

Артем Патрикеев

Ловишки — 100 вариантов игры

Серия «Разнообразим подвижные игры»



Артем Патрикеев

**Ловишки – 100 вариантов
игры. Серия «Разнообразим
подвижные игры»**

«Издательские решения»

Патрикеев А. Ю.

Ловишки – 100 вариантов игры. Серия «Разнообразим подвижные игры» / А. Ю. Патрикеев — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-857059-9

Побегать и переловить всех своих друзей — что может быть интереснее? Только возможность спастись от ловишки самому! В книге представлены быстрые и динамичные варианты игры, которые можно применять как в зале, так и на улице.

ISBN 978-5-44-857059-9

© Патрикеев А. Ю.
© Издательские решения

Содержание

Ловишки – варианты игры	6
Конец ознакомительного фрагмента.	12

Ловишки – 100 вариантов игры

Серия «Разнообразим подвижные игры»

Артем Юрьевич Патрикеев

Фотограф Артем Патрикеев

© Артем Юрьевич Патрикеев, 2019

© Артем Патрикеев, фотографии, 2019

ISBN 978-5-4485-7059-9

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

«Ловишки» или «Ловишка» – это варианты довольно простых игр, в которых задача водящего – переловить всех (согласно названию), этим они и отличаются от «Салок». Игры данного вида обычно проходят весело, интересно и быстро, так как количество игроков у нас постоянно сокращается. В этой брошюре вы найдете сто вариантов этой игры.

Ловишки – варианты игры

1. Обычный вариант.

Выбирается водящий – ловишка. Все игроки разбегаются по игровой территории. По сигналу ловишка начинает ловить игроков (салить). Пойманные выходят из игры. Играют до тех пор, пока водящий не поймает всех игроков, после чего выбирается новый водящий и игра повторяется.

Интересно засечь время, за которое справится водящий, а затем время остальных водящих. Таким образом можно выявить самого быстрого ловишку.

Если водящий слишком долго не может поймать игроков, то играем определенное время.

2. Ловишка со стихами.

Считалкой выбирается водящий, он встает в центр игровой площадки. Остальные игроки встают вокруг него и держатся за руки. По сигналу ведущего игроки начинают двигаться в правую сторону со словами:

*Ау-ау-аукаем,
Весну приаукиваем.
Весна! Весна!
Красным-красна!
Весна пришла,
Свет, тепло принесла!
Весну встречаем,
В ловишки играем!
Раз, два, три, лови!¹*

На слове «лови» все игроки разбегаются враспынную по всей площадке, ловишка начинает их ловить. Пойманные выбывают из игры.

3. «Множественные ловишки».

Обычный вариант ловишек, но теперь каждый пойманный присоединяется к ловишке, так что водящих становится всё больше и больше. Игра проходит, пока все не будут пойманы.

Это очень быстрый вариант игры. Его можно провести на большой площадке, чтобы было место, где могут бегать игроки.

4. «Ловишка с мячом».

Обычный вариант, но водящий теперь бегает с мячом и бросает его в игроков. Считается прямое попадание или попадание от пола.

5. «Ловишка – мяч от стены».

Обычный вариант, но водящий должен бросить мяч в стену, чтобы тот от стены отскочил в одного из игроков. Считается любое попадание мяча от стены, даже если он ударится в пол, потолок, в другого игрока (а это значит, что при удачном броске можно выбить сразу нескольких участников игры) и т. п.

¹ Стихотворное сопровождение, используемое в брошюре, взято из книги «Подвижные игры: 1—4 классы/ Авт.-сост. А. Ю. Патрикеев. – М.: ВАКО, 2007. – 176 с. – (Мозаика детского отдыха). Впрочем, это довольно известные стихи, которые можно найти и во многих других источниках.

6. «Ловишка с мячом и возвращением».

Ловишка так же выбивает игроков мячом, но за каждый промах один из ранее выбитых игроков возвращается в игру. Лучше всего сделать так, чтобы пойманные садились на скамейку и по порядку после промаха входили в игру. То есть после первого промаха в игру входит тот игрок, которого выбили первым, и так далее. Так будет удобнее отследить порядок тех, кто был осален и вышел из игры и тех, кто будет возвращаться обратно.

В этом варианте ловишке будет труднее отводиться, и он потратит много времени, бегая за мячом.

