

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.	9

# **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 пойманному мячу 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 выбываать 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. Выбывавшие 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.

## **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.