

Артем Патрикеев

Вышибалы - 100 вариантов игры

Серия «Разнообразим подвижные игры»



Артем Патрикеев

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

«Издательские решения»

Патрикеев А. Ю.

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

ISBN 978-5-44-852590-2

Вы уверены, что знаете все варианты игры «Вышибалы»? В этой книге, вы наверняка найдете для себя что-нибудь новенькое. Не пропустите это издание, оно станет для вас хорошей шпаргалкой в игре и в работе.

ISBN 978-5-44-852590-2

© Патрикеев А. Ю.
© Издательские решения

Содержание

Вышибалы	6
Основные правила игры	6
Вариации игры «Вышибалы»	7
Конец ознакомительного фрагмента.	13

Вышибалы – 100 вариантов игры

Серия «Разнообразим подвижные игры»

Артем Юрьевич Патрикеев

© Артем Юрьевич Патрикеев, 2019

ISBN 978-5-4485-2590-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Вышибалы – одна из самых популярных игр в школе и детском саду. Очень часто можно увидеть, как дети сами организуются и проводят ее на улице, особенно на прогулках.

Однако чаще всего используется всего один вариант игры, в то время как ее можно очень сильно разнообразить. Чем больше разных вариантов будет известно детям, тем интереснее им будет играть и тем веселее они смогут проводить время. Кроме того, многое зависит от количества игроков. Иногда ребят слишком много, и у них не получается хорошо организовать, а иногда наоборот: их слишком мало, или же игровая площадка не очень подходящая, а, может быть, имеются только небольшая игровая территория и стена. Оказывается, всё можно использовать и можно придумать, как поиграть в свою любимую игру.

В данном пособии из целой сотни вариантов вы наверняка найдете что-то интересное для себя. Познакомьте ребят хотя бы с несколькими из них, чтобы они могли научиться разнообразить свои игры.

Вышибалы

Основные правила игры

Выбираются двое водящих, которые встают с двух сторон игровой площадки, одному из них дается в руки средний мяч. Остальные игроки находятся внутри этой игровой площадки. Количество игроков может быть разным, главное, чтобы все помещались и не мешали друг другу. Задача водящих бросать мяч в игроков, стараясь выбить тех, кто находится внутри. Игрок, в которого попал мяч, выбывает. Выбитые игроки выходят из игры. Игра проходит определенное время, или пока все игроки не будут выбиты. Можно посчитать, сколько времени потратят водящие на выбивание игроков, а затем сравнить время всех водящих, определяя самых лучших. Так же можно определять лучших игроков – кто чаще остальных оставался последним или даже совсем не выбитым.

Теперь перейдем к возможным вариациям.

Вариации игры «Вышибалы»

1. Игра проводится со «свечками». Свечка – это мяч, пойманный с лёта. Пойманная свечка – это дополнительная жизнь поймавшему мяч игроку. То есть если теперь в него попадут, он может потратить эту свечку и остаться в игре. Так же он может отдать эту свечку кому-то из выбитых игроков, таким образом спасая его.

2. Тот же вариант, но свечка в обязательном порядке отдается первому выбитому игроку. Так что независимо от того, кто ловит свечку, все свечки уходят в общую копилку, откуда затем и тратятся на выбитых.

3. В начале игры на игроков, стоящих внутри, выделяется определенное количество свечек. Только после того, как эти свечки будут потрачены, игроки будут выбывать из игры. Здесь так же можно играть с ловлей новых свечек или же уже без дополнительных свечек.

4. Изначально каждому игроку дается одна-две свечки. Только после того, как свечки у игрока кончатся и в него снова попадут, он выбудет из игры.

Также можно разрешить ловить новые свечки, или же играть без ловли.

5. Изначально дается заведомо большая игровая площадка, по которой могут бегать участники. То есть водящим очень сложно выбить с такой дистанции игроков, даже если те будут убегать не дальше середины. Однако каждые 25—30 секунд линии сдвигаются (на 30—50 см), уменьшая игровую площадку. Сдвигать их можно до определенного предела, или пока не будет выбит последний игрок.

6. Игровая площадка делится пополам средней линией. Игроки не должны убегать далеко от средней линии, то есть они всегда стараются уворачиваться от мяча, никуда не убегая, разве что перемещаются вправо-влево вдоль неё. Чтобы игроки не мешали друг другу, можно задать им коридор в полтора-два метра, из которого нельзя выходить.