Помним о том, что выбивать нужно только броском мяча. Нельзя держать мяч в руках, подбегать и касаться им игрока.

7. «Ловишка с мешочком на голове».

Обычный вариант, но каждый игрок (включая водящего) кладет себе на голову мешочек (или любой удобный плоский предмет). Игроки расходятся по территории, по сигналу начинается игра. Задача игроков усложняется, теперь им надо и от водящего убегать, и за мешочком следить. Если игрок роняет мешочек, то выбывает из игры. Если водящий роняет мешочек, то все пойманные игроки возвращаются в игру. Если еще никто не был пойман, то ничего не происходит (или же можно засчитать одну «свечку», то есть первый осаленный сразу же вернется в игру).

Если водящему тяжело, то можно за каждое падение его мешочка возвращать по одному осаленному игроку, а не всех вместе.

Мешочек после начала игры поправлять нельзя. Это приравнивается к падению. Так что игрокам необходимо как-то выкручиваться, если мешочек начнет сползать – наклонять голову, туловище, бегать как-то иначе и т. п.

8. «Ловишка на двух половинках».

Игровая территория делится пополам. На каждой половине находится свой водящий-ловишка. Половина игроков находится на одной стороне, вторая на другой. Чтобы не было путаницы, желательно как-то обозначить ребят – дать повязки разных цветов на руки или жилетки.

По сигналу начинается игра. Задача ловишек всё та же – ловить игроков. Каждый пойманный не выбывает из игры, а переходит в соседний круг, ко второму ловишке. А вот если его поймает и второй водящий, тогда уже игрок совсем выбывает из игры. Вот так и меняются игроки кругами, а затем выбывают. Интересно будет сравнить, какой ловишка справится со своими подопечными быстрее. Но с другой стороны, водящих можно представить одной командой и тогда считать время, которое пара потратит на ловлю. В конце после нескольких игр сравнить, какая пара оказалась самой быстрой.

9. «Ловишка с арканом».

Ловишке дается в руки мягкое большое кольцо (это может быть обруч, обмотанный мягкой тканью или что-то подобное), которым он и должен ловить разбежавшихся игроков. То есть ловишка должен набросить кольцо так, чтобы оно оделось на игрока. В этом случае ловля засчитывается, и игрок выбывает.

В этом варианте нужно помнить о безопасности. Ребята должны быть готовы к тому, что обруч может на них свалиться, пролететь до самых ног, и тогда можно будет за него зацепиться.

Набрасывать «аркан» можно только броском. Нельзя одеть обруч и держать его (так игрок может получить травму, врезавшись в удерживаемый «аркан»).

10. «Ловишка мячом на резинке».

Для игры используется мячик на резиночке, которым и салит водящий. Каждый осаленный выбывает. Этот вариант удобен для ловишки тем, что, по сути, его рука удлиняется за счет резинки, а мяч потом не нужно бегать и ловить, он прилетит сам, или же его можно подтянуть с помощью резинки.

11. «Ловишка на четвереньках».

Обычный вариант, но играем, передвигаясь на четвереньках. Применять можно разные варианты: бегая на руках и коленях; руках и ногах; на четвереньках спиной к полу.

12. «Ловишки ползком».

Обычный вариант, но все игроки передвигаются ползком.

13. «Ловишки в приседе».

Трудный вариант для передвижения, но зато помогает поработать над мышцами ног.

14. «Ловишки – руки за спиной».

Игра проходит по обычным правилам, но водящий держит руки за спиной в замке (или же их ему связывают). Таким образом и старается салить игроков. Этот вариант проводится в малых помещениях, когда нет возможности игрокам нормально убежать от водящего.

15. «Ловишки – руки за спиной 2».

Обычный вариант игры – водящий бегает и ловит игроков. Но теперь осаленные не выбывают, а складывают руки за спину в замок и продолжают играть таким образом. Если их ловят второй раз, то они выбывают. Помним о том, что бегать с руками за спиной нужно аккуратно. Если игрок случайно споткнется и упадет, он должен успеть расцепить руки и по возможности амортизировать свое падение (но не подставляя прямые руки).

16. «Ловишки в трех площадках».

Площадка делится на три равные части. Все игроки находятся в первой площадке. Выбирают трех водящих, каждый идет в свою площадку. Первый ничего не получает, он будет салить руками. Второй получает мячик на резиночке, которым и будет ловить игроков. Третий получает средний резиновый мяч, которым и будет выбивать игроков.

