**Медведь и вожак**  
Число детей можетъ быть как угодно велико; собравшись в месте, назначенном для игры, в саду, во дворе или в просторной комнате, они захватывают с собой веревку, длиной в 2—3 аршина.  
Одного из участников назначают медведем, другого вожаком, причем оба берут в руки противоположные концы веревки, а остальные дети группируются на недалеком от них расстоянии, приблизительно в 4—6 шагах. По сигналу, данному вожаком, игра начинается, и дети все наперерыв бросаются на медведя, стараясь запятнать его. Вожак охраняя последнего, в свою очередь силится запятнать каждого приближающегося к медведю.  
Вожак должен обладать известной ловкостью и стараться во что бы то ни стало запятнать кого-нибудь из играющих, прежде, чем медведь получит 5—6 легких ударов.  
Запятнанный становится медведем; в том же случае, когда медведь получит вышеуказанное количество ударов, а вожак не успеет запятнать кого-либо, он сам становится медведем, а нанесший последний удар преобразуется в вожака.   
При каждом таком обмене ролей участвующие отодвигаются на известное расстояние от центральных лиц — медведя и вожака — и лишь по сигналу, данному последним, вновь приближаются и продолжают игру в прежнем порядке.  
Для правильного ведения этой игры требуется соблюдение некоторых условий. Пятнающие, т. е. наносящие медведю легкие удары, должны непременно вслух заявить о нанесенном ударе, причем удары могутъ быть наносимы лишь поочередно, а не одновременно двумя или несколькими играющими.  
В начале и во время игры, при каждой смене центральных, действующих лиц — вожака и медведя — остальные участвующие не должны подходить к ним ближе, чем на 4—6 шагов, до тех пор, пока вожак не даст сигнала. За нарушение последнего правила, в наказание полагается роль медведя

**Змейка**

Число детей доходит до 20 и больше. Игра происходитъ во дворе или в саду.  
Участвующие выбирают из своей среды вожака, берутся за руки и бегут по извилистому направлению вслед за вожаком.  
Во время бега двое из играющих высоко подымают соединенные руки, предоставляя вожаку пробраться под ними, — благодаря этому в цепи образуется выемка.  
Попавшему в эту выемку необходимо тотчас же обернуться для того, чтобы цепь получила прежний вид. Далее вожак пробирается через руки всех участвующих в игре, причем к цепи образуется ряд выемок, благодаря чему получается форма змейки.  
Главный элемент игры — бег; если игра заинтересовывает детей, они ведут ее очень охотно, развивая при этом свои физические силы и максимум мышечно-нервной энергии.  
Лишь только замечается утомление, следует прекратить игру, — иначе она вместо ожидаемой пользы приносит несомненный вред, так как превращается в скучную, утомительную обязанность.

**Малороссийская игра в мяч**

Дети собираются во дворе или в обширной комнате; число их может быть как угодно велико; они разделяются на группы, считая по пяти человек в каждой и захватывают по одному мячу средней величины.  
Прежде чем приступить к игре, дети ограничивают приблизительно квадратное пространство, величиной в несколько сажен. Из каждой группы избирается один участник и становится в центре устроенного таким образом квадрата, которому дают название города.  
Остальные 4 детей из каждой группы занимают места по четырем сторонам квадрата.  
Один из этих четырех детей снабжается мячом и старается во что бы то ни стало попасть им в того, который поместился в центре, притом он, кроме ловкости, пускает в ход также и хитрость, а именно прицеливается будто бы в товарища, находящегося на одной из сторон квадрата, и лишь только ему удается отвлечь внимание "центрального", как он быстро меняет направление и бросает в него мяч.  
Находящийся в центре должен всячески увертываться для того, чтобы защитить себя от нападения, и когда это ему удается, т. е. когда бросивший мяч промахнулся, он меняется ролями с центральным.  
В том случае, когда мяч попал в цель, четверо, стоящие по сторонам квадрата, обращаются быстро в бегство, между тем, стоящий в центре ловко подхватывает мяч и бросается за ними вдогонку, стараясь во что бы то ни стало коснуться мячом одного из бегущих, т. е. запятнать его; за черту огороженного города ему не разрешается выходить.  
Если ему удастся запятнать кого-нибудь из бегущих, он меняется с ним ролями, — в противном случае безропотно покоряется своей участи и по-прежнему занимает центральное место в городе.   
Игра эта доступна малолетним и доставляет им громадное удовольствие; она основана на беге и метании, оба процесса очень полезны, так как укрепляют детский организм.

**Летучий мяч**  
Дети собираются в каком угодно количестве в просторной комнате или в чистом дворе и запасаются мячом довольно большой величины.  
Участвующие в игре группируются таким образом, что образуют род круга и лицами обращаются к центру его.  
Расстояние между поместившимися в вышеуказанном порядке детьми равняется приблизительно двум шагам. По данному сигналу дети начинают перебрасывать от одного к другому мяч, по разным, однако, направлениям, причем один из участвующих, находящийся внутри круга, изо всех сил старается перехватить мяч, чтобы дать ему добраться до цели, т. е. до того товарища, в чью сторону он был направлен.  
Перехватив мяч, он овладевает им и немедленно становится на место того из участвующих, который в последний раз так неудачно бросил мяч.  
Главным элементом игры является метание мяча, — упражнение чрезвычайно полезное для детей, так как оно развивает и укрепляет мускулы верхних конечностей.  
Для правильного ведения этой игры требуется соблюдение некоторых правил. Так, участвующие должны все время сохранять раз захваченные места.  
В то время, как один из участвующих бросает мяч по направлению к одному из товарищей, находящийся в центре круга не должен приближаться к нему больше, чем на 3—4 шага.  
В том случае, когда играющий так неловко бросил мяч, что последний не попал в руки того, кому он предназначался, а пролетел над его головой, он наказывается тем, что меняется местами с находящимся в центре круга.

**Стрекоза**

Дети собираются во дворе, в саду или в просторной комнате, становятся на корточки, руки в бока и наперерыв, перегоняя друг друга, стараются прыжками добраться до противоположного конца места, назначенного для игры.  
Кто из детей первый достигнет таким способом передвижения к назначенному месту, считается победителем, причем споткнувшегося по дороге наказывают тем, что исключают его из числа играющих. Эта несложная игра доставляет детям громадное удовольствие и развивает их физические силы.