**Украинская народная игра «Колдун»**

Перед началом игры выбирают колдуна. Для этого один из игроков вытягивает перед собой правую руку ладонью вниз, остальные подставляют под нее по одному указательному пальцу. По команде «Раз, два, три!» или по окончании считалки все отдергивают пальцы, а игроку с вытянутой рукой необходимо захватить чей-нибудь палец. Тот, чей палец таким образом будет захвачен трижды, становится колдуном. Все разбегаются, а колдун пытается догнать кого-нибудь и дотронуться рукой. Пойманный замирает, разведя руки в стороны. Расколдовать его могут другие игроки, дотронувшись до него рукой. Однако колдун следит за своей жертвой, и только кто-либо снимает чары, то он старается повторным ударом снова напустить их. Кроме того, он пытается заколдовать и тех, кто отваживается выручить товарища.

***Правила игры.*** Заколдованный игрок остается на месте. Заколдованный трижды сам становится колдуном, а его предшественник присоединяется к убегающим. **Русская народная игра:**

**Гуси-лебеди**

Участники игры выбирают волка и хозяина, остальные — гуси-лебеди. На одной стороне площадки чертят дом, где живут хозяин и гуси, на другой — живет волк под горой. Хозяин выпускает гусей в поле погулять, зеленой травки пощипать. Гуси уходят от дома до­вольно далеко. Через некоторое время хозяин зовет гусей. Идет перекличка между хозяином и гусями:

* *Гуси-гуси!*
* *Га-га-га.*
* *Есть хотите?*
* *Да, да, да.*
* *Гуси-лебеди! Домой!*
* *Серый волк под горой!*
* *Что он там делает?*
* *Рябчиков щиплет.*
* *Ну, бегите же домой!*

Гуси бегут в дом, волк пытается их поймать. Пойманные выходят из игры. Игра кончается, когда почти все гуси пойманы. Последний оставшийся гусь, самый ловкий и быстрый, становится волком.

**Правила игры.** Гуси должны «лететь» по всей площадке. Волк может ловить их только после слов: «Ну, бегите же домой!»

**Русская народная игра:**

**У медведя во бору**

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в ле­су. Дети идут в лес за грибами, ягодами и напевают песенку: *У медведя во.бору Грибы, ягоды беру! Медведь постыл На печи застыл!*

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-то поймать. Пойманный становится медведем.

**Правила игры.** Медведь выходит из бер­логи только после произнесения последних слов зачина. Дети в зависимости от поведения медведя могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

**Русская народная игра:**

**Обыкновенные жмурки**

Одному из играющих — жмурке — завязывают глаза, отводят его на середину комнаты и за­ставляют повернуться несколько раз вокруг себя, затем спрашивают:

* *Кот, кот, на чем \_стоишь?*
* *На квашне.*
* *Что в квашне?*
* *Квас.*

*Лови мышей, а не нас.*

После этих слов участники игры разбегаются, а жмурка их ловит. Кого он поймал, тот ста­новится жмуркой.

**Правила игры.** Если жмурка подойдет близко к какому-либо предмету, о который можно удариться, играющие должны его пре­дупредить, крикнув: «Огонь!» Нельзя кри­чать это слово с целью отвлечь жмурку от игрока, который не может убежать от него. Играющим не разрешается прятаться за ка­кие-либо предметы или убегать очень далеко. Они могут увертываться от жмурки, приседать, проходить на четвереньках. Пойманного иг­рока жмурка должен узнать и назвать по имени, не снимая повязки.

**Русская народная игра:**

**Филин и пташки**

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др.

Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услы­шал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, оста­навливаются и приседают. Каждый игрок под­ражает крику и движениям той птицы, кото­рую он выбрал.

На сигнал «Филин!» все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

**Правила игры.** Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

**Русская народная игра:**

**Палочка-выручалочка**

Дети выбирают водящего считалкой:

*Я куплю себе дуду "*

*Я на улицу пойду!*

*Громче, дудочка, дуди,*

*Мы играем, ты води!*

Водящий закрывает глаза и встает лицом к стене. У стены рядом с ним помещают па­лочку-выручалочку, сделанную из дерева (дли­ной 50—60 см, диаметром 2—3 см) и ярко окрашенную, чтобы ее хорошо было видно в зеленой траве.

