**ГУК ТО «Объединение центров развития культуры»  
Центр народного творчества**

****

**Методические рекомендации «Подвижные и состязательные игры для массовых мероприятий на открытых площадках»**

Составитель: Данина Анна Вячеславовна - специалист по методике клубной работы отдела культурно-досуговой деятельности ЦНТ

**Тула 2020 год**

***«Подвижные и состязательные игры для массовых мероприятий на открытых площадках»***

**Уважаемые коллеги!** Успех проведения мероприятия целиком зависит от подготовительной работы, которая проводится предварительно события. Также существует множество форм проведения мероприятий, но, несмотря на их разнообразие методика подготовки и их проведение в своей основе – общая практически для всех. Данные рекомендации помогут, вам на этапе подготовки мероприятия. Предлагаемые здесь игры могу стать частью мероприятия на открытых площадках или отдельной игровой программой, так как игра – это важный компонент праздничных мероприятий. Она удовлетворяет потребность людей в отдыхе, развлечении, познании, развитии духовных и физических сил. Ни один шумный и веселый праздник не обходится без подвижных и состязательных игр, веселых эстафет и массовых развлечений. Они создают особую атмосферу общего веселья, оживляют праздник и объединяют всех гостей.

Подвижные и состязательные игры с правилами — это сознательная, активная деятельность, для которой характерно своевременное и точное выполнение заданий, связанных с правилами, обязательными для всех участников.

Организация игры включает в себя подготовку к ее проведению, т.е. выбор игры и места для нее, разметку площадки, подготовку инвентаря, предварительный анализ игры. Методика проведения подвижных и состязательных игр включает: сбор на игру, создание интереса, объяснение правил игры, распределение ролей, руководство ходом игры. Подведение итогов как методический этап - это объявление результатов, подведение итогов игры и ее оценка. Объяснение игры – это инструкция, оно должно быть кратким, понятным, интересным и эмоциональным. Все средства выразительности - интонация голоса, мимики, жесты, создаёт атмосферу радости и придаёт целенаправленность игровым действиям. Таким образом, объяснение игры - это и инструкция, и момент создания игровой ситуации. Правила должны быть просты. Особенно важно соблюдение этого требования в массовой досуговой деятельности, когда участники заранее не подготовлены и их состав случаен. Сложные правила приходится долго разъяснять, растолковывать, а отдыхающий, ищущий развлечений, не склонен «загружать» себя сложной и в принципе ненужной ему информацией. В результате теряется интерес. Игра должна быть доступна для всех предполагаемых участников. Более всего это требование следует соблюдать при организации и проведении подвижных игр, построенных на проявлении ловкости, быстроте физической реакции, приложении физических усилий. В таких играх с удовольствием принимают участие дети, подростки и молодые люди. Чем человек старше, тем критичнее он относится к себе и тем критичнее он оценивает свои возможности. Редко кто «с ходу» решится принять участие в игре перед массой незнакомых людей. Доступность игры — это ее соответствие интеллектуальным и физическим возможностям человека.

**Основные требования к ведущему:**

- Культура речи и эмоциональность

- Доброжелательное отношение к аудитории

- Добросовестная подготовка

- Умение войти в контакт с участниками

- Учет возрастных и индивидуальных особенностей аудитории

- Способность творчески разрешать нестандартные ситуации

Эти игры, направленные на развитие как физических, так и умственных способностей. По сути своей они представляют собой соревнование в силе, меткости, ловкости, устойчивости, скорости, быстроте реакции и сообразительности. Основной их чертой являлось наличие четко сформулированных правил игры и установка на победу.

***«Мешочек»***

Участники игры встают в круг на небольшом расстоянии друг от друга. В центре стоит водящий, он вращает по кругу шнур с грузом на конце *(мешочек с песком).* Участники внимательно следят за шнуром, при его приближении подпрыгивают на месте вверх, чтобы он не коснулся ног. Тот, кого мешочек задел, становится водящим.

***Варианты:*** - Участники стоят на расстоянии 3—4 шагов от круга. Водящий вращает шнур. Как только мешочек доходит до игрока, он подбегает и прыгает через него.

- Водящий кружит шнур с мешочком, а участники бегут навстречу и перепрыгивают через него.

