**1."Резиночки"**  
Цель: развивать вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учить тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить с девочками, даже если в данную минуту они соперницы.  
Ход игры:  
Главный атрибут этой игры для девочек — бельевая резинка. Идеальное количество играющих — 3–4 человека. Каждая участница выполняет прыжковые фигуры и комбинации на разной высоте: от уровня щиколоток (прыгают «первые») до уровня шеи (прыгают «шестые»). Как только прыгунья ошибается, на ее место встает другая участница, а допустившая ошибку девочка надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

**2."Классики"**  
  
Цель: развивать ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр.  
Требуются мелки, асфальтовая площадка и камушек (или шайба). Рисуешь мелком клеточки с цифрами в определенной последовательности, и можно прыгать хоть в одиночку. Главное — попасть камнем в клетку, допрыгать до нее на одной или двух ногах и вернуться обратно тем же путем. Самым удачливым игроком считается тот, кому удается пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.  
  
**3."Бояре"**  
  
Цель: развивать умение быть в команде и выигрывать в ситуации «один против всех».  
Участники этой старинной русско-народной игры делятся на две равные команды и становятся друг напротив друга шеренгами, взявшись за руки, на расстоянии 10–15 м. Команды двигаются навстречу, произнося по очереди длинную речовку: «Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли...» Диалог заканчивается словами: «Бояре, отворяйте ворота, отдавайте нам невесту навсегда». Тот, кого выбирают невестой, должен после этого разбежаться и прорвать цепь противника. Если попытка оказывается удачной, игрок возвращается в свою команду, если нет — остается в другой. Следующий кон начинает проигравшая команда. Цель игры — собрать в команде как можно больше участников.  
  
**4."Тише едешь, дальше будешь — стоп"**  
  
Цель: развивать координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.  
Задача водящего — стать спиной к участникам на линии финиша (чем больше будет расстояние между водящим и участниками, тем лучше) и громко произнести: «Тише едешь, дальше будешь — стоп». Пока водящий говорит (а делать он это может в любом темпе), участники стараются как можно дальше убежать по направлению к финишу. Как только водящий замолкает, нужно застыть на месте. Тот, кто не успел остановиться или сделал случайное движение, выбывает из игры. Побеждает тот, кто доберется до линии финиша первым и дотронется до водящего.  
  
**5."Колдунчики"**  
  
Цель: развивать умение шустро бегать, быстро соображать и реагировать на происходящее.  
Участники убегают от водящего (эта игра — разновидность салок). Водящий догоняет игрока и дотрагивается до него — осаливает. Осаленный расставляет руки, а любой другой участник может подбежать, дотронуться до него и «выручить». Задача водящего — не отходить далеко от осаленного и не подпускать к нему никого ни на шаг.

**6."Море волнуется раз"**  
Цель: развивать воображение, спонтанность и артистичность.  
Ведущий отворачивается от игроков и произносит считалочку:  
Море волнуется раз,  
Море волнуется два,  
Море волнуется три,  
Морская фигура на месте замри!  
Пока он говорит, участники хаотично двигаются в любом порядке, изображая руками движения волн. Как только водящий замолкает, нужно замереть в какой-нибудь фигуре. Водящий подходит к одному из игроков и дотрагивается до него. Игрок изображает свою фигуру в движении, а водящий угадывает, что это такое. Игрок, чью фигуру не удалось угадать, сам становится водящим.  
  
**7."Казаки-разбойники"**  
Цель: развивать базовые навыки разведчиков, умение ориентироваться на местности и стойкость.  
Игроки делятся на две команды — «казаков» и «разбойников». Договариваются, на какой территории играют. Это может быть двор, подъезд, улица, несколько дворов. «Разбойники» загадывают секретное слово. «Казаки» отходят в сторону так, чтобы не видеть «разбойников». «Разбойники» убегают, помечая стрелками на асфальте (стенах домов, бордюрах, деревьях и т.п.) направление своего движения. Начинают бежать группой, а потом разбегаются кто куда, стараясь запутать стрелками «казаков». Задача «казаков» — найти по стрелкам «разбойников».

