

### «ВЫШИБАЛЫ (ПЕРЕСТРЕЛКА)»

Участвуют от четырех человек. Как минимум двое – вышибалы – стоят по разные стороны поля. Их задача – перекидываться мячом, сбивая при этом соперников, стоящих между ними. Также важно, чтобы мяч, брошенный одним из вышибал, был пойман другим, а не упал на землю или не улетел куда-то за пределы игровой зоны.

В свою очередь, те, кого вышибают, должны не позволить себя выбить. Им следует уворачиваться от мяча или ловить его. Последнее может также дать игроку «бонус», сделать его практически «неубиваемым».

Когда вышибалы выбили остальных участников, команды меняются местами.

### «КАЗАКИ-РАЗБОЙНИКИ»

Участвует от 4 человек, чем больше, тем лучше. Сначала с помощью жребия ребята делятся на две команды, «казаки» и «разбойники» соответственно. Задача «разбойников» - как можно быстрее убежать по нарисованным стрелкам и спрятаться, цель «казачков» - найти и поймать «неугодных».

У каждой из команд есть «атаман», если по-простому – капитан. В начале игры «разбойники» должны собраться и загадать слово-шифр, после этого они берут мелки и убегают. «Казачки» же перед игрой должны определить место для «темницы», куда будут заключать пойманных «разбойников». Когда время на подготовку истекло, «казаки» пускаются в погоню. Примерно каждые 20-30 метров, а также на всех поворотах, «разбойники» рисуют стрелочки, далеко не все из которых могут указывать верную дорогу.

Если «казачок» заметил «разбойника», он должен его осалить и отвести в темницу. Если же в тот момент, когда «казачок» ведет «разбойника» в темницу, навстречу идут другие «разбойники», они могут осалить «казачка», тем самым освободив товарища. Другая возможность сбежать – если «казачок» случайно отпустит руку «разбойника».

### «ПРЯТКИ»

Водящий, выбранный с помощью жребия или считалочки, отворачивается к стене/закрывает глаза и считает до определенного числа (заранее оговариваются число и темп счета, а также территория, где можно прятаться). В это время остальные участники отыскивают местечко поукромнее.

Фраза водящего: «Раз, два, три, четыре, пять» - своеобразный сигнал о том, что он вот-вот отправится на поиски. Тот, кого поймали первым, становится ведущим, но часто игроки не выходят из укрытия, пока «вода» не найдет всех до одного.