Водящий берет палочку, стучит ею по стене и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла. Кого первым найдет, тот за палочкой пойдет». После этих слов он идет искать. Заметив ко­го-то из играющих, водящий громко называет его по имени и бежит к палочке, стучит по стене, кричит: «Палочка-выручалочка нашла... *(имя игрока)».* Так водящий находит всех детей. Игра повторяется. Первый найденный при повторении игры должен водить. Но игрок, которого нашли, может добежать до палОчки-выручалочки раньше водящего со словами: «Палочка-выручалочка, выручи ме­ня»— и постучать по стене. Затем бросить ее как можно дальше от стены и, пока па­лочку ищет водящий, спрятаться. Водящий опять быстро бежит за палочкой и повторяет действия, описанные выше.

**Правила игры.** Нельзя подсматривать, ко­гда дети прячутся. Водящий должен говорить слова медленно, чтобы все дети успели спря­таться. Искать детей водящему следует по всей площадке, а не стоять возле палочки-выручалочки. Дети могут перебежать с одно­го места укрытия в другое, пока водящий ищет палочку-выручалочку и ставит ее на место.

***Вариант.*** Дети могут выручить игрока, кото­рого нашли. Кто-то из играющих незаметно выходит из укрытия, быстро бежит к палочке-выручалочке и со словами: «Палочка-выруча­лочка, выручи... *(называет по имени того, кого выручает)»* — стучит ею по стене. Затем па­лочку бросает как можно дальше. Пока водя­щий ищет ее, дети прячутся.

**Русская народная игра:**

**Почта**

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

* *Линь, динь, динь!*
* *Кто там?*
* *Почта!*
* *Откуда?*
* *Из города...*
* *А что в городе делают?*

Водящий может сказать, что в городе тан­цуют, поют, прыгают и т. д. Все играю­щие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдает фант. Игра заканчивается, как только водя­щий наберет пять фантов. Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для ~них интересные задания. Дети читают стихи, рас­сказывают смешные истории, вспоминают за­гадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

**Правила игры.** Задания могут придумы­вать и сами участники игры.

**Русская народная игра:**

**Пчелки и ласточка**

Играющие — пчелы — летают по поляне и на­певают:

*Пчелки летают, Медок собирают! Зум, зум, зум! Зум, зум, зум!*

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет, пчелку пой­мает». С последним словом она вылетает из гнезда и ловит пчел. Пойманный играю­щий становится ласточкой, игра повто­ряется.

**Правила игры.** Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

**Русская народная игра:**

**Коршун**

Играющие выбирают коршуна и наседку, остальные — цыплята. Коршун роет ямку, а наседка с цыплятами ходит вокруг него и нараспев говорит слова: *Вокруг коршуна хожу, По три денежки ношу, По копеечке, По совелочке.*

Коршун продолжает рыть землю, он хо­дит вокруг ямки, встает, машет крыльями, приседает. Наседка с цыплятами останав­ливается, спрашивает коршуна:

\_\_ *Коршун, коршун, что ты делаешь?* \_\_ *Ямку рою.*

*На что тебе ямка?*

*Копеечку ищу.*

*На что тебе копеечка?*

*Иголочку куплю.*

— *Зачем тебе иголочка?*  *Мешочек сшить.*

*Зачем мешочек?*

*Камешки класть.*

*Зачем тебе камешки?*

*В твоих деток кидать.*

*—- За что?*

— *Ко мне в огород лазят!*

— *Ты бы делал забор выше,  
Коли не умеешь, так лови их.*

Коршун старается поймать цыплят, наседка защищает их, гонит коршуна: «Ши, ши, зло­дей!»

Пойманный цыпленок выходит из игры, а коршун продолжает ловить следующего. Игра кончается, когда поймано несколько цып­лят.