**8."12 палочек"**  
  
Цель: развивать умение грамотно прятаться и быстро бежать при первой необходимости.  
Игра напоминает классические прятки. 12 небольших палочек укладываются на «рычаг» (например, на дощечку и положенный под нее камушек) так, чтобы, наступив на рычаг, можно было разбросать палочки. Задача водящего — собрать палочки, сложить их на рычаг, произнести с закрытыми глазами считалочку и отправиться на поиски спрятавшихся игроков. Как только водящий обнаруживает игрока, бежит к «рычагу» и разбивает палочки, называя имя найденного. Игрок становится водящим. Если найденный успевает опередить водящего и добежать до палочек первым, водящий не меняется.

**9."Вышибалы"**  
Цель: развивать умение уворачиваться, ловкость, координацию движений  
«Вышибалы» — два игрока — встают с двух сторон площадки. Остальные игроки находятся в центре. Задача «вышибал» — бросая мяч друг другу, попасть в любого из «центральных» игроков. Задача игроков – увернуться от летящего мяча. Тот, в кого попали, выходит из игры. Другие участники могут «спасти» выбывшего игрока, поймав мяч в воздухе (главное условие — не от земли, иначе тоже вылетаешь). Когда в команде «центральных» игроков остается один участник, он должен увернуться от мяча столько раз, сколько ему лет. Если ему удается это сделать, все выбывшие возвращаются на прежние места.  
  
**10."Я знаю 5 имен"**  
Цель: развивать многозадачность, эрудицию, способность исправлять свои ошибки и двигаться дальше.  
Первый игрок берет мяч в руки, произносит: «Я знаю одно имя девочки», ударяет одной рукой мячом о землю и называет имя. Потом продолжает с разными вариациями: «Я знаю одно имя мальчика», «Я знаю один цвет», «Я знаю одно животное», «Я знаю один город». Когда все комбинации использованы, игрок произносит те же самые считалки, только уже на счет два: «Я знаю два имени девочки» — и далее по кругу. Игра продолжается до десяти. Если, отбивая мяч, игрок не успел назвать имя или ударить по мячу, ход переходит к другому участнику. Когда мяч, пройдя через всех участников, возвращается к первому игроку, он продолжает играть с той фразы, на которой ошибся. Побеждает тот, кто первым добирается в этой речевке до десятки.  
  
**11."Съедобное-несъедобное"**  
Цель: развивать чувство юмора, умение внимательно слушать и быстро реагировать.  
  
Все игроки садятся или встают в ряд. Водящий кидает мяч одному из участников и одновременно называет какой-нибудь предмет. Если предмет «съедобный», игрок ловит мяч. Если нет — отбивает. Задача водящего — запутать игрока, например, в цепочке «яблоко-дыня-морковь-картошка» неожиданно произнести: «утюг». Если игрок ошибается и «съедает» «несъедобное», то сам становится водящим. Чем быстрее водящий кидает мяч и называет предметы, тем азартнее и интереснее играть.  
  
**12.Колечко-колечко**  
Цель: развивать способность следить за манипуляциями окружающих, действовать быстро и решительно.  
Игроки садятся в ряд и складывают ладони лодочкой. Водящий держит в кулаке или сложенных ладонях мелкий предмет, например монетку, пуговицу, колечко. По очереди обходит каждого игрока, вкладывая в его «лодочку» свою и произнося считалку: «Я ношу-ношу колечко и кому-то подарю». Задача водящего — незаметно вложить «колечко» одному из игроков и произнести «Колечко-колечко, выйди на крылечко!» После этого игрок, которому достался предмет, вскакивает и пытается убежать. Задача остальных участников — задержать убегающего.  
  
  
  
**13.Вы поедете на бал?**  
Цель: развивать воображение, подбирать синонимы и задавать вопросы, умение нестандартно мыслить, следить за собственной речью, удерживать внимание и быстро находить выход из сложившейся ситуации.

Водящий произносит считалку:

*Вам барыня прислала кусочек одеяла*

*Велела не смеяться,*

*Губки бантиком не делать,*

*«Да» и «нет» не говорить,*

*Черно с белым не носить.*

*Вы поедете на бал?*После считалки водящий задает игроку самые разные уточняющие вопросы: в чем поедет, на чем поедет, какого цвета будет платье или брюки, как зовут жениха и т.д. Задача игрока — ответить на вопросы, не используя слова «да», «нет», «черный», «белый». Интереснее всего перемешивать простые и сложные вопросы, менять темп речи и интонацию.  
  
