**Медведь**

Число играющих может быть как угодно велико, причем местом для игры служит также просторная классная комната или обширный двор или площадь, прилегающая к школе.  
Участники игры по жребию выбирают из своей среды одного товарища, которому поручают роль медведя, и снабжают каждого жгутами, — последние нетрудно смастерить, свертывая соответственным образом носовые платки.  
На одной из сторон пространства, отведенного для игры, устраивается или, вернее, ограничивается чертой небольшое место, служащее медведю берлогой.  
По данному сигналу, дети бросаются бегом из одного конца двора или классной комнаты в противоположный, причем медведь, не вооруженный жгутом, бросается на них, стараясь прикоснуться к одному из них рукой, т. е. запятнать его.  
Запятнанный также становится медведем и уводится в берлогу. Игра продолжается в таком порядке до тех пор, пока медведей не станет больше, чем оставшихся участников игры.  
По мере увеличения числа помощников медведя, все они выходят вместе с ним на добычу, устанавливаются в ряд, причем только находящиеся по краям имеют право ловить играющих. Основным элементом игры является бег.

**Волк и овцы**  
Дети собираются во дворе на открытом воздухе или в обширной классной комнате и, по жребию, назначают одного из участников пастухом, другого — волком, а остальные остаются в роли овец.  
На обоих концах двора или классной комнаты, служащих местом для игры, отмежевываются площадки, имеющие 3—4 шага в ширину и называемые загонами.  
Пространство, находящееся между обоими загонами, носит название поля, причем на одной из сторон его отделяют чертой небольшое пространство, служащее логовищем для волка.  
После этого овцы размещаются в одном из загонов, а пастух становится в поле вблизи загона.  
Волк, устроившийся в логовище, предлагает пастуху погнать стадо овец в поле, а сам в это время старается схватить какую-нибудь из них и увлечь в свое логовище. Пастух при этом изо всех сил старается оградить овец, направляющихся в противоположный загон, от волка, но это ему не всегда удается, если волк отличается ловкостью. Пойманная овца становится помощницей волка. После этого волк вновь обращается к пастуху со словами: "гони стадо в поле", и при исполнении этого требования, вместе со своим помощником старается задержать бегущих к противоположному загону овец.  
Мало-помалу число помощников волка постепенно увеличивается, и он каждый раз вместе с ними продолжает выходить на охоту за овцами.  
Игра может продолжаться до тех пор, пока волк не поймает всех овец; если же дети устанут, в особенности в том случае, когда число их очень велико, игру можно приостановить и раньше.  
Для правильного ведения игры требуется соблюдение известных правил, состоящих, между прочим, в том, что волк не должен оставлять логовища до тех пор, пока овцы не выйдут из своего загона и не двинутся по направлению к противоположному.  
Волку не предоставляется права забираться в загон, — он можетъ ловить овец лишь в поле, т. е. в пространстве, отделяющем оба загона.  
Пойманная овца должна покориться своей участи и стать помощницей волка, помогая ему при поимке новых добыч, причем помощники обыкновенно берутся за руки, образуя цепь и задерживая, таким образом, попадающихся овец.

**Кошки и мышки**  
Лучшим местом для этой игры служит просторная площадь вблизи школы, на открытом воздухе.  
В дождливые и холодные дни детям предоставляется в полное распоряжение одна из классных комнат, просторная и свободная, по возможности, от мебели.  
Участники этой игры, в количестве до 25 и больше, без различия пола, выдвигают одного из сверстников в роли мышки и других двух в роли кошек.  
Остальные дети берут друг друга за руки и образуют незамкнутый круг, в одном месте которого два по соседству находящихся участника опускают по одной из своих рук, образуя таким образом род открытых "ворот", при чем кошкам разрешается проникновение в круг исключительно через эти "ворота", мышке же, кроме того, еще через все прочие промежутки, образуемые между детьми.   
Игра эта основана на том, что кошки стремятся во что бы то ни стало поймать мышку; лишь только это случилось, трое этих более всего активных участников берутся за руки и примыкают к остальным для образования того же круга, при чем им на смену выдвигаются новыя мышка и кошки и т. д. до тех пор, пока все дети не побудутъ в этих ролях.  
При этой игре детям предоставляется широкая возможность порезвиться и побегать на открытом воздухе, что для развития и укрепления их физических сил имеет громадное значение.

**Ястреб**

Дети собираются, количеством до 16 и больше, во дворе, в саду или в просторной комнате и бросают меж собою жребий. Выбираемый по жребию представляет ястреба. Остальные дети берутся за руки и становятся парами, образуя несколько рядов.  
Впереди всех помещается ястреб, который может смотреть только вперед и не смеет оглядываться. По данному сигналу, пары внезапно отделяются друг от друга и бросаются бегом в различные стороны, в это время ястреб догоняет их, стараясь кого-нибудь поймать.  
Потерпевший, т. е. очутившийся в когтях ястреба, меняется с ним ролями.  
Дети во время бега стремятся бросить в ястреба платок или свернутый жгут, — если они попадают в него, он считается убитым и из среды детей выбирается на его место другой.

**Пятнашки**  
Игры в пятнашки происходят либо в просторной классной комнате, либо на воздухе, где дети собираются в каком угодно количестве, начиная с 4—5 и кончая 25-и более.  
Собравшись, дети из своей среды выбирают одного, и дают ему прозвище пятнашки; роль его состоит в том, что он внимательно следит за бегущими по разным направлениям детьми и старается во что бы то ни стало поймать одного и запятнать его, т. е. коснуться рукой.  
Пойманный задерживается таким образом и превращается в "пятнашку," при этом его имя произносится во-всеуслышанье для того, чтобы товарищи знали, кого им следует остерегаться.  
Лишь только он, в свою очередь, поймает кого-нибудь из участников, то немедленно перёдает ему свою роль, переходя сам в группу детей, спасающихся бегством.  
Игру эту следует продолжать до тех пор, пока дети сохранят живой интерес к ней и не почувствуют себя утомленными.  
Игры в пятнашки основаны, главным образом, на движении; их можно однако разнообразить, вводя различные элементы, например метание мяча и тому подобное.