**Вольная лапта**  
Дети собираются в просторном дворе или в большой комнате, запасшись черным мячом небольших размеров и лаптой. На обоих противоположных концах места, выбранного для игры, чертят две линии, называя одну из них игральной, а другую — коновой линией; пространство, находящееся между этими двумя линиями, носит название поля.   
Участвующих в игре может быть до 30 и более. По жребию дети выбирают из своей среды "метальщика" и "подавальщика", которые становятся на игральной линии. Все остальные участники игры становятся в различных местах поля. Лишь только все устраиваются на своих местах, по данному сигналу, подавальщик направляет мяч метальщику, а последний подбрасывает его при помощи удара рукой или лаптой по направлению в поле. После этого метальщик, освободившись от мяча, бросается бегом по направлению к коновой линии, достигает ее и оттуда бегом возвращается обратно к игральной линии. В то время, как метальщик несется по полю, дети, находящиеся в различных местах поля, захватив мяч, стремятся запятнать им метальщика.   
Во том случае, когда кому-нибудь из участвующих удалось это сделать, он меняется ролями с подавальщиком, а последний с метальщиком; метальщик становится наряду с остальными участвуюшими в игре где-нибудь в поле.   
В таком же порядке игра продолжается и дальше до поры, пока все не перебывают в ролях подавальщика и метальщика; если детей много и некоторые из них быстрее утомляются, то игру следует прекратить.   
Для правильного ведения этой игры необходимо соблюдать следующие условия: участвующие имеют право пятнать метальщика лишь в поле и то только, с того места, где был поднят мяч. В том случае, когда отбитый мяч попадает за пределы места, выбранного для игры, он снова вручается подавальщику для вторичного бросания.

**Пятнашки с передачей**

Дети собираются в каком-нибудь просторном месте по предыдущему, избирают среди участников так называемую "пятнашку" и бросаются бежать.  
Пятнашка по-прежнему стремится поймать жертву, последняя — и в этом состоит отличие этой игры от предыдущей — в свою очередь спешит ответить первому пятнашке, бросающемуся быстро в бегство, тем же, т. е. реваншироваться.  
Ясно, что для того, чтобы цель была вполне достигнута, требуется большая ловкость от действующйх лиц, старающихся превзойти в этом отношении друг друга.  
В этой игре дети совершают целый ряд правильных физических упражнений, стараясь не попасть висло пятнашек, кроме того они изощряются еще в ловкости, развивая в себе постепенно это качество, если оно им не было присуще раньше.

**Лисица на одной ноге**

Дети собираются на дворе или в саду, в каком угодно количестве и снабжаются жгутами.   
По жребию одному из участвующих дается прозвище лисы. В одном из уголков места, выбранного для игры, устраивают так называемую норку, куда и прячется лиса.   
По данному сигналу дети бросаются бегом по двору, а лиса, снабженная жгутом, выходит из своей норы и бросается вслед за бегущими, прыгая на одной ноге и стараясь попасть в одного из них жгутом.  
В том случае, когда это ей удается, она присоединяется к толпе , а потерпевший прячется в норку, изображая собой лису.  
Если же она дала промах, т. е. брошенный ею жгут не задел никого из бегущих, она должна быстро шмыгнуть в норку, чтобы избежать ударов жгута, направленных на нее другими участниками игры.  
Главными элементами игры являются бег и прыжки. Очевидно, кроме пользы, приносимой детям движениями на открытом воздухе, игра развивает в них еще ловкость, так как каждый ребенок, попавший в роль лисы, старается поскорее освободиться от нее, чтобы не быть осмеянным товарищами.

**3вери**  
Местом для игры избирается просторная классная комната или пространство, прилегающее к школе или дому на открытом воздухе.  
На противоположных концах избранное для игры место ограничивают неширокими полосами.  
Одну из них предназначают как бы для дома купца, другую для загона зверей, остальное пространство, соединяющее эти два отделения, носит название поля.  
Участвующие в этой игре разделяют роли меж собой следующим образом.  
Один из них назначается владельцем зверей, другой — покупателем, остальные участники игры изображают собой различных зверей: слона, тигра, льва, лисицы и т. п.   
При этом все действующие лица устраиваются таким образом, что покупатель пробирается в огороженный дом, звери уходят в так называемый загон, а хозяин помещается возле них, как сторож.   
В начале игры к хозяину подходит покупатель и осведомляется, находится ли среди его зверей хотя бы слон; получив утвердительный ответ, он спрашивает о цене.  
Владелец зверей указывает цену, протягивая в случае согласия покупателя руку будто бы за деньгами. Вместо денег он получает по легкому удару, количество которых соответствует количеству рублей, назначенных за зверя, причем при первом ударе проданный зверь бегом спасается по направлению к дому покупателя и тотчас, по достижении его, возвращается в загон.   
В то время, как покупатель отсчитал последний удар, зверь должен добраться до загона, иначе он бросается ему вдогонку, стараясь изо всех сил поймать его.  
В случае успеха, т. е. если покупатель настигнет зверя, он считает его своим пленником и уводит в свой дом, после чего вновь отправляется к владельцу для покупки прочих зверей, за которыми он гонится, затем таким же точно образом, как за первым.  
В случае промаха, т. е. если покупателю не удается поймать купленного зверя, он меняется с ним ролями, при чем зверь превращается в покупателя, а покупатель присваивает себе название, которое носил зверь. В таком порядке игра продолжается до тех пор, пока не будут проданы и пойманы все звери.   
В том случае, когда число участников очень велико и для поимки всех зверей может потребоваться слишком много времени, в течение которого дети могут сильно утомиться, необходимо тотчас же приостановить игру, лишь только станет заметно чувство усталости, охватившее детей, так как в противном случае цель не будет достигнута и дети вместо удовольствия, получаемого от умеренной игры, почувствуют к ней отвращение.  
Игра в "зверей" также основана на беге, т. е. физических упражнениях; все остальное — это аксессуары, делающие игру занимательной.

**Трубочка**

Трубочка напоминает собой жмурки, только она представляет для детей гораздо больший интерес.   
Участвующих может быть какое угодно количество - дети собираются в большой комнате или в чистом дворе. Один из них получает прозвище "жмурки", ему набрасывают платок на глаза и завязывают, а в руки дают трубочку из свернутой бумаги. Жмурка становится посреди комнаты, а остальные участвующие берут друг друга за руки, образуя круг, в центре которого помещается жмурка. По данному сигналу, дети ходят 2-3 раза вокруг жмурки, после чего последний приближается к одному из них и обзывает его каким-нибудь словом или спрашивает: ты кто?  
Спрошенный должен что-нибудь невнятно пробормотать в ответ, а жмурка, ударив в него трубочкой, должен назвать товарища. В случае удачи они обмениваются ролями. Главный элемент, входящий в игру — это ходьба, и если она на свежем воздухе, то польза от нее очевидна, так как ходьба служит лучшим гимнастическим упражнением для организма.