Игра проходит следующим образом. По сигналу первый водящий начинает ловить игроков. Каждый осаленный переходит на вторую площадку. Второй водящий начинает играть через 15—20 секунд после первого (независимо от того, сколько игроков уже будет у него на площадке). Каждый осаленный во второй площадке переходит в третью. Третий водящий включается в игру через 15—20 секунд после второго. Из третьей площадки игроки выбывают уже полностью.

17. «Ловишки на хопках».

Водящему выдается мяч-хоп (резиновый мяч с ручкой, на который можно сесть и попрыгать, его еще называют хоппер). Остальные игроки разбегаются по игровой площадке. Ловишка пытается переловить всех игроков. Для него эта задача довольно сложная, поэтому можно ограничить игровую территорию.

18. «Ловишки на хопках-2».

Тот же вариант, что и первый, но теперь выбираются 2—4 водящих, чтобы они могли действовать более организованно и чтобы игрокам было сложнее убежать.

19. «Ловишки-автомобилисты».

Этот вариант скорее подходит для детского сада и первого класса. Каждый ребенок получает в руки резиновое кольцо – это будет руль. Все игроки «разъезжаются» по игровой территории на своих «автомобилях». По сигналу начинается игра. Водящий так же едет «в автомобиле» и салит остальных своим рулем (кольцом). Пойманные выбывают (идут ремонтироваться).

С детьми можно представить, как будто у нас обычное дорожное движение, но вот появляется какой-то лихач, не соблюдающий правила, который начинает таранить и портить все окружающие машины. Поэтому от него и нужно спасаться, а кто не сумел спастись, того уже нужно везти ремонтироваться.

20. «Ловишки спиной вперед».

Обычный вариант, но передвигаться нужно спиной вперед. Соответственно, чтобы осалить игрока, ловишке придется поднимать руки назад, что оказывается не так просто.

21. «Прыжковые Ловишки».

Обычный вариант, но все игроки передвигаются только прыжками из приседа, как лягушки.

22. «Ловишки на одной ноге».

Обычный вариант, но все игроки передвигаются только на одной ноге. Играть можно определенное время и не разрешать менять ногу во время самой игры, пока нет паузы, или же можно разрешить периодически менять опорную ногу, но не слишком часто.

23. «Ловишки на одной ноге-2».

Все игроки, кроме водящего, начинают игру, прыгая на одной ноге. Ловишка бежит как обычно. Осаленные игроки после первого касания не выбывают, а начинают бегать на двух ногах. Те, кого осалят второй раз, выбывают.

24. «Прятки-ловишки».

Игра проходит на большой территории. Сначала игроки разбегаются и прячутся. Водящий считает до 30 или 100 (в зависимости от размеров игровой территории) и бежит ловить игроков. В отличие от обычных прятков, ловишке нужно не только найти спрятавшегося игрока, но еще и догнать его, ведь только пойманный игрок выбывает из игры. Кроме того, выручать друг друга нельзя. Разве что кто-то может выбежать и покричать, отвлекая на себя ловишку и спасая таким образом другого игрока.

25. «Ловишки на коньках».

Игра проводится по обычным правилам, но все игроки передвигаются на роликовых или на обычных коньках.

26. «Ловишки с водой».

Обычный вариант игры, но ловишка получает в руки брызгалку или водяной пистолет. Его задача теперь – бегать и брызгать на остальных игроков. Все обрызганные считаются пойманными и выбывают из игры.

Можно играть определенное время, или же водящему дается одна бутылка (один пистолет). Когда закончится вода, игра окончена. Если остались неосаленные игроки, они спасены.

27. «Ловишки-перебежки».

Все игроки располагаются на одной стороне (в домике). На другой стороне обозначается второй дом, ловишка становится между ними. По сигналу все игроки должны перебраться на противоположную сторону, а ловишка в это время пытается их осалить. Все осаленные выбывают. Затем игроки по новому сигналу возвращаются обратно. Так проводятся несколько перебежек, после чего водящего меняют. Можно посчитать, скольких игроков сумел поймать каждый водящий, но тогда нужно проводить одинаковое количество перебежек.

28. «Чудище болотное».