- Участники делятся на несколько подгрупп, но не более 5 человек в каждой. Встают друг за другом и по очереди перепрыгивают через верёвку с мешком на конце. Тот, кто перепрыгнул, встаёт последним в своей группе. Если же он за мешочек задел, то выходит из игры. Выигрывает подгруппа, где осталось больше участников.

***Правило:*** Вращать шнур с грузом нужно так, чтобы он не касался земли.

***Указания к проведению:***Для этой игры нужен шнур длиной 2—3 м с грузом на конце около 100 г. Длину шнура можно увеличивать или уменьшать в зависимости от размера площадки и от количества играющих. При вращении шнура водящий может изменять его высоту.

***«Петушиный бой»***

Участники делятся на пары и встают друг от друга на расстоянии 3—5 шагов. Пары изображают дерущихся петухов: прыгая на одной ноге, они стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, кто потерял равновесие и встал на землю двумя ногами, выходит из игры. Участники перед началом игры договариваются, как они будут держать руки: на поясе, за спиной, скрестив перед грудью или руками держать колено согнутой ноги.

***Правила:*** Играющие должны одновременно приближаться друг к другу. Руками толкать друг друга нельзя.

***Указания к проведению:*** Чаще всего в паре один играющий выходит из игры, один остаётся победителем. Победители из разных пар могут объединиться и продолжать игру. Бой петухов может проходить и в другой позе, например на корточках, руки играющие держат на коленях.

***«Платок»***

Все участники игры встают в круг. Водящий с платочком идёт за кругом, кладёт его на плечо одному из играющих и быстро бежит по кругу, а тот, кому положили платок, берёт его в руку и бежит за водящим. И тот и другой стараются занять свободное место в круге.  
Если игрок с платком догонит водящего и сможет положить ему платок на плечо, прежде чем тот займёт свободное место в круге, тот вновь становится водящим, а игрок, отдавший платок, занимает свободное место. Если же убегающий первым встанет в круг, то водящим остаётся игрок с платком. Он идёт по кругу, кому-то кладёт платочек на плечо, игра продолжается.  
***Правила:*** Участники не должны перебегать через круг. Во время бега не разрешается задевать руками стоящих в круге. Стоящие игроки не должны задерживать бегущих. Играющие не должны поворачиваться в то время, когда водящий выбирает, кому положить на плечо платок.  
***Указания к проведению:*** Чем больше детей примут участие в этой игре, тем шире будет круг, а это значит, что нужно больше приложить усилий, чтобы занять свободное место. Дети в круге стоят друг от друга на расстоянии одного шага.

***«Ловишки в кругу»***

На площадке очерчивают большой круг, в середине его кладут палку, делят круг на две части. Все участники игры в «ловишки» встают на разные стороны круга. «Ловишка», обегая палку, перебегает с одной стороны круга на другую и старается поймать кого-то из участников. Кого поймали, тот становится «ловишкой».

***Правила:*** «Ловишка» во время игры не должен перебегать через палку и выбегать за круг. Другие играющие перебегают через палку. Длина палки должна быть меньше диаметра круга. Вставать ногами на палку нельзя.

***Варианты:*** Все участники игры, кроме «ловишки», стоят за кругом. Они перебегают через круг, а «ловишка» их ловит. Пойманный игрок становится «ловишкой».

***«Челночок»***

Все участники игры встают парами лицом друг к другу и берутся за руки — это ворота. Участники из последней пары пробегают или проходят под воротами и встают впереди колонны, за ними бежит следующая пара. Игра заканчивается, когда все играющие пройдут под воротами.  
***Правила:*** Пробежать или пройти нужно так, чтобы не задеть ворота. Пробегая в ворота, дети держат друг друга за руки.  
***Указания к проведению:*** Ворота по высоте могут быть разными: участники могут поднимать руки и держать их на уровне плеч или на уровне пояса. Чем ниже ворота, тем труднее пробегать под ними.  
Более сложный вариант — когда участники, пробегая в ворота, проносят различные предметы, например шарик в ложке, ведёрко, наполненное водой, или проходят, прокатывая рукой впереди себя большой мяч.

***«Змейка»***

Участники берут друг друга за руки, образуя цепь. Одного из крайних в цепи играющих выбирают ведущим. Он бежит, увлекая за собой всех участников игры, на бегу описывает разнообразные фигуры: по кругу, делая резкие повороты, перепрыгивая через препятствия; водит цепь змейкой, закручивая её вокруг крайнего игрока, затем её развивает. Змейка останавливается, закручивается вокруг ведущего.

