трима са много“. Третият от външната страна на кръга тича в кръга, застава пред друга двойка и казва същото. Третият от образуваната тройка, който се намира от външната страна на кръга, застава пред друга двойка и така играта продължава.

ЗАМРЪЗВАНЕ

Указания към играта. Начертава се една линия за граница. На нея се нареждат всички деца. На разстояние 10—15 м пред линията, на която са наредени децата, едно дете застава с гръб към редицата, като се опира на дърво, стена и др. и си затваря очите.

Игра. При даден знак от ръководителя детето със затворените очи почва да брои: „едно, две, три“. През това време децата от групата с бързи крачки се приближават към детето, което не ги вижда. При „три“ всички деца застават неподвижни — „замръзват“. След „три“ детето се обръща към групата и ако забележи, че някое се движи, казва името му и посоченото дете се връща на границата. Първото дете отново се обръща и брои: „едно, две, три“. Децата продължават да се движат напред. Върнатото дете също се движи, но по-назад. След неколккратно броене, няколко от играчите (а може и всички) стигат до детето със затворените очи и преди то още да се е обърнало, удрят го по гърба и тичат до своята линия. Детето ги гони. Уловеният отива на мястото на гонещия.

Правила. 1. Ударът по гърба на детето е лек и се нася само от едно дете. 2. Върнатото дете може да се изравни с други деца, ако прави по големи и бързи крачки.

СЪСТЕЗАТЕЛНИ ИГРИ

НАМЕРИ СВОЯ ЦВЯТ

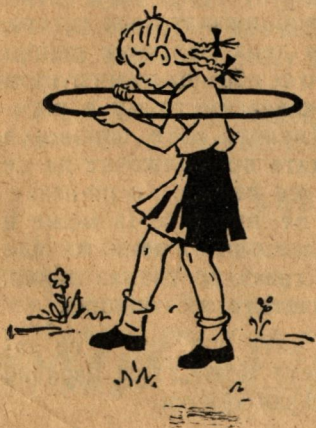
Указания към играта. Участвуват неопределен брой деца. Играта се провежда на цялото игрище. Децата се нареждат в две колони, като едните от колоната имат знака червен цвят, а другите — син цвят.

Игра. Децата тичат или маршируват из игрището, под ръгма на барабан или дайре. При командата на учителката „Стой!“ всички деца спират и затварят очи. Учителката избягва на страна и казва: „едно, две, три всички тичайте тук“, като протяга ръце встрани и държи в едната червено, а в другата — синьо знаменце. След думата „тук“, децата отварят очи и тичат зад ръководителя (учителката), като се нареждат в колона зад знаменцето, съответстващо на техния цвят. Побеждава колоната, която се е подредила по-бързо и по-добре.

Правила. 1. Играта се повтаря два, три пъти, за да се ориентират децата правилно. 2. Учителката мени мястото за построяване на колоните, сменя също и мястото на знаменцата, като взема червеното знаменце ту в дясната, ту в лявата ръка. 3. Децата отварят очите си след като чуят думата „тук“.

ПРОМУШВАНЕ ПРЕЗ КОЛЕЛА

Указания към играта. Децата се нареждат в две тилни редици на разстояние една ръка едно от друго. Пред всяка редица на около 8—9 метра се поставя на земята по едно колело с поставка или ако няма такава, може да се държи изправено от две деца.



Игра. По даден сигнал на учителката първите от всяка редица тичат до колелата промушват се и с бягане се връщат обратно, докосват протегнатата ръка на второто дете, което прави същото и застава на последно място. Вторите, след като се промушнат през колелата, докосват ръцете на третите и застават пак на последно място. Печели групата на която всички успеят за по-кратко време да се промушат през колелото.

Правила. 1. Групите трябва да имат равен брой играчи. 2. Колелата на двете групи се поставят на еднакво разстояние от първите двама. 3. Всички играчи от двете групи трябва да се промушат през колелата.

Вариант. 1. Колелата вместо да са изправени, може да се поставят на земята и в такъв случай децата се провираат през тях. 2. Пред всяка група може да има поставени по две колела

едното изправено, другото легнало в такъв случай играта се усложнява с комбинация от провиране и промушване.



ЛЕТЯЩА ТОРБИЧКА

Указания към играта. Играчите са разделени на две равни групи на разстояние 10 метра. В средата между тях има начертана линия. От всяка група избираме по един наблюдател. Те застават от двете страни на линията. Ръководителят държи торбичка със зрънца.

Игра. При даден сигнал, първият от едната група хвърля торбичката със зрънца към противоположната страна, колкото се може по далеч зад линията. Там, където е паднала торбичката, се взема от срещуположния първи и той я хвърля обратно. Вторият от първата група я взема и по същия начин я хвърля към втория от другата група и т. н. докато се изредят всичките. Победител се счита групата, която е хвърлила най-далече торбичката.

Правила. На всяко място, където е паднала торбичката, се поставя белег (камъче или пръчка).

КОЙ ЩЕ ДОСТИГНЕ НАЙ-СКОРО

Указания към играта. Участвуват неопределен брой деца. Играта се провежда на цялото игрище. Децата се разделят на две групи, едната играе, а другата група наблюдава играта.

Игра. Ръководителят посочва даден предмет и казва „кой пръв ще го достигне?“ Децата пляскат три пъти с ръце под командата на ръководителя и се спускат в бяг към посочения предмет. Отбелязва се кой пръв е стигнал до предмета. Групите се разменят, като групата, която е участвувала в надбягването, сега само наблюдава и играта се повтаря.

Правила. 1. Бягането започва едва след третото пляскане с ръце. 2. Децата не трябва да си пречат едно на друго при бягането. 3. В края на играта трябва да се похвали детето, което е стигнало първо до предмета, като се укаже и колко пъти е бил първенец при бягането. 4. Разстоянието до предмета не трябва да е повече от 10 до 15 метра за малките деца и от 30 до 40 за по-големите.

НАДБЯГВАНЕ С КНИГА НА ГЛАВА

Указания към играта. Децата са наредени в две успоредни тилни редици. На десетина метра от всяка редица се поставя по едно столче и на него по една книга.

Игра. При даден сигнал, първите от двете редици тръгват към столчетата, вземат книгата, поставят я на главата си разтворена и се връщат да вземат последно място, като подават книгите на вторите в редиците. Те ги слагат също така разтворени на главите си, обикалят столчетата, предават ги на третите и отиват последни. Победителка е редицата, която първа се изреди.

Правила. Книгите се носят на главата без да се прикрепят с ръка. Само ако някоя книга падне, детето се спира, взема я и продължава обикалянето.

ИГРА С ТЕГЛЕНЕ

Указания към играта. Децата се разделят на две групи. Начертаваме права линия за граница между тях. Игралците от всяка група се залавят през кръста — един зад друг.

Игра. Ръководителят дава сигнал, при който първите от всяка група стъпват на самата граница и почват да се теглят за ръце. Изтегленият минава в групата, която го е изтеглила и играта продължава.

Правила. Ако едната редица изтегли срещуположната изцяло зад линията счита се също за победа на първата и се пише точка.

ПРИЦЕЛВАНЕ

Указания към играта. Децата се нареждат в две тилни редици. Пред всяка редица на разстояние няколко метра се начертава линия и три метра след нея кръг с диаметър 40—50 см. Всяка група разполага с една торбичка пясък или зрънца.

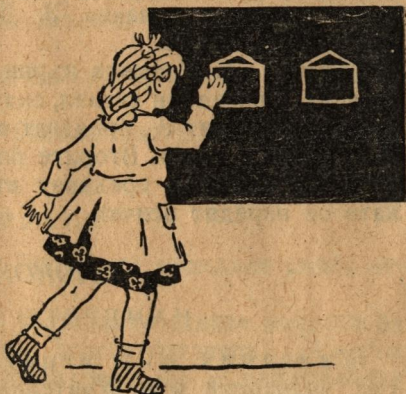
Игра. При даден сигнал първите две деца отиват до начертаната линия и от там мерят да хвърлят торбичките в кръга. На умерилия се пише точка. Връщат се, подават торбичките на вторите в редицата и се нареждат последни. Вторите връщат същото и т. н.

Победител е редицата, която има най-много точки, докато се изредят всички веднаж или два пъти.

ЧЕРТАНЕ НА КЪЩИЧКА

Указания към играта. Децата са разделени на две групи, независимо как са седнали. Разделяме черната дъска на две части и приготвяме по едно парче тебешир.

Игра. Правиме нужната подготовка за играта и при даден сигнал първите двама от всяка група тичат, вземат тебешира и чертаят по една линия — част от къща. Бързо подават тебешира на вторите, те също чертаят по една линия — част от къща, подават тебешира на третите и т. н. докато се изредят всичките. Победителка е групата, която има начертана по-бързо къща с всички подробности.



ВРЪЗВАНЕ И РАЗВРЪЗВАНЕ

Указания към играта. Децата са наредени в две тилни редици. На разстояние десетина метра от всяка редица има поставено по едно столче с облегалo или, ако сме на открито, дърво, на което завързваме едно шалче.

Игра. При даден сигнал първите от всяка редица тичат, развързват шалчето, подават го на вторите в редицата и отиват последни. Вторите тичат напред, връзват наново шалчето и като се връщат, докосват ръката на третите и отиват последни. Третите тичат, развързват шалчето и го подават на четвъртите и т. н. Шалчето се връзва и развързва, докато първият дойде на мястото си. Печели групата, която се изреди първа.

ИГРА С ВЪЖЕ

Указания към играта. Децата са наредени в две успоредни редици на няколко крачки разстояние една от друга. На разстояние 10—20 крачки пред всяка редица се изопват две въжета на височина 20—30 см, държани от по две деца.

Игра. При даден сигнал играта започва като първите от двете редици тичат, прескачат въженцата и отиват на последно място, като при връщане докосват с ръка вторите от редиците. Те тичат, прескачат по същия начин въженцата и отиват на последно място, като докосват третите и т. н. Печели групата която първа се изреди.

Правила. 1. За да няма сблъскване при тичането, предварително се уговаря — бягащите да се връщат от външната страна на редиците. 2. Височината на изопнатите въженца за двете групи е еднаква. 3. Децата, които държат въженцата стоят неподвижно.

Вариант. Двата първи държат по едно малко въже за скачане. При даден сигнал, скачат напред, стигат до определена граница, връщат се, предават въженцата на вторите, а те отиват на последно място. Вторите по същия начин скачат до границата и обратно, предават въженцата на третите и т. н. докато се изредят всички.

СПОКОЙНИ ИГРИ

НАМЕРЕТЕ ЗНАМЕНЦЕТО

Указания към играта. Всички деца сядат на тревата със затворени очи. Учителката разполага със знаменца, по броя на децата.

Игра. Докато децата стоят със затворени очи, ръководителката скрива знаменцата не далеч от мястото на играта. При знак „готово“ децата отварят очи и започват да търсят знаменцата. По реда на намиране на знаменцата децата се строят в редица и маршируват.

Правила. 1. Знаменцата не бива да се крият на далечни места. 2. Вместо знаменца може да се употребят други предмети (пръчици, шишарки, шапки и др.).

ТРЯБВАТ МИ БЕЛИ КОНЧЕТА

Указания към играта. Децата са насядали или прави в кръг.

