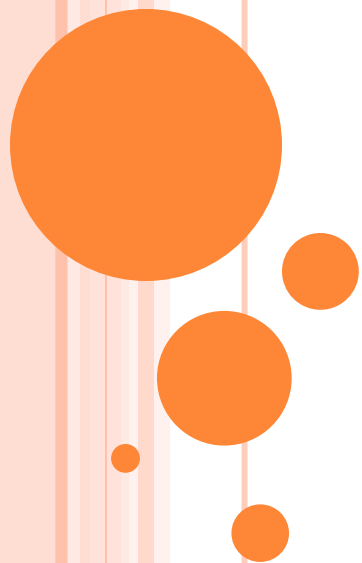


ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Для детей младшего школьного возраста



УДОЧКА

- Цель игры: развитие ловкости, координации движений.
Из общего числа играющих выбирается водящий. Остальные игроки встают в круг диаметром 3-4 м.
Водящий становится в центр круга. У него в руках веревочка длиной 2 м с привязанным к концу мешочком с песком.
Водящий вращает веревочку так, чтобы мешочек с песком летел над уровнем пола на высоте 5-10 см.
Каждый из играющих должен подпрыгнуть и пропустить летящий мешочек. Тот, кого водящий задел летящим мешочком, получает штрафное очко. Подсчитывается общее число штрафных очков после того, как мешочек совершит 8-10 полных кругов. Побеждает тот, кого веревочка ни разу не задела по ногам.
После смены водящего игра начинается сначала.



ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ



На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробьи». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.



КЛАССИКИ



Цель игры: развить физическую силу и выносливость.

Необходимые материалы и наглядные пособия: мел, бита.

Ход игры

На игровой площадке чертятся классики. Игроки должны, прыгая на 1 ноге и толкая биту перед собой, пропрыгать с 1 -го по 10-й класс. Если бита вылетает за пределы классиков, игрок уступает место следующему. Выигрывает тот игрок, который первым пропрыгает все классы.



ВЫШИБАЛЫ

- Активная игра с мячом. Выбираются два водящих игрока, которые встают с мячом на расстоянии друг от друга на 10 — 15 метров. Остальные игроки перебегают между водящими от одного к другому. Водящие, перекидывая друг другу мяч, стараются попасть в одного из игроков. Тот, в кого попадут, выбывает из игры. Однако игроки могут попытаться поймать мяч. Каждый пойманный мяч возвращает в игровое поле одного из выбывших. Задача водящих — «выбить» из игры всех игроков.



НЕ УРОНИ МЯЧИК

- На линии старта каждый участник игры получает две палочки. Затем играющие становятся парами и палочками зажимают мяч, чтобы он не упал. Каждая пара должна пробежать быстрее своих соперников, не уронив мячик. Если же мячик упал, надо остановиться, поднять его, положить на палочки и снова бежать. Дистанция бега 15-20 м.

«Брось и поймай»!

Играющий держит мяч за спиной двумя руками. Наклоняясь вперед, он бросает мяч через голову вверх и вперед. Теперь надо успеть распрямиться и поймать падающий мяч. Каждому дается, скажем, по пять попыток.

Победит тот, у кого больше попыток успешных.

Варианты игры: мяч можно бросить о стенку (если нет окон) с расстояния в несколько метров – и ловить его, когда он отскочит; можно забрасывать мяч на покатую крышу (сарай, гараж, навес) – и ловить его, когда он скатится.

В игру можно вносить усложнения. Например, дается задание: перед тем как поймать мяч, надо несколько раз хлопнуть в ладоши. Или сделать полный поворот кругом (когда мяч бросают о стенку или кидают на крышу).



ОХОТНИКИ И УТКИ

- Цель игры: развитие глазомера, ловкости.
На игровой площадке чертится круг диаметром 5— 8 м (в зависимости от возраста игроков и их числа).
Все играющие делятся на две команды: «утки» и «охотники». «Утки» располагаются внутри круга, а «охотники» за кругом. «Охотники» получают мяч.
По сигналу или по команде учителя «охотники» начинают мячом выбивать «уток». «Убитые утки», в которых попал мяч, выбывают за пределы круга. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все «утки» из круга. Во время броска мяча «охотникам» нельзя переступить черту круга. Когда будут выбиты все «утки», команды меняются местами.
Вариант игры: из числа играющих выбираются 3— 4 «охотника», которые стоят в разных концах площадки. У каждого «охотника» по малому мячу. Играющие разбегаются по площадке, но не выходят за ее пределы. По сигналу или команде учителя все играющие останавливаются на своих местах, а «охотники» целятся и бросают в них мячи. Играющие могут уклоняться от летящего мяча, но им нельзя сходить со своего места. Выбитые «утки» выходят из игры. Выигрывает «охотник» выбивший наибольшее число «уток».



ГОРЕЛКИ

- Цель игры: закрепление в игровой форме навыков бега, развитие ловкости, координации движений.

На игровой площадке проводится линия. Играющих должно быть нечетное число. Из них выбирается один «водящий» («ловящий»). Остальные играющие строятся в колонну парами на расстоянии вытянутых рук, не доходя 2—3 шагов до проведенной линии, и берутся за руки.

Водящий становится на проведенную линию на 2—3 шага сзади колонны играющих.

Дети в колонне говорят рифмовку:

«Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо — Птички летят,

Колокольчики звенят!

Раз, два, три — беги!..»

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут по обе стороны колонны. Они стремятся пробежать вдоль всей колонны и стать первой парой, успев взяться за руки.

Ловящий старается успеть поймать одного из них, пока дети не успели встретиться и взяться за руки. Если ловящий (водящий) успевает поймать одного играющего, то уже он с этим играющим становится в первой паре, а оставшийся без пары игрок становится «ловящим».

Игра заканчивается после того, как все пары пробежут по одному разу, но может продолжаться и дальше. В таком случае, когда пробежали все пары, колонна делается 2—3 шага назад к линии.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость



Ручеёк

- В произвольном порядке разбиться на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки, подняв сомкнутые руки вверх, как бы образуя крышу. Водящий проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры заходит в ручеёк и ищет себе пару и т.д.



СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!

