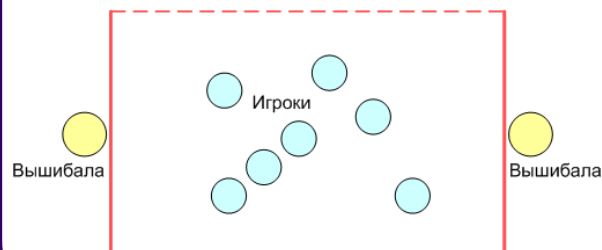


Вышибалы

«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» вышедшего 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 удастся это сделать, все вышедшие возвращаются на прежние места.

Игра развивает умение уворачиваться от быстро летящих предметов, думать о ближнем и терпеть боль.



ИГРЫ — детей вовсе не игры, и правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста.

М.Монтель



РОДИТЕЛИ ИГРАЙТЕ!

ГБДОУ детский сад № 45 Московского района
Санкт—Петербурга

Составила:
инструктор по физической культуре
Сошникова Ирина Валерьевна

РОДИТЕЛИ ИГРАЙТЕ!

ЗАБЫТЫЕ ИГРЫ...



Санкт-Петербург 2019 г.

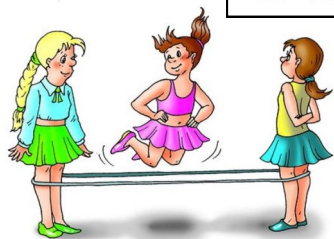
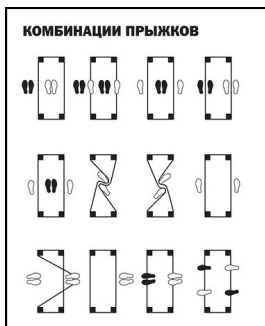
Игра—зеркало общества
Ю. Фучик

Дворовые игры

Резиночки

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 прыгун ошибается, на ее место встает другой участник, а допустивший ошибку ребенок надевает на себя резинку. Если игроков четверо, пары меняются местами, когда оба игрока из одной пары поочередно допускают ошибки.

Игра развивает вестибулярный аппарат, координацию, внимательность. Учит тренироваться, побеждать, достойно проигрывать, прыгать выше всех и дружить со сверстниками, даже если в данную минуту они соперники.



Классики

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 удастся пройти весь путь от единички до десятки. Количество игроков в «классики» может быть любое.

Игра развивает ловкость, меткость, умение концентрироваться и знание цифр, если игроки совсем малыши.



Тише едешь, дальше будешь—стоп

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.

Игра развивает координацию, умение быстро бегать и реагировать на меняющиеся обстоятельства.



Казачи—разбойники

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. «Казачи» 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». Каждого «разбойника» «казак» приводит

в «тюрьму» и сторожит его, стараясь вывести секретное слово, например, при помощи попыток крапивой. «Казачи» побеждают, как только узнают секретное слово или находят всех «разбойников».

Игра развивает базовые навыки разведчиков, умение ориентироваться на местности и не сдавать «своих»



РОДИТЕЛИ ИГРАЙТЕ!