Игра. Учителката казва: „Трябват ми бели кончета“. Всички деца, които имат на себе си нещо бяло, влизат в кръга

и галопират като кончета. После учителката казва: „Трябват ми зелени жабки“. Тогава тези деца, които имат на себе си нещо зелено, влизат в кръга и подскачат като жабки. Така се изреждат сивите зайчета, кафявите катерички и др.

Правила. Повиканите правят характерните за названото животно движения два-три кръга и отиват на местата си.

ВЪРТЯЩА СЕ ЧИНИЙКА

Указания към играта. Децата са насядали свободно или в кръг. Учителката държи една нечуплива чинийка.

Игра. Когато всички се успокоят, учителката завърта на земята чинийката вертикално, като едновременно с това повиква едно от децата. Повиканото тичешком отива да улови чинийката докато се върти. Подава я на учителката и се връща на мястото си. Отново чинийката сезавъртва и се повиква друго дете.

Правила. 1. Едновременно със завъртването се извиква и име на дете.

2. Чинийката се завъртва на удобно място да се вижда от всички деца.

РАЗСМИВАНЕ

Указания към играта. Децата са насядали свободно около учителката си.

Игра. Играта започва като учителката задава въпроси на едно от децата: „Ти какво си?“ Детето отговаря: „Аз съм домат.“ „Къде живееш?“ и т. н. Задават му се най-различни въпроси, на които детето отговаря само с думата „домат“ и то без да се засмее. Другарчетата и учителката може да се смеят, но не и то. Засмее ли се губи играта и се пита друго дете.

Правила. 1. Децата се наричат със съществителни имена.
2. Въпросите се задават бързо, но удобни за отговор.

КАКВО РАСТЕ В ГРАДИНАТА?

Указания към играта. Децата се нареждат в кръг. Играта може да се проведе на открито или в помещение.

Игра. Ръководителят застава в кръга и назовава някакво растение. Ако то расте в градина, децата трябва да вдигнат ръка и да кажат: „расте“. Ако назоваваното растение не расте в градина, децата не вдигат ръка и мълчат. Дете, което сгреша, прави крачка назад от кръга и остава там до излизане на второ дете от кръга.

Правила към играта. 1. Играта може да се ръководи и от някое по-будно дете. 2. След излизане от кръга на второ дете, поради грешка, първото се връща в кръга. 3. Ако три игри под ред не прави грешка никое дете, след третата игра първото дете се връща в кръга.

ОТГАТВАНЕ НА ЗАНАЯТИ

Избира се едно дете за „майстор“. Другите деца си намислят движение при упражнението на някакъв занаят, идват при майстора и казват: „Майсторе, търсим работа!“ „Майсторът ги пита какво знаят да работят. Всички почват да подражават на това, което са намислили: — движения на шивачи или копачи и пр. Майсторът трябва да познае какво знаят да работят. Ако познае, всички започват да бягат, а той ги гони до определената граница на противоположната страна. Когато хване остава на работа при него. Играта продължава, докато се изловят всички деца. Уловените от майстора работници гонят и ловят заедно с него новите занаятчии.

РАЗМЕСТВАНЕ НА МЕСТАТА

Указания към играта. Избира се едно дете, което излиза навън или се отделя от групата и застава с гръб към всички. В това време ръководителката тихо посочва две другарчета, които си разместват местата. Повиква се отстраненото другарче. То се оглежда и трябва да познае кои деца са разместени. Ако познае, то посочва кой да излезе, ако не познае пак излиза и се разместват други деца.

Правила. 1. Всяко посочено дете преди да излезе, оглежда хубаво другарчетата си, за да им запомни добре местата.

Варианти. 1. Вместо разместване може едно дете да се скрива. 2. Вместо деца може да се разместват или скриват предмети от стаята. 3. На маса поставяме няколко предмета. Повикваме едно дете да ги разгледа внимателно. След това то се обръща с гръб или предметите се покриват и то трябва да ги изброи по памет.

В ГОРАТА

Указания към играта. Децата са седнали свободно. Едно започва играта, като казва: „Аз бях в гората и видях мечка“. Следващото казва: „Аз бях в гората и видях мечка и вълк“. Третото казва: „Аз бях в гората и видях мечка, вълк

и катеричка“ и т. н. като се внимава всяко дете да спазва реда на изброените животни и да прибави ново. Този, който сбърка реда на казаните животни или не може да прибави ново, излиза от играта. Така всички се изреждат няколко пъти, докато сбъркат всички и започват да си наричат предмети за извършване на задача: изпяване на песен, скоропоговорка, бягане на куц крак и др. т.

ПРЕДМЕТ СКРИТ НА ОТКРИТО

Указания към играта. Децата седат свободно. Ръководителката спира вниманието на всички да огледат предметите в стаята. На двама ръководителката посочва някакъв малък предмет, напр. гума и ги помолва да излязат навън. В това време гумичката се поставя на явно място същевременно без да се хвърля в очи. Повиква се единият. Ръководителката брой до десет, като през това време повиканият трябва да открие гумичката. След това се повиква и вторият. Брой се също до десет, през което време той трябва да види къде е поставена гумата. Който пръв види предмета, скрит на открито, докато се брой до десет той печели играта.

Правила. Двете деца могат да влезат и да търсят предмета едновременно.

ДОБРО УТРО ДРУГАРЧЕ

Указания към играта. Всички седят удобно според условията. Един от тях излиза от групата и застава на два, три метра разстояние с гръб към другарчетата си. Ръководителят пипва един от играчите. Той извиква: „Добро утро, Краси“. (името на излезлия). Последният се стреми да познае кой го вика като му отговори по същия начин с неговото име. Ако познае, разменят местата си. В противен случай играта продължава със същото излязло дете докато познае кой му се обажда.

ПОДВИЖНИ ИГРИ ЗА ДЕЦА ОТ УЧИЛИЩНА ВЪЗРАСТ

(7—10 години)

ИГРИ БЕЗ ПЕСНИ

ПЪТУВАНЕ ИЗ БЪЛГАРИЯ

Указания към играта. Играчите застават в кръг. Един остава извън кръга.

Игра. При даден сигнал, той започва да обикаля кръга бързо вдясно и като пипне някого от играчите, без да се спира, му казва: „Ела с мене в Пловдив“. Пипнатият тръгва с него, а мястото му остава празно. Вторият пипва трети от кръга, като му казва да тръгне след него, но в друг град и т. н., докато се извикат няколко играчи, преди да е направена цяла обиколка около кръга. При втората обиколка всеки се стреми да заеме първото свободно място в кръга. След втората обиколка един от играчите остава без място и играта почва отначало.

Правила. 1. Всички ходят бързо без да бягат. 2. Задминаването става само от външната страна. 3. Всеки пипнат при задминаването се отстранява от играта.

ДРЪЖ ПРЪЧКАТА И ГОВОРИ

Указания към играта. Децата са наредени в кръг. В средата застава едно дете с вързани очи и с пръчка в ръцете.

Игра. В начало децата скачат и закачат другарчето с вързаните очи, но щом то почука с пръчката по земята, всички застават тихо в кръг. Тогава то подава единия край на пръчката на някое от децата и му задава три въпроса, на които последното трябва да отговори с престорен глас, за да не бъде познато. Детето със затворените очи се мъчи да познае кое е детето, което е хванало пръчката. Ако успее да го познае, сменят местата си, ако не го познае, същото дете остава в кръга и играта продължава.

ПЪТУВАНЕ

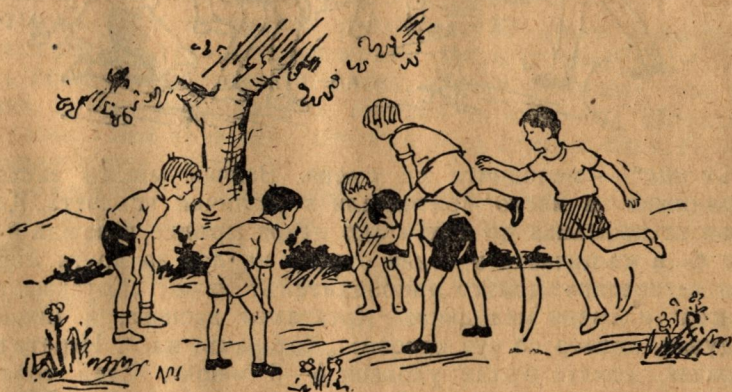
Указания към играта. Играчите са наредени в кръг. Всеки по желание се нарича на един град или село.

Игра. Едно дете застава в средата на кръга и казва: „Влака тръгва от Коларовград за Сталин“. В този момент детето, наречено „Коларовград“, разменя мястото си с детето наречено „Сталин“. По време на размяната детето от средата на кръга гледа да заеме някое от свободните места. Ако успее, сменят местата си, ако не успее играта продължава при същото положение като се извикват други градове.

Правила. 1. Градовете се извикват бърже. 2. Ако извиканият град забави тръгването на влака, детето се счита за изгубило играта и се отстранява от кръга за две игри.

ПРЕСКОЧИ КОЗА

Играчите застават в кръг на разстояние две протегнати ръце. Двама играчи са извън кръга. Единият е бягащ, а другият — гонещ. Играчите от кръга се навеждат напред и образуват

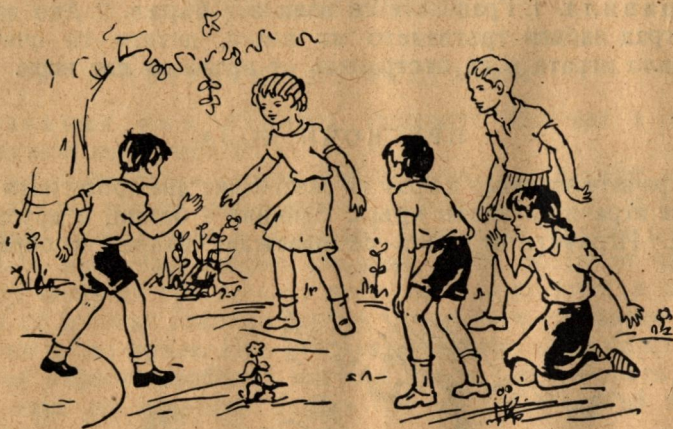


„коза“. След даден знак бягачият играч обикаля извън кръга, а гонещият се стреми да го хване. Бягачият обаче прескача някоя „коза“ изотзад и застава на нейното място. Прескочената „коза“ става гонещ играч, а гонещият става бягащ и играта продължава. Ако гонещият докосне бягачия, сменят ролите си.

КОТАРАКЪТ ИДЕ

Указания към играта. В ъгъла на игрището се очертава къщичката на котарака. В нея се поставят 5—6 столчета. Едно дете се избира за „котарак“, а останалите са мишки. Котаракът се прибира в къщичката си, а мишките се пръскат на всички страни. (В случай, че играта се провежда при музика необходими са две мелодии: едната за танца на мишките, а другата подобна на марш за котарака).