**14."Я садовником родился"**  
Цель: развивать память, внимание, смелость и готовность отвечать за свои поступки.  
  
Каждый игрок выбирает себе имя — название цветка и сообщает его «садовнику»-водящему и другим игрокам. Водящий произносит считалочку: «Я садовником родился, не на шутку рассердился, все цветы мне надоели, кроме...» И называет «имя» (название цветка) одного из игроков. Происходит диалог между водящим и игроком. Игрок произносит название одного цветка из тех, что есть в команде. Участник, чье имя прозвучало, должен откликнуться. Диалог продолжается. Тот, кто ошибся: например, не отреагировал на свое имя, перепутал название цветов, — отдает фант (любую свою вещь). В конце игры фанты разыгрываются. «Садовник» отворачивается, вещь достают и спрашивают водящего: «Что делать этому игроку?» «Садовник» назначает задание (попрыгать на одной ноге, поприседать, спеть, рассказать стихотворение и т.д.) — игрок «отрабатывает» фант и забирает свою вещь.  
  
**15."Горячая картошка"**  
Цель: развивать ловкость, координацию движений, внимание.

Все игроки становятся в круг и перебрасывают друг другу мяч, отбивая его. Если кто-то из игроков мяч не отбил, он садится на корточки в центр круга ("котел"). Игра продолжается.

Любой игрок по желанию может выручить «провинившихся». Для этого он, отбивая мяч, старается попасть им по сидящим в центре круга. «Освобожденный» (тот, кого коснулись мячом) вновь принимает участие в игре.

Сидящие внутри круга стараются поймать летящий мимо мяч. Важно - при этом нельзя вставать с корточек в полный рост, можно только пытаться подпрыгнуть, не вставая в полный рост. Если кому-то из игроков это удалось, то все «наказанные» возвращаются в игру, а игрок, бросавший мяч, занимает их место.

Для игроков помладше  - то же самое, но мяч можно не отбивать, а ловить в две руки и быстро (!!! - картошка же горячая, обожжемся !!!) перекидывать следующему игроку. Если кто-то замешкался - тоже идет в круг "провинившихся".

|  |
| --- |
| **16.Хали-холо, стоп!** |

|  |
| --- |
|  |

Участники – не менее 4 человек.

Считалкой выбираем водящего. Он берет мяч в руки и становится в центр круга, который образуют остальные игроки. Водящий подбрасывает мяч и называет имя любого игрока (например, "Штандер-Паша"; «Штандер-Вася», еще вариация - "Хали-хало Паша"). Тот, чье имя назвали, должен поймать мяч, в это время все остальные разбегаются как можно дальше от него. Как только мяч пойман, игрок кричит: Штандер-стоп! (Хали-Хало стоп!)   
Все замирают на месте.

Игрок с мячом выбирает любого игрока, до которого ему нужно будет дотронуться мячом.

Дальше игрок начинает говорить, сколько и каких шагов ему понадобится для того чтобы достать до игрока.

Шаги:

- гигантские - шаг на весь размах ноги

- человеческие - обычные шаги

- лилипутские - когда пятка одной ноги ставится сразу перед носком другой

- муравьиные - на носочках делают маленькие шажки (один шажок сразу перед другим)

- зонтики - кружок вокруг себя на одной ноге

- утиные - шаги вприсядку

- лягушка - прыжок

- верблюжьи - нужно было шагать туда, куда доплюнул

Лучше назвать кучу "развлекательных" шажков, чтоб было веселее. Например: "До Кати 7 гигантских, три зонтика, два лилипутских..." После того, как названы все шаги, игрок с мячом выполняет их и должен кинуть мяч в сторону загаданного игрока. Если игрок мяч поймал или увернулся, водящий снова подкидывает мяч вверх и все повторяется сначала. Если попал, то игрок становится водящим.

**17.СВЕТОФОР**

У этой простой игры, для которой хватает даже школьной перемены, есть множество вариаций. Вместо цветов можно загадывать песни, города, названия мультфильмов, да все что угодно – выбор ограничен только фантазией.