**Правила игры.** Цыплятам следует креп­ко держать друг друга за пояс. Тот, кто не удержался в цепи, должен постараться быстро встать на свое место. Курица, защищая цып­лят от коршуна, не имеет права отталкивать его руками

**Русская народная игра:**

**Гуси**

На площадке чертят небольшой круг, в сере­дине его сидит волк. Играющие, взявшись за руки, встают в большой круг. Между кругом, где сидит волк, и хороводом встают в небольшой круг гусенята. Играющие в хороводе идут по кругу и спра­шивают гусенят, которые также ходят по кругу и отвечают на вопросы:

* *Гуси, вы гуси!*
* *Га-га-га, га-га-га!*
* *Вы, серые гуси!  
  Га-га-га, га-га-га!  
  Где, гуси, бывали?  
  Га-га-га, га-га-га!  
  Кого, гуси, видали?*

*~~ Га-га-га, га-га-га!*

С окончанием последних слов волк выбе­гает из круга и старается поймать гусенка. Гуси разбегаются и прячутся за стоящих в хороводе. Пойманного гусёнка волк ведет в середину круга — в логово. Гуси встают в круг и отвечают: *Мы видели волка, Унес волк гусенка, Самого лучшего, Самого большого.*

Далее следует перекличка хоровода и гу­сей:

* *А, гуси, вы гуси!*
* *Га-га-га, га-га-га!*
* *Щиплите-ка волка,  
  Выручайте гусенка!*

Гуси машут крыльями, с криком *га-га* бе­гают по кругу, донимают волка. Пойманные гусенята в это время стараются улететь из круга, а волк их не пускает. Игра закан­чивается, когда все пойманные гуси уходят от волка.

Игра повторяется, но играющие в хороводе становятся гусями, а гуси встают в хоровод. Волка выбирают.

**Правила игры.** Хоровод гусей и гусе­нята идут по кругу в разные стороны. Текст должны проговаривать все дружно. Пойманный гусенок может выйти из круга только тогда, когда кто-то из играющих кос­нулся рукой волка

**Русская народная игра:**

**Большой мяч**

Для игры нужен большой мяч. Играющие становятся в круг и берутся за руки. Водя­щий с мячом находится в середине круга. Он старается выкатить мяч из круга ногами, и тот, кто пропустил мяч между ног, ста­новится водящим. Но он встает за кругом. Играющие поворачиваются спиной к центру. Теперь водящему нужно вкатить мяч в круг. Когда же мяч попадает в круг, играющие опять поворачиваются лицом друг к другу, а в середину встает тот, кто пропустил мяч. Игра повторяется.

**Правила игры**. Играющие не берут в руки мяч в течение всей игры, они перекатывают его только ногами.

**Русская народная игра:**

**Волк**

Все играющие — овцы, они просят волка пус­тить их в лес погулять: «Разреши нам, волк, погулять в твоем лесу!» Волк отвечает: «Гу­ляйте, гуляйте, да только траву не щиплите, а то мне спать будет не на чем». Овцы сна­чала только гуляют в лесу, но скоро забывают обещание, щиплют траву и поют: *Шиплем, щиплем травку, Зеленую муравку, Бабушке на рукавички, Дедушке на кафтанчик, Серому волку Грязи на лопату!*

Волк бежит по поляне и ловит овец, пойман­ный становится волком, игра возобновляется.

**Правила игры.** Гуляя по лесу, овцы дол­жны расходиться по всей площадке.

**Русская народная игра:**

**Птицелов**

Играющие выбирают себе названия птиц, крику которых они могут подражать. Встают в круг, в центре которого — птицелов с за­вязанными глазами. Птицы ходят, кружат­ся вокруг птицелова и произносят нарас­пев:

*В лесу, во лесочке, Ца зеленом дубочке. Птички весело поют, Аи! Птицелов идет! Он в неволю нас возьмет, Птицы, улетайте!*

Птицелов хлопает в ладоши, играющие ос­танавливаются на месте, и водящий начинает искать птиц. Тот, кого он нашел, подражает крику птицы, которую он выбрал. Птицелов угадывает название птицы и имя игрока. Играющий становится птицеловом.

**Правила игры.** Играющие не должны прятаться за предметы, встречающиеся на пути. Игроки обязаны останавливаться на месте точно по сигналу.

**Русская народная игра:**

**Блуждающий мяч**

Все играющие, кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водя­щий бегает вне круга, старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удалось, то он идет на место того игрока, в руках ко­торого находился мяч, а играющий выходит за круг. Игра повторяется.

**Правила игры.** Передавая мяч, играю­щие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно пере­давать в любую сторону. Передача мяча начинается с того игрока, за которым стоит водящий перед началом игры. Играю­щий, уронивший мяч, становится водящим.