Игра. Котаракът спи в къщичката си. Под такта на музиката „мишките“ танцуват. При знака на ръководителя — „Котаракът иде“ — мелодията се сменя. Всички мишки застават неподвижно на място, притихнали в различни ъгълчета. Котаракът се промъква до тях и ако някоя мръдне, завежда я със себе си в къщичката и отива отново на лов за друга мишка. Това се повтаря, докато ръководителят каже: „Котаракът си отишъл“ и смени мелодията. Котаракът заспива, а мишките танцуват, докато се чуе отново: „Котаракът иде“. Играта продължава, докато бъдат уловени 5—6 мишки. След това се избира нов котарак и играта започва отново.



Правила. 1. Когато котаракът дойде при мишките, те не бива да се движат; движение е позволено само зад гърба му, без той да забележи това. 2. Хванатите мишки не участвуват в играта до започване на нова игра с нов котарак. 3. Всякога трябва да се внимава кои мишки лови котаракът, да няма предпочитание. 4. Понякога хванатата мишка не желае да отиде с котарака. Тук трябва да се обясни на децата, че трябва да се подчиняват на правилата на играта.

Вариант без музика. Всички мишки се разхождат в различни посоки. Котаракът спи. Ръководителят казва:

„Мишки, мишки пакостливи
виждам колко сте игриви,
но ще падне сега смях,
за големия ви страх.“

Мишките се смеят и танцуват като произнасят:

„Кат, кат, кат, кат,
спи котаракът мустакат.“

По знака на ръководителя „Котаракът иде“, играта продължава както и с музика.

БЪРЗО МЕСТЕНЕ

Указания към играта. На игрището се очертават две линии на разстояние 20—30 стъпки една от друга. Децата се нареждат на едната линия на разстояние една крачкаедно от друго. Пред всяко от децата се начертава неголям кръг. Такива кръгове се начертават и пред противоположната линия. Във всеки кръг се поставя по една тухличка.

Игра. При сигнал от ръководителя всеки участник в играта взема тухличката от кръга, който се намира пред него, бяга до противоположната линия, заменя стоящата там тухличка, връща се обратно и поставя в кръгчето донесената тухличка. След това вече без тухличка отново бяга до противоположната линия.

Правила. 1. Всеки играч се стреми колкото се може по скоро да замени тухличките и да застане на противоположната линия.

2. Победител е този, който първи успее да направи размяна на тухличките.

ПРАЗНО МЯСТО

Указания към играта. Всички играчи, с изключение на един, застават един до друг в тесен кръг. Отделеният застава зад кръга. Всички играчи слагат ръцете си зад гърба.

Игра. Детето извън кръга бяга около кръга като се докосва до някого от играчите и продължава да бяга. Докоснатият тръгва в обратна посока с играча, около кръга, като се стреми по-скоро да стигне до своето място. Когато се срещнат, разминавайки се, те се ръкуват. Който заеме пръв свободното място остава там, а останалият продължава играта.

Правила. 1. Когато играчите обикалят кръга, никой от останалите не бива да им пречи. 2. При среща на двамата играчи, ръкуването трябва да се изпълни задължително. 3. Задачите при срещата могат да бъдат усложнени, напр. да подскочат един пред друг и да се завъртят около себе си; да се поставят препятствия — връвчица за прескачане или промушкване, пейка за преминаване или пропъдзяване. 4. Ако кръгът е малък, обикалянето може да се усложни чрез преминаване на един крак. 5. Необходимо е да се уговори предварително, че при срещата всеки ще държи дясна страна, за да се избегне сблъскване.

ТРИМА В КРЪГ

Указания към играта. Играчите образуват кръг и в средата излизат трима — единият със звънец, а на двамата очите са завързани.

Игра. При даден от ръководителя знак, играчите със завързаните очи започват да търсят играча със звънеца, а той, звънейки от време навреме, дразни играчите и се отскубва от тях. Чрез ловки движения преследваният играч заблуждава играчите със завързаните очи и по такъв начин се създават смешни положения.

Правила. 1. Звънецът се взима от играча, който е успял да улови преследвания. 2. След изтичането на определено време, тройката се заменя с нова от кръга.

ДВАМА БРАТЯ МРАЗОВИТИ

Указания към играта. От двете страни на игрището очертаваме местата на две къщички. Разстоянията между тях е 10—20 метра. Избират се „двама братя мразовити“. Всички останали са „деца“ и застават в едната къщичка, а в средата между двете къщички се изправят „двамата братя мразовити“.

Игра. Двамата братя мразовити се обръщат към децата със следните думи:

„Ний сме двама братя мразовити
двама братя ядовити...“

Единият от тях показва себе си и казва:

„Аз съм мразовитият с червен нос“

Другият

„Аз съм мразовитият със син нос“.

Двамата заедно:

„Кой от вас ще се реши
в път далечен да върви?“

Всички деца отговарят:

„Ний не се боим от студ,
ний не се боим от мраза лют!“

След тези думи играчите бягат от едната къщичка в другата. Двамата братя мразовити ловят и „замразяват“ бягащите. Всеки хванат се спира на мястото, където са го хванали и остава неподвижен. После двамата братя мразовити наново се обръщат към децата със същите думи и те, като им отговарят, пребягват в обратната къщичка, а мразовитите братя ги ловят и замразяват и т. н.

На „замразените“ може да се помогне, като някое от децата се докосне до тях през време на пребягването. Тогава „замразеният се присъединява отново към играчите. Играта продължава 5—7 минути, или след определено число пробягвания от едната до другата къщичка, след което играта свършва или се избират нови „братя мразовити“.

Правила. 1. Играчите излизат от къщичката винаги с думите:

„Ний не се боим от студ
ний не се боим от мраза лют!“

2. Децата не бива да бягат обратно в къщичката или да остават там; и в единия и в другия случай играчът се смята за заловен.

3. Заловеният остава на мястото, където са го хванали, „замразен“.

ЛЕТЯЩИЯТ ЗВЪНЕЦ

Указания към играта. В играта участвуват неопределен брой деца.

Игра. Всички се разпръскват из площадката, предавайки си едно на друго звънец, а едно от децата, предварително избрано, се стреми да стигне и улови този, у когото е звънецът. Звънецът се предава бързо от ръка на ръка, като на помощ се притичват най-добрите бегачи. Настигналият със звънчето играч сменя детето, което гони.

Правила. Звънчето може само да се предава, но не да се хвърля.

2. Звънчето не бива да се заглушава с ръка, а да звъни непрекъснато.

НАМЕРИ СИ МЯСТО

Указания към играта. Участниците в играта се преброяват по четири като втори, трети и четвърти номера се залавят за ръце в кръг, в първите застават в средата на своето кръгче.

Игра. Ръководителят дава знак: „Първите номера при мен.“ В този момент първите номера, стоящи в кръгчетата, излизат и се нареждат един след друг зад ръководителя. Пресичайки игрището, водени от ръководителя, първите номера маршируват с песен. През това време децата от кръгчетата ритмично повдигат и свалят заловени ръце. След известна маршировка се дава сигнал от ръководителя (пляскане с ръце, свирка и др.). При сигнала всички наредени зад ръководителя се разбягват, като всеки се старае да заеме място в своята или чужда тройка. Тъй като и ръководителят тича и заема място, то един от играчите остава без място и той става ръководител на играта.

Правила. 1. Маршируващите минават и между кръгчетата. 2. През време на тичането не се позволява участващите в играта да се блъскат. 3. След няколко маршрута ръководителят дава знак вторите номера да застанат в средата на кръгчетата, а първите да отидат на тяхното място, след това се дава място на третите номера и така нататък, докато се изредят всички деца.

НАМЕРИ СИ ДРУГАРЯ

Указания към играта. В тази игра могат да вземат участие различен брой деца — колкото повече, толкова по-добре. Участниците се нареждат в кръг по двойки, като за танц или марш с лице в страната на движението и се хващат за ръце. Ръководителят се нарежда пред или встрани до първата двойка. За тази игра е нужен музикален съпровод: грамофон, хармоника или децата пеят.

Игра. Играта започва с марш или весела музика. Всички двойки тръгват в кръг с маршировка (при музика марш) или кой както умее по ритъма на музиката. След две-три обиколки ръководителят дава сигнал и в същия момент движещите се, които са във вътрешния кръг, се пускат от другарчетата си и с кръгом продължават движението в обратна страна. Външният кръг продължава да се движи в същата посока. Получават се два концентрични кръга движещи се в противоположни посоки. След две-три обиколки ръководителят дава втори сигнал, при който всеки играч е длъжен да намери

своя другар като без да се спират продължават марша или танца двама по двама както в началото. Така играта продължава до нов сигнал.

Правила. 1. Музиката не спира нито по време на сигналите, нито по време на обръщането. 2. Трябва да съблюдаваме ритмичността на движението.

ИЗВИКВАНЕ ПО НОМЕРА

Указания към играта. Всички играчи се нареждат в кръг и се преброяват по петорки. Един се избира в средата на кръга.

Игра. При даден сигнал („едно, две, три“, свирване или пляскане с ръце и пр.) всички петорки се отпускат от големия кръг и се залавят по пет, както са преброени в малки кръгчета, така че средният играч остава в средата на големия кръг, образуван от малките кръгове по пет деца. След това, ръководителят извиква един от номерата от 1 до 5. Играчите, носещи извиканият номер, разменят местата си от кръг в кръг. В това време свободният играч в средата се старее да заеме някое място в петорките, което е свободно. Ако успее, той получава номера на детето от малкия кръг, а останалият без място влиза в средата на големия кръг и играта започва отново.

Правила. При смяна на местата, кръгът се смята зает от този, който е стъпил в него пръв, макар и с един крак. 2. Забранява се изблъскването и задържането на играчите при бягане. 3. Извикването на номерата не става последователно, но всички номера трябва да бъдат извикани.

НЕВИДИМАТА ШАПКА

Указания към играта. Участниците се нареждат в кръг, рамо до рамо с ръце отзад. Една шапка се дава в ръцете на един от играчите. Един е в средата.

Игра. По даден от ръководителя сигнал, шапката започва да се предава отзад, незабелязано, от дете на дете. Всеки се старее да предава шапката на съседа си така изкусно, че това да не бъде забелязано от детето, което се намира в средата на кръга. Всеки играч, до когото стигне шапката може да я сложи за момент на главата си, ако средното дете е обърнато с гръб към него. Задачата на средния играч е да открие у кого е шапката и да си сменят местата с него.

Правила. 1. Шапката трябва да е в непрекъснато движение. 2. Посоченият трябва да си покаже веднага ръцете напред, за да се види дали шапката се намира у него.

КОРЕЙСКА БОРБА

Указания към играта. Неопределен брой играчи застават в кръг. По предложение на ръководителя или по избор излизат двама „борци“.

Игра. Борците, след като се поклонят един на друг, клякат, поставяйки дланите си една срещу друга, подскачат на сгънатите си крака и се стараят да се ударят един друг с длани. Борбата завършва, когато един от двамата падне или стане прав. Победителят остава в кръга, а срещу него излиза на състезание друг играч, посочен от победителя.

Тази игра създава много живот у децата.

Правила. Борците не бива да си помагат при подскачането като се опират с ръце о земята. 2. През време на играта децата от кръга пеят маршова песен.

ДОНЕСИ ТОРБИЧКАТА

Указания към играта. Участвуват неопределен брой деца. Всички сядат на тревата, а 5—6 от тях излизат 2—3 крачки напред и се нареждат в права редица като се преброяват. Необходими са за играта 5—6 торбички пълни с пясък.