***Как играть***

Участники (от четырех человек) выбирают одного водящего. Он встает в центре площадки, спиной к остальным, и называет любой цвет. Игроки ищут, есть ли этот цвет на них (в предметах одежды, обуви, заколках, игрушках, чаще всего «считается» даже цвет глаз и волос). Если цвет успешно найден, нужно, держась за вещь, на которой обнаружили нужный цвет, перейти на другую сторону.

**18.САДЖО**

Спокойная игра с мячом, тайну названия которой, вы, возможно, пытаетесь разгадать до сих пор. Развивает реакцию и внимательность.

***Как играть***

Для «саджо» не требуется много участников, можно играть и вдвоем, но, как это обычно бывает в дворовых играх, чем больше игроков, тем веселее.

Каждый молча придумывает себе биографию – здесь фантазия не ограничена. Определяется с именем, возрастом, городом, любимым блюдом и так далее. Конечно, и здесь есть простор для воображения – категории могут меняться и дополняться.

Первый вопрос, который задает водящий, - «как тебя зовут?». Он бросает игроку мяч, называя при каждом броске один вариант ответа. Если вариант неверный – игрок отбивает мяч, если правильный – ловит.  Если водящий говорит непонятное слово «саджо», мяч также нужно поймать. Если же игрок в это время случайно отбил мяч, ответом считается слово, прозвучавшее во время предыдущего броска.

Как известно, не все задуманное осуществляется, поэтому игроки часто ловят мяч и на слове, которое не было ими загадано, лишь бы не оказаться Пафнутием из Урюпинска. Водящий же, тем временем, старается бросать мячи как можно резче и быстрее. Чем больше пропущенных мячей, тем невероятнее биография придуманных персонажей и интереснее игра.

**19.ПЕРЕСТРЕЛКА**

Эта преимущественно мальчишеская командная игра с мячом направлена на «выбивание» соперников.

***Как играть***

Участвуют от четырех человек. Как минимум двое – вышибалы – стоит 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.

**20. ПРЯТКИ**

Прелесть этой игры в том, что каким бы небольшим ни было игровое пространство, всегда можно изобрести необычное место, где найти тебя будет непросто. Еще один ее плюс в том, что в зависимости от игровой зоны она подходит для детей самого разного возраста. Наверняка и многие взрослые сейчас не отказались спрятаться от проблем в какой-нибудь тихий закуток…

***Как*** ***играть:***

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.

**21. КВАДРАТ**

***Как играть:*** Игровое поле очерчивают квадратом, разделенным, в свою очередь, на четыре равных квадрата меньшей площади. В центре поля рисуют круг, куда подают мяч.

В каждом из квадратов стоит по игроку.

Сначала один из игроков бросает мяч в центр. Тому, в сторону чьего квадрата укатился снаряд, следует начинать игру.

После того, как мяч касается о четверть квадрата игрока, он должен отбить его (ваэно помнить, что руками отбивать нельзя). В этой игре чем больше очков, чем хуже. Очки засчитываются, когда: 1). Подающий не попал в поле противника 2). Соперник не сумел вовремя отбить мяч на чужое поле.

Если хотя бы один игрок набирал пять очков, игроки менялись «квадратами». Если один из игроков набрал 20 очков, игра заканчивается. Победителем объявляют участника, завершившего игру с наименьшим счетом.

**22.ПИОНЕРБОЛ**

Дворовый упрощенный вариант волейбола, в который играли как на спортивной площадке возле дома, так и на уроках физкультуры.

***Как играть:***

Участвуют две команды от трех до восьми человек в каждой. В центре поля натянута сеть или даже веревка.

Задача команды – забить мяч на поле противника так, чтобы он коснулся пола/земли.

Отличие от волейбола заключается в том, что мяч не обязательно отбивать, его можно и ловить. Правда с мячом в руках игрок может сделать всего три шага, а после он обязан отдать снаряд соратнику по команде.

Обычно игра продолжается до определенного счета, допустим, 25. После этого команды меняются полями.

**23.«СЕКРЕТИКИ»**

Не совсем игра, но вполне себе «девочковое» развлечение, когда ты чувствуешь себя не то пираткой, не то волшебницей.