На двух сторонах площадки обозначаются линии домов. Все игроки располагаются на одной стороне игровой площадки. В середине находится ловишка – Чудище болотное, – в «болоте» разложены «кочки» – маленькие кольца, деревянные кочки и т. п. «Кочек» должно быть много, чтобы ребята спокойно могли перебегать по ним с одной стороны на другую. В то же время должно оставаться место, где будет бегать водящий. Задача игроков – по сигналу по «кочкам» перебраться на противоположную сторону, где лежат сокровища (какие-то небольшие безопасные предметы, которые удобно держать одной рукой). Тот, кто доберется неосаленным, берет предмет и ждет всех. Когда все, кто остался, перебегут или будут пойманы, дается второй сигнал – на возвращение. Герои с сокровищами пытаются перебраться обратно домой. Кто справится с заданием, тот приносит «золото» в общую копилку (или каждый сам себе). Проводятся несколько таких перебежек, потом определяем, сколько «золота» удалось стащить ребятам, а водящего меняем.

Важные детали: водящий передвигается только по «болоту», он не должен наступать на «кочки». Если наступает, то должен остановиться, громко сосчитать «раз, два, три» затем ловить дальше. Если же игрок промахивается и наступает в болото, то он выбывает.

Лучше считать всех игроков единой командой, тогда ребята не просто будут бегать каждый сам за себя, но будут учиться помогать друг другу. Так один может отвлекать чудище, другой будет пробегать, или же двое-трое будут как-то путать, вытягивать на себя водящего, помогая таким образом четвертому как-то проскочить и пронести «сокровище» домой. За одну перебежку один игрок может взять только одно «сокровище».

29. «Пчелы и медведи».

Игра такого же типа, что и «Чудище болотное». Но теперь 2—4 пчелы располагаются сбоку игровой площадки на гимнастической стенке или на гимнастической скамейке (можно просто поставить их сбоку, чтобы они касались стенки). Впрочем, если площадка небольшая, то можно поставить и одну пчелу.

Медведи (все игроки) выходят из дома и идут к противоположной стороне игровой площадки. Там лежит «мед» – мешочки в выделенном кружочке или обруче. Пока никто из медведей не коснулся «меда», пчелы не вылетают (не отпускают стенку и не слезают со скамейки), но как только один из медведей хотя бы коснется мешочка, то все пчелы сразу спускаются или прыгивают и бегут жалить медведей. Причем саят всех, кто под руки попадется, а не только того, кто потрогал мед. Задача медведей – постараться стащить как можно больше меда. За одну перебежку можно пронести только один мешочек. Тот, кто вернулся домой, уже выбегать не должен, а ждет, пока доберутся остальные. Только когда со всеми разобрались, пчелы улетают (возвращаются на свое место), а медведям дается новая попытка.

Осаленные-ужаленные медведи выбывают. Игра проводится до тех пор, пока или все медведи не попадутся, или пока они не стащат весь мед.

Если медведя поймали с медом, то этот мешочек возвращается обратно в «улей».

В этой игре также желательно считать всех медведей единой командой. Пусть они помогают друг другу, отвлекают пчел, прикрывают тех, кто хочет взять мешочек, жертвуют собой ради того, чтобы кто-то сумел донести мед до дома и т. п.

Мешочек перебрасывать нельзя, но передавать из рук в руки можно, дополнительно запутывая водящих.

30. «Ловишка по кочкам».

На игровой площадке разложено большое количество «кочек» (маленьких колец и т. п.), по которым и должны передвигаться игроки, включая ловишку. Игра проходит по обычным правилам, но если кто-то из игроков наступает мимо, то он считается пойманным. Если же наступает ловишка, то все пойманные возвращаются в игру (или же каждый промах – один вернувшийся).

31. «Ловишка шагом».

Игра проходит по обычным правилам, но только нельзя бегать. Здесь можно применять спортивную ходьбу, а можно и ограничиться обычным шагом.

32. «Ловишки со спасением».

Каждый игрок получает в руки резиновое кольцо (или любой другой безопасный предмет). В углу находится высокая стойка (или ящик для предметов). Игра проходит по обычным правилам, но если игрока поймают, то он садится на скамейку со своим кольцом (если он его еще не использовал), и вот теперь начинается самое интересное: неосаленные игроки с кольцами могут подбежать к стойке, громко назвать, кого они спасают, повесить свое кольцо на эту стойку и после этого снова включиться в игру. Названный игрок возвращается в игру, которая в течение этих действий не приостанавливается, поэтому нужно быть внимательными и аккуратными.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.