Игра. Ръководителят застава напред, със стоящите на първа линия деца, и започва да хвърля напред една след друга торбичките, като извиква „бягай“. Децата бягат, последователно вземат торбичките и бягайки се връщат и ги предават едно след друго на ръководителя. След това те сядат на тревата, а нова група от 5—6 деца излиза на преден план и повтаря играта.

Правила. 1. Торбичките не бива да се хвърлят по-далече от 10 до 12 метра. 2. Децата трябва да следят реда на хвърлянето на торбичките и да спазват реда на подреждането си в редицата, така че всяко от тях да изтичва за съответната на поредния му номер торбичка.

ДВА ПРЪСТЕНА

Указания към играта. Вземаме 3—4 метра връв и два пръстена. Нанизваме двата пръстена на връвта и завързваме краищата ѝ. Играчите сядат в кръг, един до друг и хващат връвта с две ръце. Двама от тях, които стоят на противоположни страни, наедно с връвта хващат и по едно пръстенче.

Игра. Играта започва като пръстенчетата се подават от ръка на ръка и всички правят непрестанно движения с ръцете, като че предават пръстена. Идва момент, когато двата

пръстена попадат в един и същи играч. Той тихо слага ръцете си на коленете, без да изпуска пръстените и връвта. Увлечени в играта, всички продължават да движат ръцете си като че ли предават пръстена. Онези, които забележат навреме, че двата пръстена са попаднали при един и същи участник, също слагат ръцете си върху коленете. Този, който разбере последен, продължава да движи ръцете си по връвта и всички му се смеят.

Правила. 1. Детето, у което е попаднал единият пръстен, трябва да го предаде веднага, без да го задържа. 2. Всички едновременно и непрекъснато правят движения на приемане и предаване, независимо от това дали пръстенът е в тях или не.

МИШЕЛОВКА

Указания към играта. Играчите се разделят на две групи. Едните се залавят за ръце в кръг, това е мишеловката, а останалите са мишките, които застават около кръга.

Игра. Децата от кръга започват да обикалят като пеят или произнасят:

Мишки, гризливи
мишки пакостливи!
Я елате тук при нас,
да ви хванеме завчас...

При последния стих децата от кръга се спират и вдигат нагоре заловените си ръце.

Мишките започват да пробягват през мишеловката. По даден знак от ръководителя „хлоп“ стоящите в кръга тясно се приближават един до друг и отпускат ръце. Мишеловката е затворена. Тези „мишки“, които не са успяли да избягат от кръга, се считат хванати и остават в мишеловката. Играта завършва, когато бъдат хванати всички мишки. След това групите сменят ролите си.

Правила. 1. Заловените ръце да се отпускат само при знака на ръководителя — „хлоп“. 2. След като мишеловката е затворена, децата не бива да се промушват и разкъсват кръга. 3. За ръководителя е много важно да следи как пробягват мишките през мишеловката, за да даде навреме знак за затваряне. 4. Мишките често се боят да бягат през мишеловката. В този случай ръководителят трябва да ги активира, за да не пропадне интересът към играта.

ПТИЦИ И КЛЕТКА

Указания към играта. Играчите се разделят на две групи и образуват два концентрични кръга. Вътрешният кръг е клетката, а външният — птиците. Вътрешният кръг се движи в една страна, като играчите се държат за ръце. Външният кръг се движи в противоположна посока с размахване на ръце.

Игра. По даден сигнал, вътрешният кръг спира и клетката се отваря, т. е. играчите без да пускат ръцете си, ги



издигат нависоко и по този начин образуват вратички. В това време птиците могат свободно по всички направления да влизат и излизат в клетката. Неочаквано, по втори сигнал, клетката се затваря, чрез спускане ръцете на децата от вътрешния кръг. Останалите в клетката птици се считат за уловени. Това се повтаря няколко пъти.

Правила. 1. Играта завършва когато всички птици бъдат уловени. 2. Децата от двата кръга си разменят ролите.

ЗВЪНЧЕ ИЗДАЙНИЧЕ

Указания към играта. Играчите са наредени в кръг. В средата на кръга излизат двама. Единият е със завързани очи, а другият със звънче завързано на крака.

Игра. По даден от ръководителя сигнал играта започва. Детето със завързаните очи трябва да хване детето със звънца; последното, старайки се да се запази, неволно се издава, като звъни на всяка стъпка. Ако играчът със звънчето бъде уловен, детето със завързаните очи превързва звънчето на своя крак, а уловеното дете влиза в кръга, от където излиза друго дете, за да гони със завързани очи детето със звънца.

Правила. 1. Двата гонещи се движат само в кръга. 2. Уловеният няма право да се измъква от ръцете на детето със завързаните очи.

ГОНЕНИЦА

Указания към играта. В играта участва неопределен брой деца, който обаче не трябва да бъде четен. Децата се нареждат в колона по двойки, а едно дете застава пред първата двойка, на пет-шест крачки разстояние от нея.

Игра. Наредените в колона деца пеят познат марш, като маршируват на място. При завършване на песента последната двойка се разбягва (едното дете вдясно, другото вляво). Детето, което е в началото на колоната почва да гони бягащите две деца, като се старее да улови едно от тях преди те да са успели да се уловят отново в двойка. Ако гонещото дете успее то образува двойка с уловеното и заема първото място в колоната, а останалото от двойката дете заема началното място на колоната и става гонещо дете. Играта продължава, докато всички двойки бягат по веднаж.

Правила. 1. Ако гонещият не успее няколко пъти, той се сменя с друго дете. 2. Колонката не бива да се състои от повече от 5 до 10 двойки. 3. Ако групата е голяма всички двойки, с изключение на последната, седат на тревата.

КЪДЕ Е ЗВЪНЕЦЪТ?

Указания към играта. В играта участват неопределен брой деца. Избира се едно, което застава в средата на кръга със звънец в ръка. Всички останали са наредени в кръг със завързани очи.

Игра. По даден сигнал от ръководителя, играта започва като детето в средата на кръга дрънка от време навреме

със звънеца и се мести в различни посоки. По звъненето, децата от кръга се стараят да определят къде се намира играчът със звънеца и да го хванат.

Правила. 1. Играчът със звънеца има право да се обръща внезапно и да се премества без да излиза от кръга. 2. Децата със завързаните очи могат да действуват заедно, хващайки се за ръце по няколко или единично. 3. След всяко звънене, средното дете, след като е извъняло, стои неподвижно на мястото си, докато някое от жумящите деца се опита да го хване.

При тази игра се създават много смешни и неочаквани положения. Жумящите деца се хващат едно друго, мислейки че са хванали играча със звънеца.

ИГЛИЧКА, КОНЕЦ И ВЪЗЕЛ

Указания на играта. Всички застават в кръг и се хващат за ръце. Отделят се и застават един до друг трима играчи: игличка, конец и възел. И тримата застават вън от кръга.

Игра. Игличката бяга ту в кръга, ту вън от него, където си избере. Концът и възелът, едно след друго, я следват само в това направление и през тези врати, където тя е минала. Ако концът или възелът се замотаят — забъркат направлението, играта започва отново и се избира нова игла, нов конец и нов възел.

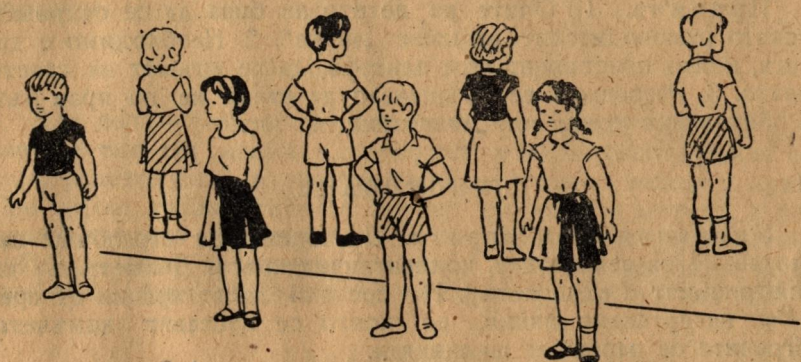
Правила. 1. Играчите от кръга не бива да задържат, а свободно да пропускат игличката, конца и възела, като повдигат заловените ръце нагоре. 2. За игличка е добре да се избере измежду най-ловките и съобразителни деца. Ако се попадне на добра тройка и тя бяга дълго без грешка, групата получава похвала и се сменя с нова, за да вземат участие по-голям брой деца. 3. Може да се смени тройката и при следното положение: когато концът настигне игличката или възелчето настигне кончето.

ДЕН И НОЩ

Указания към играта. Тази игра може да се играе в помещение или на открито. В средата на игрището или салона начертаваме линия. На 20 крачки от нея, от двете страни, начертаваме по една линия. Това са линиите на домовете. Играчите се разделят на две равни групи. По жребие или със скоропоговорка се определя кои ще бъдат „ден“ и кои —

„нощ“. След това двете групи застават на средната линия гърбом едни към други.

Игра. Ръководителят застава в средата и неочаквано извиква: „ден“. В този момент групата „нощ“ бяга към своята линия, а групата „ден“ я гони. Уловените отиват в групата на деня. Играта продължава до предварително определеното



време или докато останат малко играчи от едната група. Победителка се счита групата, която улови повече противникови играчи.

Правила. 1. Никой няма право да бяга преди сигнала. 2. Ловенето е позволено само по линията на дома. 3. Уловените се считат за преминали в срещуположната група и защищават нейните интереси.

Вариант. Тази игра може да се играе и по следния начин:

Двете групи застават на средната линия лице срещу лице. Ръководителят взема една дъска или тухличка едната страна на която е бяла, а другата черна. При почване на играта групите определят кои са бели и кои черни. Ръководителят хвърля тухличката и всяка група следи кой цвят ще падне; ако падне бял — гонят черните и обратно. Играта се развива както при „Ден и нощ“.

ПОЗНАЙ КОЙ!

Указания към играта. Всички играчи застават в кръг; техният брой е неопределен. Един застава в средата на кръга, с превързани или закрити очи.

Игра. По указание на ръководителя един от стоящите в кръга пристъпва към средното дете, докосва го с ръка и с

изменен глас го зове по име; след това същият се връща на мястото си. Ръководителят предлага да се открият очите на детето от центъра на кръга и то да каже кой се е приближил до него. Ако отгатне, разменят местата си. Ако не отгатне, играта продължава със същото дете. Ако три пъти под ред детето със затворените очи не може да познае идващите до него, избира се ново дете.

Правила. 1. Очите на детето не бива да се откриват, докато ръководителят не каже „може“. 2. Необходимо е децата, които пристъпват към центъра, да се връщат на своето място. 3. Разрешава се връщането да става не по прав път, а обикаляйки кръга или минавайки зиг-заг.

ПРИЦЕЛВАНЕ

Указания към играта. По образец на стрелбище начертаваме на земята пет концентрични кръга. Диаметърът на най-големият е един метър. На пет или десет крачки от прицела начертаваме линия, по която се поставят камъчета. Играчите се нареждат по линията.