***Как играть***

Участники (чаще всего -участницы) собирают из подручных средств «клад», чаще всего, это просто яркая конфетная обертка или, например, вкладыш от жвачки. Выбирается тайное место, куда «секретик» будет закопан. Чем интереснее-тем лучше. «Сокровища» укладываются под стекло (в основном, конечно, это обломки стеклянных бутылок, валяющиеся везде и всюду) и засыпаются землей. Особо ответственные могли даже нарисовать карту, чтобы «клад» точно не потерялся. Хотя чаще, всего, конечно, места «захоронений» благополучно забывались или откапывались мальчиками, чьим развлечением, в свою очередь, было найти и разгромить эти «секретики». А вообще интересно, сколько разноцветных фантиков до сих пор лежит во всей земле постсоветского и не только пространства.

**24. «ЦАРЬ ГОРЫ»**

А в этой игре можно продемонстрировать ловкость, напористость, и, конечно, амбиции начинающего монарха.

***Как играть***Один из игроков взбирается на небольшую гору из снега или песка и кричит другим участника: «Я – царь горы»! Затем все остальные пытаются лишить «царя» его титула, захватив горку. Играющие пытаются столкнуть друг друга с возвышения  и получить импровизированный престол.

Лучше играть в нее составом не более десяти человек и под присмотром взрослых , если участники совсем маленькие и могут заиграться до такой степени, что веселый поединок станет весьма травмоопасной забавой.

**25. РЫБАК И РЫБКИ**

Эта игра подходит даже для самых маленьких.  Для нее тоже не требуется особого инвентаря, только любая резиночка/скакалка, которая может сойти за удочку.

***Как играть:***

Игроки становятся в круг, а ведущий, «рыбак», – в центр круга. Задача «рыбака» - раскручивать «удочку», чтобы обеспечить себе улов, цель «рыбок» - перепрыгнуть веревку. Тот, кого поймали, должен выйти из круга.

**26.ДЖАМБО**

***Как играть:***

Ведущий кидает по порядку мяч участникам, сидящим в ряд, говоря при этом любое слово. Если это слово «Джамбо», игрок должен поймать мяч и сам стать ведущим. При любом другом слове игроки продолжают ловить мяч, пересаживаясь в конец скамейки.

**27.«ЗОЛУШКА»**

Название этой игры с переодеванием, точнее, переобуванием, конечно, возникло неслучайно. Ведь при достаточном количестве фантазии можно было почувствовать себя той самой Золушкой из сказки, помечтать о принце и верить в то, что выдуманная карета не станет тыквой.

***Как играть:***

Участники, чаще всего это были девочки, садились на скамейку и снимали по одной туфле. Вся обувь складывалась в одно общее место.

Водящий отворачивается, вытаскивает туфлю и называет имя игрока, который должен переобуться, до того момента, пока туфли не закончатся. Чем больше участников, разнообразнее фасоны обуви и размеры ноги, тем интереснее. Что и говорить о том, когда в игру вступают ещё и мальчики...

**28.Пекарь**

**Инвентарь:**

* палки (биты, куски арматуры, но самый шик – сломанная хоккейная клюшка);
* жестяная банка (пластиковая бутылка, деревянная чурка и т.д.);
* мел (чтобы расчертить площадку).

Сначала нужно подготовить площадку для игры (примерно 10 на 6 метров). Параллельно короткой стороне площадки через каждые метр-полтора чертятся линии: 1 линия – пешка (солдат); 2 линия – дама; 3 линия – короли; 4 линия – тузы и т.д.

От начала площадки до последней линии – зона званий; от последней линии до конца площадки – зона пекаря (царя, попа и т.д.).

На расстоянии 5 метров от последней линии чертится круг, в который ставится рюха (иногда – на кирпич).

**Правила**

Сначала выбирают «Пекаря» и устанавливают очередность сбивания рюхи. Для этого игроки ставят один конец палки на носок стопы, а другой упирают в ладошку, после чего толкают палку вдаль ногой. Чья палка улетела дальше всех, сбивает рюху первым; чья ближе всех – тот «Пекарь».

«Пекарь» занимает позицию «за банкой», игроки – у первой линии. Далее игроки битой по очереди пытаются выбить рюху. После этого начинается «штурм» – игроки бегут за своими битами и возвращаются обратно в «зону званий». «Пекарь» в это время бежит за рюхой, устанавливает её на место и защищает ее. Но главная его задача – не дать «выкрасть» палку со своей территории. К тому же, он пытается коснуться игроков своей битой и после этого сбить рюху сам. Тот, кого «Пекарь» коснулся, становится «Пекарем» в следующем коне, а старый «Пекарь» становится игроком.