***Правила:*** Играющие должны крепко держать друг друга за руки, чтобы змейка не разорвалась. Точно повторять движения ведущего. Ведущему не разрешается бегать быстро.

***Указания к проведению:***  Играть в «Змейку» можно в любое время года на просторной площадке. Чем больше игроков, тем веселее проходит игра. Чтобы она проходила живо, задача ведущего придумывать интересные ситуации. Например, ведущий называет по имени последнего играющего, названный участник и стоящий рядом с ним останавливаются, поднимают руки, и ведущий проводит змейку в ворота, или по сигналу ведущего участники разбегаются, затем восстанавливают змейку.

***«Лапти»***

На середине площадки вбивают кол, к нему привязывают верёвку длиной от 3 до 5 м. Вокруг кола на длину верёвки проводят круг. Водящий берёт свободный конец её и встаёт у кола. Участники игры встают за кругом, поворачиваются спиной к центру и через голову перебрасывают каждый какой-либо предмет (например, мешочек с песком). Повернувшись к водящему, спрашивают его: «Сплели лапти?» Водящий отвечает: «Нет». Участники спрашивают ещё раз: «Сплели лапти?» — и слышат тот же ответ. Спрашивают в третий раз: «Сплели лапти?» — «Сплели!» — отвечает водящий. Тогда, дети бегут в круг и стараются взять свой предмет, а водящий караулит лапти: он бегает по кругу и пытается запятнать участников. Тот, кого водящий запятнал, встаёт на его место. Играющие берут свои предметы, и игра начинается сначала. Иногда водящему, сколько ни бегает по кругу, запятнать играющих не удаётся, и он вновь водит.

***Правила:***  Водящий бегает по кругу только на длину вытянутой верёвки, за круг забегать ему не разрешается. Если играющему не удалось взять свой предмет, то он выходит из игры. Играющим за кругом разрешается переходить с одного места на другое. Салить игроков водящий может только в круге.

***Указания к проведению:***  Лучше игру проводить на большой площадке, в этом случае увеличивается расстояние для бега как играющих, так и водящих. Игра проходит веселее, если в центре круга брошенные предметы охраняют двое водящих. Это создаёт определённые трудности для участников.

***«Столбики»***

На земле проводят черту, а на ней каждый игрок ставит по столбику из трех рюх (небольшие цилиндрические чурки для игры в городки), рюшка на рюшку. Расстояние между столбиками 2 шага. Параллельно первой черте, на которой стоят столбики, проводится еще черта на расстоянии 8 – 10 шагов от нее, а за ней в ряд располагаются все играющие, причем каждый перед своим столбиком. У каждого игрока три палки. Играющие по очереди начинают сбивать свои столбики, стараясь сначала сбить свою верхнюю рюшку, не тронув остальных, затем вторую и, наконец, нижнюю. Пробившие в порядке очереди (каждый по три раза) идут за своими палками. Игроки, которым удастся с трех палок выбить в установленном порядке свои столбики, считаются победителями. Разрушивший неудачно свой столбик должен опять построить его и сбивать снова, начиная с верхней рюшки. Игрок, сбивший одну или две рюхи, но не сбивший нижней рюхи, имеет право сбивать ее в следующий по очереди раз. Проигрывает тот, кому пришлось сбить свой столбик с большего количества ударов.

***Правила:*** Сбившие свой столбик правильно, с трех раз, занимают первые места, сбившие с четырех раз – вторые места, с пяти раз – третьи места и т. д. Кто попадет в чужой городок, считается проигравшим и выбывает из игры. Он вступает в игру, когда начинают играть заново. Игра продолжается до тех пор, пока ее не закончит половина игроков. Проигравшие должны в новой игре построить столбики не только для себя, но и для выигравших товарищей. Это самая сложная игра с рюшками: она требует хорошего глазомера, силы и точности броска и быстрых ног.

***«Колечко»***

Веревку продевают в кольцо, концы ее связывают вместе и становятся в круг, держась руками за эту веревку. Один из играющих становится в середину кругу и по движению рук игроков старается заметить, где находится кольцо. Все играющие при этом обыкновенно делают вид руками, что они как будто передвигают кольцо с места на место, тем самым стараясь ввести в обман наблюдающего из середины круга. Если ему удается точно заметить место передвижения кольца, тогда он быстро бросается в эту сторону и просит тотчас же снять руки, а в иных вариантах игры ударяет при этом по рукам своей рукой. У кого под рукой найдет кольцо, тот и должен идти в круг и отыскивать его. Если же участник не нашел кольца, то продолжает это делать до тех пор, пока, наконец, не отыщет.