Игра. По даден сигнал от ръководителя, играта започва, като последователно всеки от играчите по ред се прицелва по пет пъти в мишената — концентричните кръгове. Попадението в средния, най-малък кръг, дава пет точки за играча, попадението в четвъртия — четири, в третия — три и т. н. Печели този, който има най-много точки.

Правила. 1. Прицелването става точно от самата линия. 2. Играчите са наредени на разстояние един от друг една ръка, за да не си пречат при меренето.

ЛОВЕЦ И ЗАЙЦИ

Указания към играта. По дължината на игрището на разстояние 40—50 м. очертаваме границите на две гори. Между горите се настаняват ловец и пазач, а всички останали деца са зайци — настанени в една от горите.

Игра. При сигнал от ръководителя, играта започва. Зайците прибягват от едната гора до другата, а ловецът се стреми да ги хване. Заловените се охраняват от пазача (за тях в центъра има оградено място). Пазачът зорко следи някой от бягащите да не се докосва до заловен заек, защото в такъв случай последният се освобождава и бяга наред с всички. Играещите се стремят да отдалечат ловеца от хванатите зайци, а същевременно няколко се спускат да ги освободят, без па-

зачът да забележи. Играта завършва, когато всички зайци биват хванати.

Правила. 1. Заловените зайци нямат право да подават ръка за помощ извън линията, в която се охраняват. 2. Пазачът не лови, а само пази хванатите. 3. Бягащите зайци ловко раздвояват вниманието на ловеца, за да могат да освободят заловените.

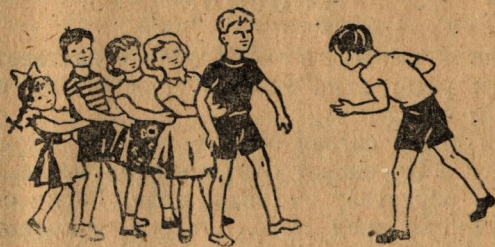
РИБАРИ И РИБКИ

Две деца — рибари, държат двата края на едно дълго въже, което е тяхната мрежа. Останалите деца са рибки, които са на морското дъно в своята къща — оградено място с кръг. При даден сигнал рибките плуват свободно в морето, а рибарите хвърлят „мрежата“, за да ги уловят. Уловените деца-рибки хванати за въжето тичат с рибарите да ловят нови „рибки“. Играта продължава, докато се уловят всички рибки.

ЗАКАЧВАНЕ

Указания към играта. Играчите се нареждат на групи в кръг по 5—6 деца едно зад друго, заловени за кръста, с лице към едно дете, което застава в средата.

Игра. При даден от ръководителя знак, детето, което е в средата, гледа да се закачи за последния в някоя от групите.



Първият от редицата, за когото гонещият е успял да се залови, излиза в средата и играта продължава.

Правила. 1. Всяка група пази своите хора, като се извива ту вляво, ту вдясно.

Вариант. Вместо няколко групи, децата могат да се наредят в една дълга редица и едно дете срещу редицата се стреми да улови последния. Играчите умело извиват редицата.

ЕЛЕКТРИЧЕСКИ ТОК

Указания към играта. Разделени на две групи, децата се нареждат в права линия едно срещу друго. Във всяка група децата са заловени за ръце.

Игра. По даден знак, първите от двете групи падат на колене, подскачат, сядат, лягат или правят други движения. Всички деца от групата трябва да извършат веднага същото движение. Сгрешилите се отстраняват от играта. Групата, която остане накрая с повече деца, печели играта. Всеки първи от редиците прави различни движения.

Правила. 1. За първи се поставят деца, които умеят да ръководят. 2. Гонещият се обръща ненадейно в различни страни.

БОЙ НА ПЕТЛИ

Указания към играта. Играчите се нареждат в кръг, един до друг, с ръце кръстосани пред гърдите и застанали на един крак.

Игра. По даден знак започват да се бутат другар с другар и всеки се мъчи да бутне другаря си така, че да го принуди да загуби равновесие и да стъпи на двата си крака.

Правила. 1. Всеки играч стъпил пет пъти на земята, се счита за слаб, а неговият другар получава пет точки.

СНОВАНЕ

Указания към играта. Играчите застават в кръг, на две протегнати ръце един от друг. Преброяват се по двама. Вторите номера сядат.

Игра. При даден сигнал първите номера тръгват вдясно един след друг, като сноват отвън и отвътре помежду всеки седнал играч и образуват пътуващ кръг. Всеки се стреми да докосне пътуващия пред него. А всеки докоснат застава в кръга. Целта на играта е да се види кой ще остане недокоснат.

Правила. 1. Пътуващите играчи не бягат, а ходят бързо. 2. Играчът, който бяга или пропусне да мине между някой от седналите, се счита за докоснат.

Вариант. а) Начертаваме предварително кръг на земята. При даден сигнал всички играчи се движат по начертания кръг вдясно, като се стремят да настигнат вървящия пред тях играч.

б) От време на време се изкомандува кръгом и всички продължават в обратна посока.

в) При настигане, вместо да се докоснат, играчите се стремят да се настигнат и задминат. Задминаването става обикновено от външната страна на кръга.

ТИЧАНЕ ПО НОМЕРА

Указания към играта. Всички деца се нареждат в кръг и се преброяват по четири. Ръководителят застава вътре в кръга.

Игра. По даден, предварително установен знак, ръководителят извиква някой номер от 1 до 4. Всички играчи от различните групи, които имат този номер, започват да тичат, като обикалят кръга от външната му страна и застават на мястото си. Победител е играчът, който се върне пръв на мястото си. Ръководителят извиква друг номер и играта продължава.

Правила. 1. Тичащите деца (с извиканите номера) обикалят кръга само веднаж. 2. Вместо обикаляне около кръга, децата могат да минават зигзагообразно под вдигнатите ръце на децата в кръга.

НАДБЯГВАНЕ С КАМЪЧЕ НА КРАКА

Указания към играта. Играта се играе от неопределен брой деца. На игрището се начертават две успоредни линии на 5—7 м разстояние една от друга. Всяко дете си намира по едно камъче.

Игра. Децата се нареждат на едната линия, на разстояние едно от друго две ръце. Всяко дете поставя камъчето на крака си — в началото на пръстите. По даден от ръководителя сигнал, всички деца тръгват с камъчето върху крака, към другата линия. Дете, на което падне камъчето от крака, се връща наново на първата линия и тръгва пак с камъчето върху крака. Първият, който достигне до линията, без да му е падало камъчето от крака, е победител.

Правила. 1. Всички деца тръгват от началната черта едновременно. 2. Всяко дете може да се връща при падане на камъчето от крака му докато се обяви победителят.

СЪСТЕЗАТЕЛНИ ИГРИ

КОЙ ЩЕ ВЗЕМЕ ПРЕДМЕТА?

Указания към играта. В средата на игрището поставяме маса или стол без облегало. За да бъде неподвижна забиваме по едно колче от външната страна на краката. В центъра на масата начертаваме малък кръг и в него поставяме един предмет (шишарка, камък или тухличка). На 20 стъпки от масата, в двете противоположни страни, се очертават стартови линии. Играчите се разделят на две равни групи и се нареждат един зад друг зад стартовата линия. Децата се преброяват поредно.

Игра. Ръководителят извиква един номер. От двете групи извиканите номера тичат към масата, като всеки се стреми пръв да вземе предмета от кръга и да се върне на мястото си в колоната. Този, който е пръв, печели две точки в полза на групата си. Играчът, който успее да се върне пръв на мястото си, но не е взел предмета, печели една точка за своята група. Една точка печели и играчът, който успее да вземе предмета, но е изпреварен при връщането на мястото си.

Правила. 1. Ходът на играта се контролира от ръководителя и от двама рефери, избрани от децата. Реферите стоят отстрана на групите и следят за правилната игра. 2. При връщането на всеки играч на мястото му, реферът извиква високо „да“. 3. Ръководителят извиква номерата разбъркано, като се старее да вземат участие в играта всички деца. 4. При всеки извикан номер ръководителят поставя нов предмет.

ГРУЗИНСКА ИГРА

Указания към играта. Един от играчите се избира за ръководител. Останалите се разделят на две равни групи. От двете страни на ръководителя, на разстояние 20 крачки се нареждат играчите в колона по един. За всяка група на разстояние 5 до 7 стъпки, се забожда в земята по една пръчка.

Игра. По сигнал на ръководителя, първият номер от всяка група изтичва до своята пръчка, обикаля я три пъти и по пунктиран път бяга към пръчката на противника, обикаля я също три пъти, изтръгва я от земята, тича с нея обратно до своя фронт, и я забожда на мястото на своята пръчка. Този играч, който първи успее да забодне противниковата пръчка в своя фронт, печели играта.

Правила. Всеки, който е играл веднаж, отива на последно място. 2. Играч, който изтръгне пръчката при бягане, или наруши реда, губи играта.

Указания към играта. Броят на играчите е неопределен, но трябва да бъде кратен на четири. Всички се нареждат в кръг; раздават се знаменца в четири цвята (еднакъв брой от всеки цвят). Всеки играч се счита, че има свой спортен цвят по тоя на знаменцето. В четирите ъгли на игрището застава по един капитан също с знаменце в ръка.

Игра. С песен всички в кръга маршируват, като развяват знаменцата. При даден сигнал от ръководителя, капитаните издигат знаменцата си, а играчите от кръга тичат при съответните по цвят знамена и се строят в редица така, че капитанът да се намира на десния фланг. Която група се построи първа извиква в хор „физкултура“. Тази група е победителка.

Правила. 1. При повтаряне на играта се разменят цветовете на играещите. 2. При подреждане на групите трябва да се пази известен ред.*

СВЕТКАВИЧЕН УДАР

Указания към играта. Броят на играчите е 20—30 души. Играчите се разделят на две равни групи и застават една срещу друга. Разстоянието между редиците е 15—20 крачки. Двете групи се преброяват по пет, като всеки трябва да запомни номера си. При по-малък брой участници в играта, вместо по пет, преброяването става по трима, дори и по двама.

Игра. По знак на ръководителя първият номер от едната група започва играта, като отива към другата група, играчите от която стоят с протегната напред дясна ръка. Минавайки покрай редицата (2—3 пъти) той избира удобен момент при последното минаване, за да удари по ръката някого от играчите с протегнати ръце, след което се отправя бързо към своята група. Този, който е докоснат, се стреми да го догони, преди първият да е успял да застане на мястото си. Ако го улови, той го отвежда в своята група и го поставя зад гърба си. Ако първият успее да се върне на мястото си неуловен, в такъв случай взема със себе си докоснатия и го поставя също зад гърба си. Ръководителят отново дава знак и първият номер от другата група тръгва към срещуположните, които стоят в очакване с протегнати десни ръце. После се извикват вторите, третите номера и т. н. Всеки играч отива да удари само веднаж, но може да бъде ударен няколко пъти и следователно има възможност да приведе в своята група

няколко души от играчите на противника. След като всички са се изредили да удрят, двете групи се строят в две срещуположни редици, в които се включват и хванатите през време на играта. Групата, в която се окажат повече играчи, отколкото са били в началото се счита победителка. Личното първенство в тази игра се присъжда на този, който приведе на страната на своята група най-голям брой играчи от другата група.