За каждую сбитую рюху игрок повышался в звании. Иными словами, продвигался дальше по полю и приближался к рюхе. Кроме того, у каждого «титула» есть свои особенности и привилегии. К примеру, туз неуязвим и не может водить.

**Количество игроков:** не ограничено.

**29.Лягушка**

Это один из вариантов игр с мячом и стеной, где для веселья нужна, собственно, стена, мяч и прыгучесть. Играли в нее в основном девочки, хотя и мальчики, набегавшись в «войнушку», были не прочь поскакать возле стенки.

**Правила**

На стене рисуется линия (чем выше, тем интереснее) – ниже нее мяч кидать нельзя. Игроки выстраиваются в ряд, друг за другом. Первый игрок кидает мяч, тот ударяется о стенку, отскакивает, ударяется о землю, и в этот момент игрок должен через него перепрыгнуть. Мяч подхватывает следующий игрок, повторяя то же самое, – и так по кругу.

Тот, кто не перепрыгивает мяч, получает в наказание «букву» (л – я – г – у – ш – к – а). Собрал все эти буквы? Ты – лягушка!

## 30. Салки – Догонялки

Считалкой (куда без нее?) выбирается водящий. Игроки становятся в круг и по команде «Я – салка!» разбегаются, кто куда. (Часто оговаривалась площадка – «За забор не выбегать», «Дальше качели не бегать».)

Задача водящего: догнать одного из игроков и дотронуться до него рукой. До кого дотронутся, тот сам становится «салкой», а водящий превращается в обычного игрока.

Есть вариация обычных салок, когда водящий, догнав одного игрока, не становится сам игроком, а продолжает догонять других ребят вместе с первым «засаленным». Затем они вместе ловят второго, третьего и т.д., пока не переловят всех.

**Количество игроков:** от 3 и больше.

**Вариации салок:**Салки с «домиком» – то же самое, только выбирается зона (песочница, круг на асфальте и прочее), куда игроки могут забежать и передохнуть, там «салить» нельзя, но и сидеть долго в «домике» тоже.

«Выше ноги» – чтобы избежать «засаливания», нужно запрыгнуть на что-нибудь и задрать ноги вверх («Выше ноги от земли» / «Салки-ножки на весу»), правда, по правилам задирать ноги тоже долго нельзя.

«Чай-чай, выручай!» – в этой версии салок, «засаленный» может остановиться, крикнуть эту волшебную фразу и ему на выручку прибегут друзья, но водящий на чеку, и есть вероятность, что к одной «жертве» добавятся вторая и третья.

Сифа – в этой версии «салят» не рукой, а «сифой» (тряпкой, скрученной веревкой и любой «вонючкой», какую найдешь во дворе); в кого попали, тот становится сифой, то есть водящим.