***«Шапка горит»***

Для этой игры необходима толстая верёвка длиною примерно 8 – 10 метров. Концы связывают в прочный узел. Четверо участников берутся за неё одной рукой так, чтобы образовался квадрат. На расстоянии двух – трёх метров от каждого играющего кладётся шапка или какой – ни будь другой предмет (кегля, мяч, и.т.д) когда игроки будут готовы, ведущий, который стоит в центре квадрата, кричит: «Шапка горит!» - и каждый играющий старается дотянуться до своего предмета, не отпуская верёвки. Задача играющих схватить предмет свободной рукой раньше всех. Если во время перетягивания кто – ни будь, отпустит верёвку, то он выходит из игры и на его место становится новый играющий.

Надо обратить внимание на то, чтобы перетягивание началось точно по сигналу, одновременно всеми участниками игры. В таком случаи игру переигрывают. Если кто – либо из участников два раза подряд нарушит это правило, то выбывает из игры. Выигравшим считается тот, кто раньше схватит с земли шапку.

***«Лошадки»***

Все участники игры делятся на тройки, в каждой тройке кучер и две лошадки. Водящий по ходу игры подаёт различные команды, лошадки их выполняют, а кучер управляет и внимательно смотрит, точно ли выполняют лошадки все движения. Лошадки идут шагом, бегут галопом по кругу, поворачивают направо, налево и т. д.  
На слова ведущего: «Лошадки, в разные стороны!» — кучер отпускает вожжи, и лошадки быстро разбегаются по площадке. На слова: «Найдите своего кучера!» — они как можно быстрее находят своего кучера. При повторении игры в каждой тройке кучер меняется.  
***Правила:*** Лошадки должны точно выполнять все команды. Кучер, чьи лошадки ошибаются, получает штраф — к его вожжам привязывают синюю ленточку.  
***Указания к проведению:*** Самой трудной в этой игре является роль ведущего, который придумывает для лошадок различные движения. Поэтому, когда игра проводится на массовых мероприятиях , роль водящего выполняет ведущий мероприятия . В конце игры, чтобы тройки собрались вместе, можно дать новое задание: «Кучер, найди своих лошадок!»  
Игра заканчивается, как только в тройке участников все играют роль кучера. В конце игры отмечается лучшая тройка.

***«Пирожок»***

Участники встают друг за другом, держась за пояс. Впереди стоит булочник, он ведущий, последний — пирожок. К булочнику подходит покупатель и спрашивает: «Где мой пирожок?» Булочник отвечает: «За печкой лежит». Последний игрок-пирожок кричит: «Я бегу, бегу!» С этими словами он бежит в сторону ведущего, а покупатель старается его поймать. Если пирожок успеет встать впереди ведущего, он становится булочником, а последний игрок — пирожком, и покупатель вновь идёт покупать. Если же пирожок будет пойман, то он играет роль покупателя, а покупатель — булочника.

***Правила:***  Покупатель не должен стоять на одном месте, после слов «За печкой лежит» он бежит в конец колонны и ловит пирожок.

***«Чехарда – длинный конь»***

Играющие делятся на две команды. Одна команда изображает коней, другая – наездников. Выбирается один сторож. Он садится на скамейку лицом к участникам. Кони становятся вплотную один за другим. Первый упирается головой и руками в колени сторожа и сильно сгибает туловище. Второй, нагнувшись, обхватывает первого рукой за пояс, а другой опирается о землю или о его колено, голову прячет под руку первого; третий становится, как второй; четвертый – как третий и т. д. Желательно, чтобы игроков было не более пяти. Все вместе они образуют длинного коня или скамейку. Вторая команда – наездники, отступив назад от коня шагов на десять, начинают вспрыгивать на коня как можно дальше, до самого сторожа, с тем, чтобы оставить больше места другим наездникам, которые должны по очереди вспрыгнуть на длинного коня и все уместиться. Вспрыгнув на коня, сидят смирно и ждут, пока не вспрыгнет вся команда наездников. Вспрыгнувший неудачно, то есть близко от конца, может несколько исправить свою неудачу, наклонившись вплотную к коню и этим дав возможность своим товарищам прыгнуть через него или на него. Когда вспрыгнет последний участник, команда всадников должна усидеть на длинном коне в течение условного счета (до 5 или 10). После этого все наездники сходят с коня, и играющие меняются ролями: кони становятся наездниками, а наездники – конями. Вспрыгивают на коня первыми и последними обычно самые сильные, а те, кто слабее, прыгают на середину. Если наездники не все могут поместиться на коне, они меняются ролями с конями. Играют несколько раз, меняясь ролями. Выигрывают те наездники, которые сумели большее количество раз все вспрыгнуть на коня и удержаться.