Правила. 1. Всяка смяна на положението се извършва след сигнал от ръководителя. 2. Играчите се движат само между линиите.

ПАРТИЗАНСКА ПЪТЕКА

Указания към играта. Да се премине по-тясна пътека (гредата) и да се пази равновесие е трудно; трудността е още по-голяма, когато по такава пътека трябва да се разминат двама души. Такова разминаване може да стане само при взаимно подпомагане на разминаващите се.

Игра. Играчите се разделят на две групи по двойки. По даден сигнал от ръководителя, всяка двойка, последователно от двете групи, се опитва да се размине по гредата. Печели групата, от която повече двойки са успяли да преминат благополучно гредата.

Правила. 1. Движението трябва да става непрекъснато само по гредата. 2. Преминаването на гредата трябва да става за едно и също време при всяка двойка.

ТОЧЕН УДАР

Указания към играта. На един голям картон се рисува една тигрова глава с отворена уста. В устата на тигъра е отрязано отворстие от 20 до 25 см, което е прицел за хвърляне на топка. Вместо топка могат да се използват елхови шишарки. Играчите се разделят на две съревноваващи се групи.

Игра. По даден от ръководителя знак играчите последователно се прицелват в устата на тигъра, като всеки играч има право на пет последователни удара.

Правила. 1. Навсеки сполучлив удар се пише една точка. 2. Играчите се прицелват от едно и също разстояние. 3. Групата, която е събрала най-много точки получава награда.

ВИЕЩА СЕ ПЪТЕЧКА

Указания към играта. На игрището в права линия се поставят пет кегли на разстояние един метър един от друг. На две крачки от крайния кегел се начертава линия. Играчите застават на чертата, ръководителят завързва очите на първия от играчите и му предлага да премине на другия край на игрището. Играчът трябва да обиколи всеки кегел — единия от дясно, другия отляво и т. н. под ред. Който пропусне или събори някой от кеглите, се смята, че не е изпълнил задачата си. При състезание на две групи печели тази, от която повече играчи са успели да преминат по виещата се между кеглите пътечка.

ТИЧАНЕ ВЪВ ЗИГ-ЗАГ

Указания към играта: Играчите са наредени в две или четири успоредни редици, на една две крачки разстояние една от друга. Пред всяка редица на разстояние 5—6 метра са поставени по 6 камъчета на разстояние 30 см едно от друго, но не в права линия.

Игра. При даден сигнал първият от всяка редица с дребни крачки обикаля във зиг-заг всяко камъче от шестте и се връща като докосва втория от редицата и застава последен. Вторият прави същото и т. н., докато се изредят всички от редиците. Първата изредила се група е победителка.

Правила. 1. Ако някой от играчите бутне камъче, поставя го на място и отново обикаля.

БЯГАНЕ С ГРАХОВИ ЗЪРНА

Указания към играта. Играчите са в две успоредни редици на разстояние няколко метра. На 10 метра от първите се чертае линия за граница.

Игра. На всеки първи от редицата се дава картон или шперплатова дъска с размер големината на чиния, на която има поставени 5—6 грахови зърна, и около всяко зрънце е начертано кръгче. При даден сигнал първите тръгват до границата и обратно като подават дъсчицата с граховите зърна на вторите, а те заемат последно място. Вторите правят същото, като подават дъсчицата на третите и т. н. През цялото време играчите



внимават граховите зрънца да не излязат от кръгчетата. Победителка е тази група, която първа се изреди.

Правила. 1. Този, който събори някое зрънце или го извади от кръгчето през време на движението, се връща до изходното си положение и от там наново тръгва.

ВЗЕМИ КЪРПАТА

Указания към играта. Играчите са наредени в две успоредни редици на разстояние 8—10 метра. Обърнати са с лице редица срещу редица. В средата между всяка редица се поставя кърпа. От двете редици играчите се номерират с еднакви номера. Ръководителят извиква един номер. Съответните номера от двете редици тичат да вземат кърпата. Който успее първи да я вземе печели за цялата редица една точка. Печели редицата, която има най-много точки.

НАДБЯГВАНЕ ПО ТРОЙКИ

Указания към играта. Играчите са наредени в две успоредни редици по тройки, заловени за ръце с лице навън. На разстояние 5—6 метра от всяка редица е поставен по един стол или камък. При даден сигнал първите тройки тръгват напред към столчетата, обикалят ги и застават последни, като минавайки крайвторите тройки ги докоснат. Победителка е редицата, на която първата тройка най-напред застане на първо място.

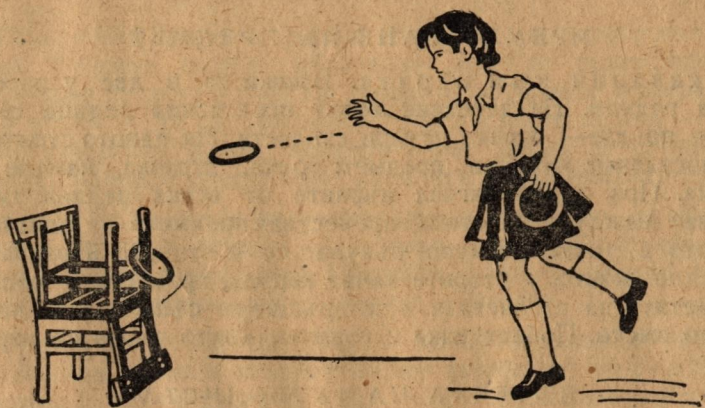
ВЕРИЖНО СЪСТЕЗАНИЕ

Указания към играта. Играчите са в две успоредни редици, заловени за рамене на разстояние 5—6 метра всяка редица. На няколко метра пред всяка редица са поставени по две столчета като на едното от тях поставяме някакъв предмет. При даден сигнал, както са заловени всички тичат към столчетата и първият от всяка редица премества предмета от едно столче на друго. Всички се връщат обратно на мястото си, а първият застава на последно място. После води вторият и той сменя местата на предметите и пак отива последен и т. н. докато първите отново дойдат на мястото си. Внимава се веригата да не се разкъса.

Варианти: играчите могат да се заловят през кръста с дясна или лява ръка, да обикалят на един крак и други подобни.

ОСЕМ СОРСА

Указания към играта. Взимаме осем сорса (или от гъвкави пръчки, или тел правим осем колелца с диаметър 20 см). Играчите се нареждат в две равни по брой успоредни редици, на разстояние 2—3 метра. Пред всяка редица по на



6—7 метра има поставен по един стол и на него още един с краката нагоре. На първите деца от двете редици се дават по четири сорса.

Игра. При даден сигнал от ръководителя първите хвърлят сорсата, като се стремят да ги надянат последователно на четирите крака на стола, след като вземат сорсата предават ги на втория и отиват на последно място. Печели тоя, който успее да надене сорсата на четирите крака на стола; пишат му се четири точки. Като успее само на един — пише му се една точка. Печели групата с най-много точки.

Правила. 1. Пред всяка група се начертава линия, от която играчите хвърлят сорсата.

2. Ръководителят следи за правилното хвърляне.

СЛОЖИ, ДИГНИ!

Указания към играта. Децата са в две тилни редици. Пред всяка редица има сложени в права линия по три колела на разстояние пет метра едно от друго, като първото е далеч три метра от децата. Всяко първо дете от двете редици, държи в ръката си камъче — такива има във всяко колело по едно. При даден знак първото дете от двете редици изтичва при първото колело, слага своето камъче, дига

онова, което е във колелото, занася го във второто колело, остава го, от него взема другото камъче, занася го в третото колело, остава го, взема от там другото камъче и тичешком го предава на второто дете от редицата, а то самото отива на последно място. Второто върши същото и т. н., докато се изредят всички. Победителка е групата, която свърши първа.

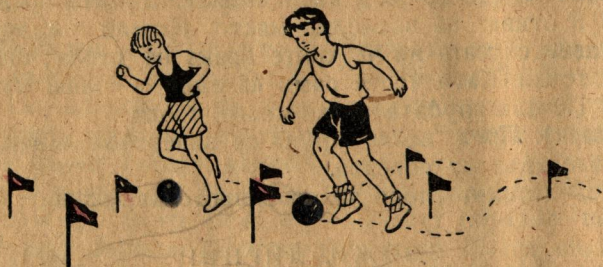
ПРЕМЕСТВАНЕ НА ПРЕДМЕТ

Указания към играта. Всички са в две успоредни тилни редици. На десетина метра пред всяка редица се поставят по две — всичко четири столчета. На едното столче от тях поставяме някакъв предмет: топка, играчка, камъче или пръчка. При даден сигнал първите от всяка редица тичат, минават между столчетата, преместват предмета от едното на другото и тичат обратно, ръкуват се с вторите и отиват на последно място, а вторите тичат напред, преместват обратно предметите на столчетата и се връщат по същия начин на последно място. Победителка е групата, която първа се изреди.

ПЪТЕЧКА НА ФУТБОЛИСТА

Указания към играта. Това състезание е хубаво за начинаещите футболисти; то ще им помогне да се научат да владеят по-добре топката.

По дължината на игрището в две успоредни линии се поставят по 10 знаменца, на разстояние два метра едно от



друго. Играчите са наредени в успоредни редици на пет метра разстояние от първото знаме. Първите двама от всяка редица, при даден сигнал, прекарват топката с двата си крака около знаменцата, в зиг-заг, до последното и обратно; после взимат топката, предават я на втория и отиват на последно място. Вторите правят същото и т. н. Победителка е тази група, която първа се изреди.

Качество на състезателите е да движат топката, без да я пускат да отива далече от тях и да не събарят знамената. За футболиста това е много важен навик. Той може да се придобие само с тренировка.

ЛОВЦИ И ПАТИЦИ

Указания към играта. Играчите се преброяват по двама. Вторите номера образуват кръг на разстояние две крачки един от друг — това са „ловците“. Първите номера влизат в кръга — те са „патиците“. Пред самите играчи — ловци се начертава линия: ловците нямат право да стъпват на линията. Ловците престрелват патиците с волейболна топка.

Игра. По команда на ръководителя, патиците се пръскат вътре в кръга, а ловците се стараят да ги прострелят с помощта на волейболна топка. Патицата, която е ударена, излиза от кръга и не взема повече участие в играта.

Правила. 1. Ловците могат да си прехвърлят топката помежду си, за да я хвърлят върху патица от по-удобно положение. 2. Не се счита за удар върху патица, когато топката се е допряла до земята. 3. Ако патицата успее да улови топката във въздуха, връща я на ловците и продължава да участвува в играта. 4. Играта завършва когато изтече установеното време от 5—10 минути, или когато в кръга не остане нито една патица. 5. След свършване на играта, играчите променят ролите си. 6. Побеждава групата, която простреля най-бързо патиците.