**Русская народная игра:**

**Шар**

На площадке чертят круг диаметром 1 м, в центр его кладут шар. На расстоянии 3—5 м от круга играющие роют каждый себе по ямке. В одном ряду с играющими стоит водящий, но у него нет ямки. Стоя у ямок, дети по очереди бросают в шар палкой-битой. Шар нужно выбить из кру­га, но так, чтобы он выкатился за черту.

Одновременно тот, кто выбил шар, и водящий бегут в поле: один — за битой, а другой — занять лунку. Если водящий первым займет лунку игрока, выбившего шар, то он меняется с ним ролями.

Тот из играющих, кто промахнется или ударит по шару так слабо, что он не выкатится из круга, оставляет свою палку в поле, пока кто-нибудь из товарищей не сделает удач­ного удара. Тогда все игроки, чьи палки лежат в поле, бегут за ними. Водящий бежит за шаром, кладет его в центр круга, бежит к лункам и старается занять одну из них. Если никто из играющих не попадет в шар, то водящий катит его по земле в любую лун­ку. В чью лунку шар попадет, тот и стано­вится водящим. Если шар не попал в лунку, то водящий остается прежний.

**Правила игры.** Бросая биту, играющие не должны выходить за линию. Водяще­му следует вначале положить шар в центр круга, а затем занимать лунку.

**Русская народная игра:**

**Посигутки**

Играющие распределяются на две команды по жребию, одна из них — водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают коридором друг к другу лицом на расстоя­нии 1—2 м одна пара от другой. Затем дети также попарно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаются друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыг­нуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встает за спиной того водящего, кто его оса­лил. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется.

**Правила игры.** Осаленный не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его осалили. Водящий салит играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положения ног. ***Вариант.*** Играющие водящей команды мо­гут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.

**Башкирская народная игра:**

**Юрта *(Тирмэ)***

В игре участвуют четыре подгруппы детей, каждая из которых образует круг по углам площадки. В центре каждого круга стоит стул, на котором повешен платок с нацио­нальным узором. Взявшись за руки, все идут четырьмя кругами переменным шагом и поют:

*Мы, веселые ребята, Соберемся все в кружок. Поиграем, и попляшем, И помчимся на лужок.*

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются в общий круг. По окон­чании музыки они быстро бегут к своим стульям, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), полу­чается юрта.

**Правила игры.** С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему стулу и образо­вать юрту. Выигрывает группа детей, первой построившая юрту.

**Башкирская народная игра:**

**Медный пень *(Бакыр букэн)***

Играющие парами располагаются по кругу. Дети, изображающие медные пни, сидят на стульях. Дети-хозяева становятся за сту­льями.

На башкирскую народную мелодию водящий-покупатель двигается по кругу переменным шагом, смотрит внимательно на детей, сидя­щих на стульях, как бы выбирая себе пень. С окончанием музыки останавливается около пары и спрашивает у хозяина: Я *хочу у вас спросить, Можно ль мне ваш пень купить?* Хозяин отвечает: *Коль джигит ты удалой, Медный пень тот будет твой.* После этих слов хозяин и покупатель вы­ходят за круг, встают за выбранным пнем друг к другу спиной и на слова: «Раз, два, три — беги!» — разбегаются в разные сто­роны. Добежавший первым встает за медным пнем.

**Правила игры.** Бежать только по сигналу. Победитель становится хозяином.

**Башкирская народная игра:**

**Палка-кидалка *(Сойош таяк)***

Чертится круг диаметром 1,5 м. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает пал­ку вдаль. Пастух выбегает за брошенной палкой. В это время игроки прячутся. Пас­тух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет детей. Заметив спрятавше­гося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени ребенок бегут к палке. Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

**Правила игры.** Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добежавший до палки раньше пастуха.

**Башкирская народная игра:**

**Стрелок *(Уксы)***

Проводятся две параллельные линии на рас­стоянии 10—15 м друг от друга. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок — стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

**Правила игры.** В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сесть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

**Бурятская народная игра:**

**Табун *(Хурэг адуун)***

Участники игры становятся в круг лицом к его центру, крепко держась за руки, изобра­жают лошадей. В середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, под­ражающие лошадиному ржанью. Вокруг та­буна ходит жеребец, охраняющий жеребят от нашествия волков. А два-три волка рыскают, норовят разорвать круг, схватить жеребенка и увести его в свое логово, чтобы накормить волчат. Жеребец, охраняющий табун, наводит страх, пугает волков. Если он осалит волка, то тот считается убитым. Игра продолжается до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