***Правила:***  Если хоть один из вспрыгнувших не удержится на коне и коснется земли, команды меняются ролями. Если наездники упадут не по своей вине, а по вине коней, команды ролями не меняются. Сидя на коне, нельзя передвигаться вперед.

***«Прыгание через верёвочку. Прыгание в кольцо»***

Простейшие формы прыгания через верёвочку встречаются почти повсюду одни и те же. Берут, какую случится, верёвочку или пояс, двое держат её за концы, а остальные прыгают. Верёвочку держат на той или другой высоте, по условию, а иногда намеренно приводят её в некоторое вращательное движение, причем она описывает круг в ту или другую сторону. При этом игроки прыгают по очереди, выстраиваясь предварительно перед срединой верёвки и стараясь затем перепрыгнуть через нее, а в случае, если веревка делает большие круги, то стараясь перепрыгнуть через неё в то время, когда она опускается возможно ближе к земле. Иногда же каждый из участников, взявши довольно длинную верёвку в руки, вращает её взад и вперёд, пропуская её временами под себя, и пробует прыгать через неё, быстрее или медленнее, выше или ниже, смотря по ловкости.

Игрок берёт деревянный обруч, держит его над головой и при слове "раз" опускает его вниз и, не бросая его, прыгает, причём кольцо очутилось уже позади, при слове "два" прыгает в кольцо назад и т. д., повторяя свои прыжки много раз.

***«Пешки»***

Пешки – короткие палочки (2 – 3 см), у которых одна сторона округлая, а другая плоская. В игре их должно быть не менее 50 штук. Пешки раздаются игрокам поровну. Потом каждый из них по очереди, взяв в горсть пешки, подбрасывает их вверх и старается поймать тыльной стороной руки. Часть пешек соскальзывает вниз, а оставшиеся на руке подбрасываются снова и ловятся в пригоршню. Все это проделывается три раза. Каждый игрок оказывается с определенным количеством пешек, которые считаются его выигрышем. Остальные пешки складываются в общую кучку. Кто поймал больше всех пешек, тот и начинает игру. Очередность зависит от того, сколько набрано пешек. Подросток, начинающий игру, берет пешки из общей кучки, разбрасывает их по столу, а затем щелкает одной из пешек по другой. Если пешка, лежащая плоской стороной вниз или округлой вниз, столкнет такую же, как она сам, и при этом не заденет других пешек, то игрок забирает ее себе. Если же этого не произойдет, то в игру вступает следующий игрок. Пешки, которые попали друг на друга, щелкать нельзя. Их положено расталкивать «попом», то есть пешкой, стоящей на коротком конце. Когда все пешки будут выбиты, начинается «раздача сухарей», то есть дают щелчки тем, кто пешек не выщелкал.

***«Купи бычка»***

На ровной площадке чертят круг, встают за его чертой на расстоянии шага друг от друга. Водящий — хозяин — встаёт в центр круга. На земле перед ним лежит маленький мяч или шар.

Водящий прыгает на одной ноге по кругу, свободной прокатывая мячик, приговаривает, обращаясь к детям: «Купи бычка!» или «Купи корову!» Он старается мячом осалить кого-то из участников. Тот, кого осалили, берёт мяч, встаёт в центр круга на место водящего. Если мяч выкатывается за круг, никого не задев, водящий приносит его, встаёт в круг и продолжает водить.

***Правила:* 1.** Играющие не должны заходить за круг.

**2.** Водящий может бить мячом с любого расстояния, не выходя за пределы круга.

**3.** Водящему разрешается во время прыжка менять ноги, прыгать то на правой, то на левой ноге или на двух ногах.

***Указания к проведению:***  Зимой можно играть на хорошо утоптанной снежной площадке, прокатывая льдинку, шар, шайбу или какой-либо другой предмет. Интересно проходит игра, когда удары мячом водящий проводит внезапно. Он прыгает по кругу то быстро, то замедляя прыжки, внезапно останавливаясь, делает обманные движения, словно бьёт по мячу. Такое поведение водящего заставляет участников подпрыгивать, отступать назад или делать шаг в сторону.