7. Игровая площадка делится пополам средней линией, но все игроки находятся на одной половине, и им нельзя заходить за среднюю линию. То есть получается, что они всегда находятся ближе к одному водящему и дальше к другому. Такой вариант хорошо подходит в тех случаях, когда один игрок очень хорошо бросает мяч, а второй очень плохо или слабо. Выбегавшие за среднюю линию игроки считаются выбитыми и выбывают из игры.

8. Водящие могут выбивать игроков только верхом. То есть попадание от пола уже не будет засчитано. Играть можно со свечками и без них. Этот вариант помогает ребятам научиться ловить свечки, то есть у них появляется больше шансов для ловли, раз мяч всегда будет летать только поверху.

9. Водящие могут выбивать игроков только низом. То есть мяч должен катиться по полу. Если мяч летит или прыгает, то попадание не засчитывается.

10. Считается только попадание после одного отскока от пола. Все остальные попадания не считаются.

11. Считается только попадание после двух отскоков от пола, все остальные попадания не считаются.

12. Свечку можно ловить только после одного отскока от пола. То есть, мяч сначала должен удариться в пол, только после этого его можно поймать и заработать свечку. Все остальные попадания будут считаться, и игрок будет выбывать из игры.

13. Свечкой считается только остановленный под подошву мяч. Этот вариант удобно использовать в тех случаях, когда водящие должны выбивать игроков, катая мяч по полу.

14. Свечкой считается пойманный на ногу мяч. Этот вариант хорошо подходит для ребят, которые умеют играть в футбол и могут остановить мяч на ногу разными способами.

Игрок должен поймать мяч с лёта на ногу, поддержать два-три счета, только после этого может уронить. Тогда свечка засчитывается. Считает вслух проводящий. Можно облегчить задачу и просто посчитать «раз-два», сократив время удержания.

15. Свечкой считается пойманный на ногу мяч после одного отскока от пола.

16. Свечкой считается пойманный на ногу мяч после двух отскоков от пола.

17. Свечкой считается мяч, которого игрок сумел коснуться ногой с лёта. В этом варианте главное предупредить ребят о безопасности, чтобы они не ударили друг друга ногами.

18. Свечкой считается не просто пойманный на ногу мяч, а пойманный сразу в «чеканку». То есть игрок сразу подбивает летящий мяч и начинает чеканить. Два-три раза начеканит – свечка засчитывается.

19. Водящие могут бросать мяч только способом из-за головы двумя руками. Если водящий бросит другим способом, то попадание не будет засчитано.

20. Водящие могут бросать мяч только способом снизу двумя руками. Если водящий бросит другим способом, то попадание не будет засчитано.

21. Водящие могут бросать мяч только одной рукой способом снизу (правой или левой рукой или по очереди). Если водящий бросит другим способом, то попадание не будет засчитано.

22. Водящие могут бросать мяч только одной рукой от плеча. Если водящий бросит другим способом, то попадание не будет засчитано.

23. Водящие могут бросать мяч только боковым броском двумя руками. Если водящий бросит другим способом, то попадание не будет засчитано.

24. Водящие могут бросать мяч только боковым броском одной рукой. Если водящий бросит другим способом, то попадание не будет засчитано.

25. Водящие могут бросать мяч только способом от груди двумя руками. Если водящий бросит другим способом, то попадание не будет засчитано.

26. Водящие могут выбивать игроков, выполняя удар по мячу верхней прямой подачей. Если водящий выбьет игрока другим способом, то такое выбивание засчитываться не будет.

Если мы применяем удары по мячу, то нужно использовать или более легкий мяч, чтобы не нанести игрокам травму, или же просить водящих о том, чтобы они били не так сильно. Это касается всех вариантов с ударами.

27. Водящие могут выбивать игроков, выполняя удар по мячу нижней прямой подачей. Если водящий выбьет игрока другим способом, то такое выбивание засчитываться не будет.

28. Водящие могут выбивать игроков, выполняя удар по мячу боковой подачей. Если водящий выбьет игрока другим способом, то такое выбивание засчитываться не будет.

29. Водящие могут выбивать игроков, выполняя удар по мячу двумя руками сверху. Для этого водящий подбрасывает мяч вверх и наносит по нему удар двумя руками, стараясь направить мяч в игроков, находящихся внутри площадки. Если водящий выбьет игрока другим способом, то такое выбивание засчитываться не будет.

30. Водящие могут выбивать игроков, выполняя удар по мячу двумя руками снизу. Если водящий выбьет игрока другим способом, то такое выбивание засчитываться не будет.

