

Артем Патрикеев

---

# *Ловишки — 100 вариантов игры*

---

Серия «Разнообразим подвижные игры»



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

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=26107972](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=26107972)*

*ISBN 9785448570599*

**Аннотация**

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.

# Содержание

Ловишки – варианты игры	5
Конец ознакомительного фрагмента.	11

**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!<sup>1</sup>*

На слове «лови» все игроки разбегаются врассыпную 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 бегаёт с мячом и бросает его в игроков. Считается прямое попадание или попадание от пола.

### **5. «Ловишка – мяч от стены».**

---

<sup>1</sup> 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.

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.

#### 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 убежать, 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 спра-

вится 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.

# 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.