***СЧИТАЛКИ*** – словесные рифмованные формулы, короткие стишки, применяемые для определения ведущего в игре и распределения ролей. Считалки делятся на считалки - числовки, содержащие счетные слова, искаженные счетные слова и слова, заменяющие числительные, заумные считалки, составленные из бессмысленного набора слов, и считалки-заменки, составленные из обычных слов и не имеющие счета. Предполагается, что считалки связаны с ритуально-бытовой практикой взрослых. В глубокой древности люди пользовались в некоторых случаях тайным счетом вместо обычного подсчитывания. Это имело место тогда, когда на подсчитывание каких-либо предметов накладывался запрет из-за опасения неудачи или неприятностей. Древний тайный счет сохранился в детской игре.

***«Считалки – числовки»***

Раз, два – кружева. Три, четыре – прицепили,

Пять, шесть – кашу есть, семь, восемь – денег просим,

Девять, десять – белый месяц, одиннадцать, двенадцать –

На улице бранятся: девки делят сарафан.

Кому клин, кому стан, кому целый сарафан,

Кому пуговки литые, кому серьги золотые.

Царь-царица на лугу, потерял мужик дугу,

Плакал, плакал, не нашел, к государыне пошел: –

Ты, барыня-сударыня, роди мне сына

В четыре аршина. Младенец не велик –

Во всю лавочку лежит; он стал на дыбок, достал потолок.

Первый дан, другой дан,

На четыре угадан – пятьсот судья,

Пономарь, ладья, голубима ножка.

Прело, горело, за море летело,

За морем церква, село Куликово.

Матвей долгоносый, ехал на колесах.

Колеса скрипят, помазаться хотят.

Марья Петровна, поехала по бревна,

Задела за пенек, просидела весь денек.

Петушок, петушок,

Покажи свой кожушок.

Кожушок горит огнём,

Сколько пёрышек на нём?

Раз, два, три, четыре, пять…

Невозможно сосчитать!

***«Считалки – заменки»***

Ехал чичик через мост,

Вел кобылушку за хвост.

Кобылушка пала,

Шкурка не пропала,

А из шкурки сапожки,

Из копытца гребешки.

Соломина - ромина, прела, горела,

Стук, гром – стекла вон.

Ани-бани – что под нами,

Под железными столбами?

Стульчик, мальчик, королек,

Убирайся в уголок.

Покатилось колесо,

Укатилось далеко,

И не в рожь,

И не в пшеницу,

А до самой

До столицы.

Колесо кто найдёт,

Тот ведёт.

Катился горох по блюду.

Ты води,

А я не буду.

Инцы - брынцы,

Балалайка!

Инцы - брынцы,

Поиграй-ка!

Инцы - брынцы,

Не хочу!

Инцы - брынцы,

Вон пойду!

Ах, ты, совушка - сова,

Ты, большая голова!

Ты на дереве сидела,

Головою ты вертела —

Во траву свалилася,

В яму покатилася!

***При создании методических рекомендаций были использованы следующие литературные источники:***

***М.Ф. Литвинова «Русские народные подвижные игры»***

***И.И. Шангина «Русские дети и их игры»***

***Г. А. Покровский «Детские игры, преимущественно русские. В связи с историей, этнографией, педагогией и гигиеной"***

***С.К Якуб «Вспомним забытые игры»***

[**https://www.booksite.ru/fulltext/shan/gina/rus/**](https://www.booksite.ru/fulltext/shan/gina/rus/)

[**https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova**](https://azbyka.ru/deti/russkie-narodnye-podvizhnye-igry-m-litvinova)

[*http://az.lib.ru/p/pokrowskij\_g\_a/text\_1895\_detskie\_igry.shtml*](http://az.lib.ru/p/pokrowskij_g_a/text_1895_detskie_igry.shtml)

[Якуб С.К. - Вспомним забытые игры.](https://yandex.ru/search/?text=Якуб%20С.К.%20-%20Вспомним%20забытые%20игры.&lr=15&clid=1955454&win=51)