СПОКОЙНИ ИГРИ

КОКОШКА И ПИЛЕТА

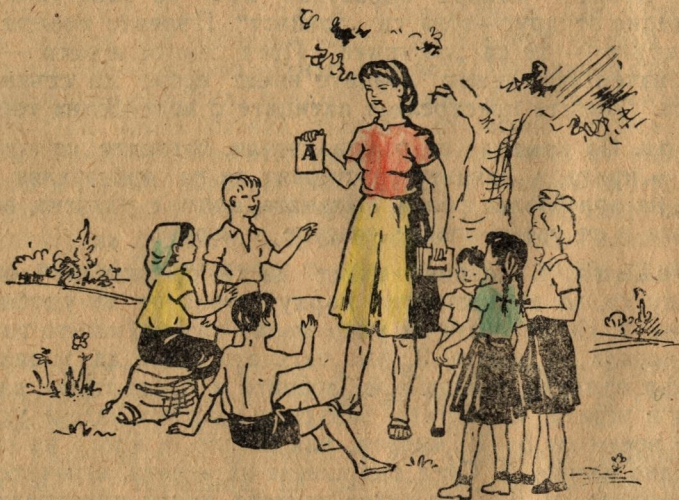
Указания към играта. Децата са насядали свободно с глава захлупена на коленете. Едно дете се избира за кокошка и излиза на страна.

Игра. Ръководителят посочва пет деца за пилета. Кокошката се връща и вика: „кло-кло-кло“. Пиленцатата отговарят: „пи-пи-пи“ (с променен глас). Тя трябва да познае кои от децата са избрани за пилета. Ако познае всичките пилета има право да посочи кой да бъде следващата кокошка. Ако познае до три пилета, децата избират следващата кокошка. Така играта продължава с друга кокошка.

ИГРА НА ДУМИ

Указания към играта. Децата се разделят на две групи седнали свободно. Ръководителят застава на удобно място срещу децата, като има при себе си едно „тяло“ букви.

Игра. При започване на играта, ръководителят показва една буква напр. „Б“ и иска от децата веднага да му кажат име



на град, животно или растение, което почва със същата буква. Която група има най-много и най-бързо казани думи тя е победителка.

ГЕОГРАФСКА ИГРА

Указания към играта. Децата са в кръг, насядали или прави.

Игра. Ръководителят застава до едно от тях и казва едно име, напр. „Калофер“. Детето, което седи отлясно на него, след пет секунди (другарчетата броят до 30) трябва да каже едно име също на град, който започва с последната буква на казания, напр. „Русе“. Следващото дете отлясно трябва след пет секунди също да каже име на град, започващ с „е“ напр. „Етрополе“ и т. н. Което дете не успее да се сети за такъв град „изгаря“ и застава на страна.

„ЗАЩОТО“ Е ЗАБРАНЕНО

Указания към играта. Децата са седнали свободно.

Игра. Ръководителят или едно от децата започва да задава въпроси на някое от групата. Напр. „Ти какъв си?“ Запитаният отговаря „шивач“. — „А защо не ми уши палтото на време?“ Запитаният дава свободен отговор, като внимава да не употреби думата „защото“ или „понеже“. Той може да отговори „Нямах време“, или „Не знаех, че бързате“, „но в никакъв случай със „защото“ или „понеже“. Ако употреби една от тези думи, „изгаря“. Запитва се друго дете. Играе се бързо.

ОГЪН, ВЪЗДУХ И ВОДА

Указания към играта. Децата са в кръг, прави или седнали. В средата застава едно дете, свързана кърпа на възел.

Игра. При даден сигнал от ръководителката, средното дете хвърля кърпата на едно от децата в кръга, като едновременно извиква една от трите думи „огън, въздух или вода“. Напр. ако извика „въздух“, то брои до десет. В това време, детето, на което е хвърлена кърпата, трябва да каже някое име на животно (птица), което живее във въздуха (напр. „орел“. Ако средното дете, хвърляйки кърпата и извика „вода“ — то детето, на което е хвърлена, трябва да я улови и едновременно да каже име на животно, което живее във водата (напр. „шаран“). Ако пък извика „огън“, детето, което хваща кърпата, трябва да мълчи и да я отвързва. Ако до десет не може да я отвърже, застава в центъра на мястото на другаря си, а той отива на неговото място. Играта продължава.

Правила. 1. Ако детето, което е хванало кърпата, не може да каже съответното име докато се брои до десет, то остава в средата. Не бива да се повтарят едни и същи животни и птици.

ОПАРЕН

Указания към играта. Всички са седнали свободно. Раздадени им са два, три дребни предмети (или само един при по-малък брой деца).

Игра. При даден сигнал, предметите започват да се предават от ръка на ръка. При втори сигнал — предаването спира. У когото остане предмета в последния момент при спиране, счита се за опарен и излиза от играта. Играта започва отначало.

Правила. 1. Играе се бързо. 1. За водач се избира дете, което умее да води или самата ръководителка. Сигналите се дават ясно.

ХОП

Указания към играта. Децата са седнали в кръг. Предварително се уговаря, кое число се определя за „хоп“ напр. 6.

Игра. Играта започва като първият от кръга казва гласно „едно“. Детето до него казва „две“, до него вдясно казва „три“ и т. н. докато се стигне до детето, което ще каже „шест“, то вместо числото произнесе „хоп“. След него броенето продължава 7, 8, 9 и т. н. и когато се стигне до число, което съдържа шест като множител, ще се каже два пъти „хоп, хоп“ при 12, а при 18 — „хоп, хоп, хоп“ и т. н. Броенето продължава, като след последния се почне от първия и броенето продължава до 50. Децата, които сгрешат, се отстраняват.

Правила. 1. Играе се без прекъсване при броенето.

ХИТРИ ВЪПРОСИ

Указания към играта. Тази игра може да се проведе на всяко място, добре познато за децата. Особеността на играта се състои в това, че ръководителят я провежда внезапно, без предупреждение. Той внезапно задава редица въпроси, напр. с такова съдържание: 1. На къде гледат прозорците на нашата стая — на север, на юг, на изток или на запад. 2. Какво дърво расте надясно от входа на училищната градина? 3. Какви растения има в градината? и др. т.

Достатъчно е да се зададат 10—15 въпроса, за да се види степента на детската наблюдателност.

ОТГАДАВАНЕ

Указания към играта. Децата са насядали около ръководителя си. Той посочва едно от децата, което си намисля някоя дума, предмет и я казва на ухото на ръководителя. След това то казва на другарчетата си само белези от същия предмет, за какво служи, къде се намира или римува думи с неговата рима напр. ако детето е казало думата „поличка“ казва, че се намира в кухнята, употребява се за слагане на чинии, римува се с „количка“, кофичка и др. Децата трябва да отгатнат думата. Който я познае, той намира друга дума, казва я на ръководителя и задава въпрос.

ОБРАТНО

Указания към играта. Децата са седнали свободно около ръководителката си. Посочва се едно дете което казва едно име, другарят до него вдясно трябва веднага да каже име обратно на казаното. Например ден—нощ, горещо—студено, малък—голям и т. н.

ПРЕЛИВАНЕ ОТ ЧАША В ЧАША

Указания към играта. Играчите насядат без особен ред. Двама от тях излизат напред. За играта са нужни две чаши за вода: едната пълна, другата празна.

Игра. При даден знак от ръководителя „почни!“ двамата играчи коленичат един срещу друг, като единият улавя с дясната си ръка глезена на дясния си крак, а другият с лявата ръка — глезена на левия крак. Със свободните си ръце вземат чашите — единият пълната, а другият празната. Опитват се да прелеят водата от едната чаша в другата и обратно, без да я излеят.

Правила. 1. Играчите нямат право да допират вдигнатия крак до земята. 2. Ако играчите не успеят да прелеят водата докато ръководителят преброи до 20 биват сменени от други играчи.

ДРЪЖ—ПУСКАЙ

Указания към играта. Децата са насядали свободно. Всички, включително и ръководителят, държат с една ръка края на кърпа или шалче. Ръководителят започва да разказва приказка или случка и внезапно казва: „Дръж!“ Децата в момента трябва да пуснат кърпата. Тези, които продължават да я държат, изгарят и застават настрани. Ръководителят продължава да разказва и внезапно казва: „пускай!“, а децата трябва да държат. Тези, които пуснат, изгарят. Разказът продължава, прекъсван от време навреме с „дръж“ или „пускай“, докато изгорят всички. Сега ръководителят затваря очи, а играчите поставят в кърпата по един предмет. Той си отваря очите и започва да нарича за всеки предмет някакво действие. Напр., скачане на един крак, да донесе вода и пр.

ИГРИ С ТОПКА

ЛОВЕТЕ ТОПКАТА

Указания към играта. Играят неопределен брой играчи, които се разделят на двойки и застават един срещу друг на разстояние пет крачки. Всяко дете начертава около себе си кръг с диаметър две крачки. Играчите застават в центъра на всеки кръг. Всяка двойка притежава по две топки.

Игра. При даден сигнал от ръководителя всеки хвърля топката нагоре, като бърза да смени мястото си със своя партньор и да улови неговата топка преди тя да падне на зе-

мята. Трябва да се бърза, за да се успее. Побеждава тази двойка, която е хванала повече пъти топките.

Правила. 1. Топката се хвърля нагоре и в никакъв случай не извън кръга. 2. За да се избегне сблъскване предварително се определят страните, които трябва да държат сменящите се с бягане партньори.

ПРЕДАВАНЕ НА ТОПКА В КРЪГ

Децата се нареждат в два кръга. Преброяват се по номера. В средата на всеки кръг е поставена по една топка. При даден сигнал първите номера застават в центъра, вземат топката и я подхвърлят на вторите номера. Те я връщат на средния, който я хвърля на третия и т. н. докато се изредят всички. Победителка е групата, в която по-бързо се изредят всички.

В а р и а н т. Топката може да се подава и да се лови с една ръка; може да се тупа в земята; може да се тупа с завъртане и тогава ловене.

ИГРА С ТОПКА

Децата са седнали или прави в кръг. Учителката или едно от децата е в средата на кръга и хвърля топка на дете от кръга, като същевременно казва едно число, а се иска то да каже следващото. Топката се подхвърля обратно на този, от когото е хвърлена. Ако детето не може веднага да каже правилно следващото число, престава да играе и на него не се хвърля повече топката.

Играта продължава докато останат малко играчи.

В а р и а н т. Подавайки топката може да се иска от децата да казват имена на животни, на птици и др. т.

ПОДАВАНЕ НА ТОПКА НАД ГЛАВАТА

Играчите се нареждат в две успоредни редици на разстояние две-три крачки една от друга. Във всяка редица играчите са на една ръка разстояние. Ръководителят подава по една футболна топка на първите от двете редици. Всички се приготвят с ръце над главата. При даден сигнал, топките започват да се предават от ръце в ръце над главите. Щом стигнат до последния, той тича, застава с топката пред първия и я предава наново, докато се изредят и всички станат първи. Победителка се счита тая редица, на която първият застане на мястото си по-бързо.

Вариант. 1. Топката се подава между краката. Същите редици при същото положение, но с разтворени крака и топката се търкаля по земята. Играчите застават близо един до друг.

2. Топката се подава от ръце в ръце надясно-встрани.

СЪСТЕЗАНИЕ С ТОПКИ

Играчите са наредени в две успоредни редици, само че застават едни срещу други на разстояние два-три метра редица от редица, а между всяко дете има 1—2 метра разстояние. При даден сигнал всеки първи подава топката на втория, вторият на третия и т. н., докато последният дигне топката и извика: „Готово!“ Победител е, който пръв извика. Пише му се точка.