31. Водящие могут выбивать игроков, выполняя удар по мячу двумя руками сбоку. Если водящий выбьет игрока другим способом, то такое выбивание засчитываться не будет.

32. Водящие могут выбивать игроков, выполняя удары по мячу ногой «щечкой» – внутренней стороной стопы. Другие способы выбивания не засчитываются.

Когда выбивание проводится ударами ног, то так же необходимо подумать о безопасности игроков. Для проведения таких вариантов нужно увеличить игровую площадку или использовать мяч полегче, или заранее предупредить водящих, чтобы удары наносились не очень сильно.

33. Водящие могут выбивать игроков, выполняя удары по мячу ногой «шведкой» – внешней стороной стопы. Другие способы выбивания не засчитываются.

34. Водящие могут выбивать игроков, выполняя удары по мячу ногой «пыром» – носком стопы. Другие способы выбивания не засчитываются.

35. Водящие могут выбивать игроков, выполняя удары по мячу ногой любым способом.

36. Игроки, которые за всю игру ни разу не поймали ни одной свечки, считаются проигравшими. В этом случае нужно заранее договориться, чтобы водящие тогда хотя бы каждый третий бросок выполняли верхом (а то особенно хитрые просто начнут катать мяч и тогда у игроков просто не будет шанса его поймать). Чтобы было интереснее играть, можно объединить вариант, когда водящие бросают только поверху, а игроки должны ловить свечки.

37. Проводится соревнование, кто больше всех остальных поймает свечек. То есть выигрывать будет тот, кто за игру поймает свечек больше остальных. Все остальные правила остаются прежними. Считать можно отдельно партии. То есть в конце каждой партии объявляется победитель – игрок, сумевший поймать наибольшее количество свечек, затем проводится новая партия, и объявляется новый победитель. А можно вести счет до конца проведения всех

игр. То есть после каждой игры записываем, кто и сколько свечек набрал, в самом конце проводится подсчет и объявляется победитель – игрок, сумевший в сумме поймать больше всего свечек.

Считаются именно свечки, выбивания уже никак на них не влияют. То есть, например, игрок поймал свечку, потом его два раза выбили, он вышел из игры. Но эта пойманная свечка все равно будет ему записана.

38. Выбивание игроков ударом ноги, но задание выполняется с напарником. То есть с каждой стороны стоят по два водящих. Первый напарник набрасывает мяч своему водящему, тот бьет ногой по мячу, стараясь попасть в кого-нибудь внутри площадки. Напарник второго водящего ловит прилетевший мяч, потом набрасывает своему напарнику. Играется одна партия, затем напарники меняются ролями.

39. Выбивание игроков ударом руки, задание так же выполняется с напарником, который набрасывает мяч.

40. Выбираются четверо водящих, которые стоят с двух сторон по двое. Они по очереди ловят мяч и бросают в игроков.

Можно ввести правило: броски выполняются не поочередно, а кто поймал, тот и бросил, или же тот, кто поймал, может решить, дать своему напарнику мяч или бросить самому. Также можно менять количество водящих с одной стороны – трое, четверо и т. п.

41. Игра с ранением.

Теперь первое попадание – это ранение. Игрок должен держаться за раненое место и таким образом продолжать игру. Например, если попали в ногу, то за ногу и нужно держаться, причем если попали в бедро, то за бедро и держись. Второе попадание – это уже выбывание из игры. Если игрок отпускает раненое место, то так же выбывает из игры.

Хитрые водящие могут специально бросать в ноги, чтобы раненым было труднее передвигаться.

42. Игра с двумя ранениями.

Теперь первое ранение игрок зажимает одной рукой, второе – другой, а на третье попадание уже выбывает. Так же важно, чтобы игроки не отпускали раненые места, кто отпускает – тот выбывает.

В этом варианте водящие также могут сыграть по-хитрому и начать бросать мяч в ноги игрокам, потому что держаться за стопу или голень и бегать намного сложнее, чем держаться за плечо или спину.

Если ранена сначала одна рука, например, кисть, а затем другая, то одной рукой игрок держится за другую.

43. Игра с «фигурами».

Игрок, в которого попадают мячом, не выбывает, а остается стоять на месте в той позе, в которой в него попали. Вот такие фигуры затем могут мешать водящим выбивать остальных игроков. Поэтому нужно заранее продумывать, как и кого лучше выбивать.