**Правила игры**. Волк может разрывать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

**Бурятская народная игра:**

**Иголка, нитка и узелок *(Зун, утахн, зангилаа)***

Играющие становятся в круг, держась за руки. Считалкой выбирают иголку, нитку и узелок. Все они друг за другом то забегают в круг, то выбегают из него. Если же нитка или узелок оторвались (отстали или не­правильно выбежали за иголкой из круга или вбежали в круг), то эта группа считается проигравшей. Выбираются другие игроки. Выигрывает та тройка, которая двигалась быстро, ловко, правильно, не отставая друг от друга.

**Правила игры.** Иголка, нитка, узелок держатся за руки. Их надо не задерживая впускать и выпускать из круга и сразу же закрывать круг.

**Бурятская народная игра:**

**Волк и ягнята *(Шоно ба хурьгад)***

Один игрок — волк, другой — овца, осталь-нь1е — ягнята. Волк сидит на дороге, по которой движется овца с ягнятами. Овца впереди, за нею друг за другом гуськом идут ягнята. Подходят к волку. Овца спрашивает: «Что ты здесь делаешь?» «Вас жду»,— говорит волк. «А зачем нас ждешь?» — «Чтобы всех вас съесть!» С этими словами он бросается на ягнят, а овца загораживает их.

**Правила игры.** Ягнята держатся друг за друга и за овцу. Волк может ловить только последнего ягненка. Ягнята должны ловко делать повороты в сторону, следуя за движениями овцы... Волку нельзя отталки­вать овцу.

**Бурятская народная игра:**

**Ищем палочку *(Модо бэдэрхэ)***

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски), закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подальше в сторону. Все вни­мательно слушают, стараются отгадать, где упала палочка. По команде «Ищите!» иг­роки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие игроки дога­дались, у кого находится палочка, то ста­раются догнать его и запятнать. Тогда па­лочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от осталь­ных.

**Правила игры.** Осаленный должен быстро передать палочку.

**Бурятская народная игра:**

**Стрельба по соломенным бабкам *(Сурхарбан)***

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязанок соломы или спутанных веревок, широко бы­тует под названием *сурхарбан,* как один из спортивных элементов национального празд­ника. Другой ее вариант: стрелу пускают не на соломенную бабку, а просто вдаль. По­беждает тот, чья стрела улетит дальше.

**Правила игры**. Соблюдать правильный прием стрельбы

**Дагестанская народная игра:**

**Выбей из круга**

Чертят круг диаметром 30 см. На расстоя­нии 3—4 м от него проводят линию. Играют пять-шесть детей. У каждого игрока имеется плоский камень диаметром 5 см и двадцать маленьких камешков (или косточек). Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти — по договору играющих). С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучу маленьких камеш­ков. В случае промаха камень остается ле­жать на месте. Если никто не попадет в круг, то тот игрок, чей камень находится ближе к кругу, должен" разбить кучу камешков, бросив в круг свой плоский камень с того места, где он лежит. За ним бросает сле­дующий, у кого лежит камень ближе к кругу.

Итак, каждый бросает свой плоский камень в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки. Выигрывает тот, кто выбьет из круга наибольшее количество камешков.

**Правила игры.** Бросать камень надо только от линии или от того места, куда он упал. Если у двоих игроков камень упадет на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают заново.

Второй игрок имеет право поймать маленькую палку на лету. Если он поймает ее, то за­меняет первого игрока. Если же не поймает, то должен взять маленькую палку, бросить ее так, чтобы попасть в длинную, которая лежит на линии. При попадании в палку второй игрок ведет игру так же, как и первый. В противном случае игру продолжает пер­вый игрок, который получает 1 очко. Кто первым наберет 5 очков, тот и вы­игрывает.

Выигравший ударяет короткую палку длин­ной 3 раза, стараясь, чтобы короткая палка отлетела дальше от линии. С того места, куда короткая палка упала после трех ударов, проигравший должен допрыгать до линии на одной ноге, произнося поговорку: *цику-ция, цику-ция...*

**Правила игры.** В том случае, если рас­стояние до короткой палки окажется очень большим, можно прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.