Вариант. Вместо да се подхвърля, топката се удря о земята, вторият я поема, удря я о земята, за да я поеме третият и т. н.

ЛЕТЯЩА ТОПКА

Играчите се разделят на две групи една срещу друга на 10—15 метра един от друг. На едната група се дава малка топка. При даден сигнал топката се хвърля в противниковата страна. Играчите се стремят да я уловят и ако успеят, хвърлилият отива в противниковата страна, а уловилият хвърля топката обратно. На която група играчите се свършат побърже тя губи играта. Когато топката падне извън игрището на противника, също се счита за уловена и хвърлящият се премества също както и ако някой я улови. Играе се пъргаво и без прекъсване.

ПРЕМИНАВАНЕ

Указания към играта. Играчите са наредени един до друг в кръг. Краката им са разтворени и допрени с краката на съседите. В центъра застава едно дете с топка.

Игра. При даден сигнал детето от центъра се стреми да хвърли топката вън от кръга, обаче през краката на играчите. Те му пречат, но само с ръце. Щом детето от центъра успее да изкара топката вън от кръга, то се хваща при другите деца и играта продължава с нов играч в кръга.

Правила. 1. Дете от кръга, което се опита да спре топката с крак, излиза от играта. 2. Позволено е детето от центъра да мери една страна, а да хвърли топката на противната.

ПИПНИ ТОПКАТА

Указания към играта. Всички играещи деца са в кръг. Едно от тях влиза в центъра на кръга.

Игра. При даден сигнал играта започва, като играчите от кръга си подават топката, на височина човешки ръст, а



играча от кръга се стреми да пипне топката. Ако успее, сменя се с другаря, от когото е излязла топката, и играта продължава.

Правила. 1. Играчите от кръга нямат право да предават топката поредно, те трябва да я прехвърлят във въздуха. 2. Щом топката падне извън кръга, отива да я догони този, който я е изтървал. 3. Подаването и ловенето се извършва от всички според правилата, които се установяват предварително (с две ръце, с една ръка, направо, от високо).

Вариант. 1. Вместо да се хвърля, топката може да се търкаля.

2. Играчите може да са седнали, а този в средата да е на колене.

ИЗБЯГВАЙ ТОПКАТА

Указания към играта. Децата са наредени в кръг. Преброяват се по двама. Вторите номера влизат няколко крачки към центъра и се обръщат с лице към първите номера. Един играч от външния кръг държи топката.

Игра. При даден сигнал за почване играчът хвърля топката към вторите номера, като се стреми да удари някого от тях. Децата от центъра се пазят да не бъдат ударени, като се навеждат или местят. Ако някой от тях бъде улучен, излиза от кръга. Играта продължава, когато всички деца — втори номера — бъдат ударени. След това се сменят — външните стават вътрешни и обратно.

Правила. 1. Топката се хвърля от различни деца. 2. Вторите номера имат право да се навеждат, да се извиват и при бранене от топката да се местят само на една стъпка, но не и да бягат. 3. Топката не се хвърля със голяма сила.

КОЙ ТЕ УДАРИ

Указания към играта. Децата се нареждат в две колони А и В, с лица едно към друго, на разстояние 5—6 метра. От колона А излиза едно дете и застава с лице към своята колона. Ръководителят държи тенисна топка.

Игра. При почване на играта ръководителят подава топката на един от играчите във „В“ колона, който я хвърля към детето, обърнато с гръб от срещуположната колона. Ако детето бъде ударено, бърже се обръща и трябва да отгатне кой го е ударил. Познае ли, разменят си местата. В случай че не познае от кого е хвърлена топката, остава на мястото си, а друго дете го замерва. Играч, който не улучи детето, заема мястото му.

Правила. 1. При замерване не се позволява да се удрят по главите. 2. Топката се хвърля от място.

ПЧЕЛА

Указания към играта. В играта вземат участие 10—20 деца. Всички се нареждат в кръг, на разстояние две ръце, с лице към центъра. На земята се хвърля топка.

Игра. Играчите отбиват топката с ръце, като се стараят да ударят другия. Топката е „пчела“. Ако някой не успее да я отбие и бъде ударен счита се за ужилен, обръща се с гръб към играчите и не взима участие, докато отново не бъде ударен друг. Тогава първият ужилен отново се обръща към

кръга, а вторият се обръща с гръб към центъра. Тази игра носи оживление.

Правила. Детето, което извади топката вън от кръга се счита също за ужилено от „пчелата“.

ПЕТОРКА

(Старинна литовска игра)

Указания към играта. На игрището начертаваме пет еднакви кръга, единият от които е в центъра, а четирите са симетрично разположени около него, на известно разстояние. По жребие или избор един от играчите става „петорка“ и заема централния кръг, а останалите 4 деца застават по едно във всеки. Играе се с пет деца. За играта е необходима топка.

Игра. По даден сигнал от ръководителя топката се подава от ръце в ръце така че тя минава над детето „петорка“, а последното с подходящи движения се старае на всяка цена да избегне удара, като присяда, подскача или се прегъва. Играчът, който е успял да удари детето „петорка“ се разменя с него.

Правила. 1. Играчите нямат право да излизат вън от кръговете. 2. При предаване на топката трябва да вземат участие всички деца. 3. При по-голяма група се образуват няколко петорки.

БЪРЗО ЛОВЕНЕ

Указания към играта. Играчите застават в кръг. Преброяват се по номера. В средата на кръга влиза един от тях с топка в ръка.

Игра. При даден сигнал от ръководителя детето в кръга извиква един номер: „Извиквам номер X“ — и подхвърля топката на няколко метра отвесно нагоре. Извиканият играч се старае да улови топката преди да е паднала на земята. Ако успее, двамата играчи разменят местата си. В противен случай в кръга остава същият играч.

Правила. 1. Играе се бързо — подхвърлянето на топката става едновременно с извикването на номера. 2. Диаметърът на кръга е в зависимост от възрастта на играчите, (при по-малки деца кръгът е по-малък, а при по-големи — по-голям).

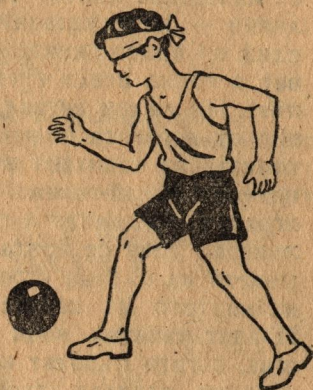
Вариант. Вместо номера, играчите се наричат предварително на градове, животни или растения. Играчът от центъра, като подхвърля топката, извиква един град или растение, според както са се условили. Извиканият тича да улови топката.

КОЙ ЩЕ РИТНЕ ТОПКАТА

Указания към играта. Играчите са в кръг, на разстояние две протегнати ръце един от друг. В средата на кръга се поставя футболна или друга топка.

Игра. Посочваме дете, което затваря очите си, отправя се към топката и се стреми да я ритне. Целта на играта е да се ритне топката със затворени очи. Успелият получава една точка. След него се посочва втори, трети и т. н. Победител се счита този, който има най-много точки.

Правила. 1. Отивайки към топката, не е позволено да се поглежда. 2. Всяко докосване до топката се счита за успех и се пише точка.



УДАРИ ТОПКАТА!

Указания към играта. В играта участвуват неопределен брой деца, разделени на групи по 5—6. На няколко метра пред всяка група се поставя върху пейка или столче без облегало, голяма топка. Всяко първо дете има в ръката си торбичка с пясък.

Игра. По знака на ръководителя „хвърляй“, първото дете хвърля пълната с пясък торбичка с дясната си ръка върху топката, бяга да вземе торбичката, връща се на мястото си и я подава на следващото дете. За удар върху топката се получава знаменце. След като всяка група направи два до три тура хвърляния знаменцата се изброяват. Победител е групата с най-много знаменца. После децата хвърлят торбичките, но с лявата ръка от по-малко разстояние. Окончателният резултат се отчита според попаденията с дясната и лявата ръка.

Правила. 1. Хвърлянето трябва да става от една линия. 2. За поддържане добър ред, при всяка топка се слага по едно дете, за да следи за попадението, да поставя на място ударената топка и да предава знаменцата. 3. При повторение на играта става размяна на играчите деца с онези, които са били при топките. 4. Ръководителят трябва да следи хвърлящите деца да са на линията, като дават напред левия крак при хвърляне с дясната ръка и десния крак — при хвърляне с лявата ръка.

ЩАФЕТА С ТОПКА

Указания към играта. Играчите се разделят на две групи. Всяка група си избира капитан. В средата на игрището се начертава линия. На 10—12 стъпки от нея се тегли нова линия — на капитаните. Групите се строят в колона по един по продължение на стартовата линия, а капитаните застават с топка всеки срещу своята група, по линията на капитаните. По даден сигнал, всеки капитан хвърля топката на първия от неговата колона; в същия момент този хвърля обратно топката на капитана и застава последен в своята колона. Капитанът с най-голяма бързина подхвърля топката на втория играч, а той, както и първият, я връща и бяга на края на колоната. Това се повтаря докато топката се намери отново в ръцете на първия играч. Сега първият играч отива с топката на мястото на капитана, а капитанът заема неговото място. Новият капитан води движението на топката. Играта завършва, когато първият капитан получи топката от ръката на последния капитан, стоящ на капитанската линия. Побеждава групата, която завърши предаването по-рано.

ХВЪРЛЯНЕ И ЛОВЕНЕ НА ДВЕ ТОПКИ

Указания към играта. Децата се нареждат в две успоредни редици. На 7—8 метра пред всяка редица се начертава граница. На първите двама от редиците се дават по две тенисни топки.



Игра. При даден сигнал първите тръгват с бързи крачки стигат до границата и обратно, като подхвърлят и ловят една след друга едновременно и двете топки. Щом се върнат на мястото си, подават топките на вторите от редиците, а те отиват на последно място. Следващите правят същото и т. н. докато се изредят всички. Печели групата на която всички деца успеят с подхвърляне на топките да се изредят по-бързо.

Правила. 1. Топките се хвърлят на височина над главата на детето, което ги хвърля. 2. Всеки играч се движи бързо.

ЛИТЕРАТУРА

- Армянов И. А. — Особенности детского возраста—Учпедгиз 1953 г.
Быкова А. И. и Конторович М. М. — Игры на летней дошкольной площадке в колхозе, физкультура и спорт, 1944 г.
Леви-Гориневская Е. Г. — Физическое воспитание детей дошкольного возраста — Учпедгиз, 1952 г.
*** Физическое воспитание учащихся I—IV класса— Учпедгиз 1950 г.
Павлов И. П. Избранные произведения — Изд. БАН, 1952 г.

СЪДЪЖАНИЕ

Увод	3
Същност и значение на подвижните игри	5
Характеристика на подвижните игри за предучилищна възраст	9
Характеристика на подвижните игри за първите училищни години	12
Методични указания за организиране и провеждане на подвижните игри	15

Подвижни игри за деца от предучилищна възраст (5—7 год.)

Игри с песни	23
Игри без песни	57
Състезателни игри	70
Спокойни игри	74

Подвижни игри за деца от училищна възраст (8—10 год.)

Игри без песни	78
Състезателни игри	96
Спокойни игри	103
Игри с топка	109
Литература	115



Цена 5.10 лв.