[**Мини-тракторы Обвал Цен! Поторопись!**](https://zen.yandex.ru/lz5XeGt8f/20n23we14/f4db70deg8Ji/uvNFehIw3LzlEDQi3EWPXj_5yYNv-92rzX_pA4fR8QzGPw63SmAddQr8aIQFELC7rL2rDQEBIXcaXYuy2lHzpozX5J938Oy-t8CnBl3E_0u9mpunXv38fP15fxOTlML54Ng5Ni-wLOQJuF0lZ1dAvboqOPtyAcRTCjrZle-HoSP8IqVfghV-3fUBIXAahE6JnLp4Bov6CZuraLxGBZLDzEbYqzWoxh4zL1iJI8E3JTzozHxacOVxBRpditdcMZYyD0KRCfHmT2zFkCSjKSR7Cq9LmANMCqx7rBlP8xPE4ezWir6337AM0vlMbgS2EDC6ekiZqtIFBHMNbemy3ffD9o0ioT8Ad8gvpoU1I-pR2t_Naimh_Oqtve6MCYfz5LO5Mu8L4ChkP2RffZjl8VQlK6tdqjqg5QT2fg258t0gogD98jSZF_cIL7D1JGH4Z9sYLwntwfvd3b7dH-_yRrTCzEC6S8AptS-0WO79xbE2oDv4u_xpJtU0pw45iCTOwfAjb9S0mXfROC7g8oF2XaGuH8yJ6KH93Njt_J9_pnZwkWnGvyjAr5dNBG8YuPZxQMY92Tn8SFGFUSMP2twF_7CQFgoysv-H8V5Z8IMBUTx3z4i_fD3w-8o9jdsJaYOT5OebJrmqgCrgHhMqaM5kJMTgnvyZjD0A4nEGfwqMYu8XhiP89EHId9E-vkWy5xO6d5sYuvw98tucjb2dfk_01HNHmgOoeERL9S92G47vpgXF4Jp5-_xbdpJxJ1wqmDeuwdOg-ifkvxYGyB-2kqYgDabteprsPdF-rX2rqwlpg5Pk4wx3aC6Fv5B9JSlvnbTm0NSrKI3pfFICNFMO3aqi7vJWUPo0NLrX0Tgp8PVxcT2nXn_MOshi7J_IKn85DMX3tPOrN2sLNoulnnOqXK-SEUfQvFy62CvBwVFWalrZhx1icxG8BcDPkFUtH3Dy4VEtp9sPysw91ou6Lex9DF-GpeHRmfFJq0A_kLwzKD-4tKdW1T-KSfwa4pOn9fyrWtQsMXCTWjK0yWPXzt8GA4eAq1dd-hqsvZH73V3s3Bw5xaPEoPpmuN62Gce_FHsfXPPEBsD9nNjr_FDi1XZdCelkiuezge7UpIlnlrgp8PVxdh2RL6h6-E2RDq1tLczc_uUUJIA7s-mux9pgPxMbTejzwUCwu4itrF2GlVeTGt25MspHkxEKxiDO1gZPDiehZheItjxvzGx6MCufaky87LnGViIRarBJqEbZRsy2_2yYtbYQsP5JjSwYUcIhRz3KXGcN0tYiDQKx26D1fL4H00EgbaYN-Tw6yyB9TNtdXf-ZhdazR7owz17wL7fKQw8Yz-PBdsD_OcgcWnDi5WU8CClGjSPHs9x2tIkX1o3chKVkBkoGfom9fD0iv_856n6cKVOCgKLIcv6K9TrA6lMveMizsdCQ6yztPA22tcBmb6mJ986GUiIeV-RfRrQtHbSgZLeIxF8qH9h9Bsu7SI6-7IzXsjCiyHL-ivU6xAqWe49YxBXn4IxK-zxacNKBBJ_4WbUPYNLxfBcAGNDmmLj0YOVDqYSe6_5p6DIOPkhvvh1dlgegQmgyKms0CyS-xmptLMeFNRWOmQmJicLwZIYeeSgn7-JiUu9n8NrjVUyt1ZFks4nV_rq_2RgT7n6oX_58rRa2gSK40ytLJKoFDzdKPM0XhWQVDug4efjjEATmX_i5p36iUyNO18EKEhT8HFSBBDNolD8ajwnYc67v-d5fnIx3N4FD6dOra8QrNd52Cz2894TEtZ85iMmY4_CVJj95yYdPo6ITbicg6oJ1vB11sOVDiGQ_ar8pqPOfP1gu_20N9texI_mSuvtVm7W-Jxqc7cZE9VXuaZm4eMPw9IY_KAlmf2JT0o8WsIpzRaxctUE1Egm0XupvKQjjr99JP97sLYYX4SPJ46rq9YvFL_ZaLfymJQS077l4eUjSwPVXr0kod28zo5KOF1AK4qRtDMVgo)