Чтобы ребята не получили травмы, можно разрешить закрывать лицо руками (если мяч в него полетит) или же отбивать мяч от лица, но только в качестве защиты, а не играя в мяч. Можно засчитывать попадание от фигуры, а можно и не считать, смотря, какой вариант вам интереснее.

Если фигурами стоять трудно, то можно просто оставлять игроков на месте, пусть они стоят прямо.

44. Игра с препятствиями на полу.

На полу расставляются различные вещи – кегли, кубики, резиновые кольца, может быть, даже игрушки. Используем безопасные вещи. Их количество зависит от величины игровой площадки и количества игроков. Игра проходит по обычным правилам. Но если игрок задевает предмет, то выбывает (считается выбитым), так же, как если бы в него попали мячом.

Можно засчитывать не просто задевание предмета, а только сбитые предметы. То есть если предмет слегка задела, то это еще не будет считаться, а вот если тот упал или отлетел, то считается. В этом случае лучше использовать стоящие предметы, например, кегли.

Можно ввести правило и для водящих. Если водящий попадает в предмет, то один из выбитых возвращается в игру. Если никто не выбит, то это общая свечка для всех игроков.

Также можно убирать каждый сбитый предмет, то есть постоянно освобождая игровую площадку. Или же просто ставим предмет на место. Для наказания водящих можно договориться убирать только те предметы, которые собивают сами водящие. То есть таким способом водящие сами себе будут усложнять жизнь.

45. Игра с обязательным перебеганием на противоположную игровую сторону.

Для этого обозначается средняя линия. Желательно, чтобы игровая площадка была большой, чтобы мяч очень быстро не мог оказаться в руках второго водящего. Игроки должны находиться на противоположной половине от водящего с мячом, как только тот бросает мяч, игроки должны тут же перебежать на другую сторону, чтобы снова оказаться на противоположной половине от игрока с мячом. Кто не успевает перебежать до следующего броска мяча – выбывает.

46. «Играть в квадрате».

Для этого варианта выбираются четверо водящих, которые встают квадратом. Дальше всё как в обычные вышибалы, но у водящих теперь есть больше вариантов для действия. Они могут и друг другу пас давать, выбирая наиболее оптимальное расположение своих партнеров, а могут и просто бросать. Зато жизнь игроков внутри заметно усложняется. Теперь им придется бегать не просто туда-обратно, а все время решая, в какой угол или какую сторону лучше отбежать. При большом количестве игроков может возникнуть некоторый сумбур, который поможет водящим.

47. Игра в квадрате по тем же правилам, но по сигналу водящие должны по часовой стрелке (или против часовой) поменяться местами, после чего тут же продолжить игру.

48. Играть в круг, прямоугольник и т. п.

Тот же вариант, что и с квадратом, но меняем количество водящих и их расположение. Расставляем их так, как считаем нужным (интересным). Можно даже разделить игроков на две команды. Сначала одна команда будет стоять по кругу и выбивать тех, кто внутри, затем наоборот. Считается время, которое будет потрачено каждой командой. Какая быстрее справится с заданием, та и побеждает.

Так же можно считать не по времени, а по количеству бросков. То есть какая команда за меньшее количество бросков сумеет выбить игроков противоположной команды, та и побеждает. Но в этом случае игра может и затянуться, так как игроки начнут выцеливать тех, кого хотят выбить. В этом варианте игры пасы друг другу не считаются как броски в игроков. Лучше провести несколько партий – четыре, шесть, каждые два раза определяя победи-

теля. А в конце уже подводится общий итог – объявляется лучшая команда, сумевшая набрать больше побед.

Так же можно играть и несколькими командами, тогда каждая команда играет с каждой. Победа дает два очка, ничья – одно, поражение – ноль. В конце подводится итог. Или же по олимпийской системе – на вылетание. Команда, которая проигрывает – вылетает, а победитель встречается с победителем другой пары и так далее до финальной игры.

49. «Играем с заданиями».

Заранее договариваемся о том, какие задания водящие могут давать. Хорошо известный вариант – «Картошка». Игра проходит по обычным правилам, но если водящий перед тем, как бросить мяч кричит «Картошка!», а затем катит этот мяч вперед, то игроки должны подбежать и встать так, чтобы пропустить мяч между ног. У кого мяч между ног не прокатился, тот выбывает.

Можно играть с одной определенной командой, а можно задавать сразу несколько, чтобы игроки постоянно держали себя в готовности и учились правильно реагировать на сигналы.

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.