[**Женская одежда больших размеров!**](https://zen.yandex.ru/lz5XeGt8f/20awt2314/f4db70deg8J/iuvNFehIw3LzlEDQi3EWPXj_5yYNv-92rzX_pA8d04LuzLw6wO-ANdQr8aIQFELC7rL2rDQEBIXcaXYuy2lHzpozX5J93966OsMAhQa2hvYmNW7iw_CqtrY7JfGXHcSKMRs8ahj-XXQdJaNzEh9DFHAjL3FuxgjdzjsnpUtqw0lYMBpPqgaEt3qdRNAO7AasIvevN0L5PSLu7PxmEZMNSbEEaDrYpwBuTL35ddIUxYLxazYxblpVw1m-oLAX_16PgfGXDyjK0bfyEcKFzOCYO2g18vAaMqgvbKylv8wPRB5u2v2o239a_Jv94SPeRNrXMK2pcWfPRQQd6XZw1zLe2capShJghoX7cIIAhZsmWuwoMvHhS-z1rO6zcrNXn05eKFptehV-wb1d46I2DxqWVPnvofEvRQJEHjC34dZ23s7aNhuIK09G4P9el8XL9of2o_twphox-qTusuXyzlcMyHZGbfrY_sFxEOWiu9PRQ0Ms57bhrFoNlRXyqLDdc9lAgvmcg33HnLB6HBXF2XYfbb8rMPdYbulucvhkfd_eh8qlyKXnl68XqV384zeP258Cue5vcSdFiQNMMbYpS3LCSdozGwhpX8S35cNV38w2hv1_MWJnT7Apr265ZfFTmsUep0dnbJ5ogXTRpb9j2cUemyymZ3Y2D5VSkjM0sBw3S9kNqViSPEMRu3ZTlcXbYgT8ajlv4lowKKHuuuWzWRARnuBaI66X_xjpl3s6Mk1QlcN-pPHgtgyA0NX4YfAcPdwZRnUcgyoOBLFn1IxRGWeZPKW-KTeF8qivbq2n5tePk55xGv163D7HvUyuYznP1d0COyUm62CayF4OcOGwWqsDTtg0mER8DgS1-hGVxdl2hqw_K-eqy_c1LXy6-_RWFEUEZIv6OtmqnWkMvGMjzwUC0K5pL3GhW9VFDjUnJFK6w9iGsdqAacXFNPrUCxzbI9tsoSow91ou6LaurPL7nBZOSS2Y4L2A_hKy12e4-BTe2Rk1YLbotluHH9fyrWtQsMXCQfsKiHxeRLTngtVQh3eGrD8rMPdaLj_rP3X7sUxSQQgxW_0tAP9ZOxGg_-NWRRzVtuvrILZbgJ3eMC-hyXafAky8CoBiHkTgp8PV2AWsFjHivm72x_5q6Tow4udXzckIIQika9VqR7SW4qMjzwUC3nNy9rF2GtdFFejrcZKqi5iO_NeNrl_doDWSjhQHdJTso_Upq4Z38GM3LDvhVZRIRarBJqEbZRspFSW9Y95FHENxaygxZ5pL3A5wqDCessCPy2nQQmsG03lxVIrSmSsdd-Tw6yyB9TNtdX5l9tRTT97xGuC6wOcA6wy8dmPSRRxTs682azZEwdOd_6OqkvKPw401iod8Qd0wJ96AhIQ2FqzpKy4umG5ytny1-3_T1RHeLdrjoxw-GnWUZb3jkgUcGLyro2WvzUqFULcqYtbrH1pK-F6DO0kR4-eGRNCJp4H9K37ztxovaLevbmUnTE7R3zHafz9VKRB-WO1kct1VF4Gvt2LlpwsBEwt84WAcP08a2ylPRqhI03X3RITQiaeB_St-4DQPfLb2cf6zZtGWh0xug-Q63uhXP1Pq_nGQ3BQQse4oMzIIAxTb-eJnG7mJTgg_W0UsSxQw8ZLHUgik0novuWLlTzs_Jn-98zLamUMJIAtprNTuUvkYaPSzHpHX07kg52Nmj8UTG3in5l6_So6PvljF7UqT8vNWQtFLINb6bT3kIou6eKE_vLcw212EyOSM6C1V6FS_Gi30dtgXFxT65eGhoIuEkRj9oODefAmPDrwdg-vNE3d1UkNUDyLWee85J2eOvn1mv7o1spwbRglkj2pqVGpRf5rp87IYlNSTeKRkoaQPQxTbfmDhHryITQ57XwQpTtVxctKC1E4mkDup-ybmyvj4Ini68jNZWwPO5A9r7NRrFnweKvR1HxAS0vtgpOCjDIRVnXkhZx38is1OuN9AbcjR8LHTws)