ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Для дошкольников большую роль играют подвижные игры. Дети развивают свою выносливость, умение работать в команде. Здесь предоставлены несколько игр для сплочения командной работы в малых группах. Игры рассчитаны на старших дошкольников предшкольного класса.

ЗМЕЙКА

Дети выстраиваются в колонну, каждый держит за пояс впереди стоящего. Последний человек в колонне — это хвост, а первый — голова. Задача головы — поймать хвост. При этом тело змеи не должно распадаться, то есть, руки нельзя расцеплять. Когда голова поймает хвост, можно выбрать новый хвост и новую голову.

МОЛЕКУЛА

Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий — "молекула". Все играющие — "атомы". Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.

ЭСТАФЕТА-ПАРОВОЗИК

Несколько команд из 4 человек.

Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке.

Цель: сформировать первый поезд, прибывающий на вокзал.

Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды — "локомотив", его партнеры — "вагончики". По сигналу "локомотив" бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом к линии старта, где к нему цепляется первый "вагончик". Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятясь, возвращаются, цепляют второй "вагон" и так далее.

Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.

СМЕНА ЗОНЫ

Площадка, разделенная на три зоны.

По две пары защитников, нападающие в каждой зоне (или 2 команды по 6 игроков), 4 или 5 мячей.

Цель: Набрать максимальное количество очков за определенное время (1–3 минуты), делая передачи.

Правила: Обмен сделан в той же зоне — 1 очко; обмен сделан между соседними зонами — 2 очка; обмен сделан между 1 и 3 зонами — 3 очка. Если игрок вывел из своей зоны или за пределы площадки, мяч передается сопернику. Когда мяч выходит за пределы площадки, вбрасывается новый мяч, чтобы избежать потери времени. По истечении назначенного времени считают очки, и команды меняются ролями.

РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ

2 команды, размещенные по одну и по другую сторону нейтральной зоны.

1 мяч.

Цель: поменять лагерь.

Правила: игрок, выделенный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей

команды. Если игрок поймал мяч, он присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.

ТРИ ПОДСКОКА

2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороженная нейтральной зоной. 1 мяч.

Цель: заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника.

Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

ПРОХОД ПО БОКОВОЙ ЛИНИИ

2 команды, гандбольное или футбольное поле. 2 ворот, 1 мяч.

Цель: забить как можно больше голов, проходя по боковой линии. Правила: игра идет по правилам гандбола, но 1 игрок каждой команды размещается на боковой линии (на одной из дорожек площадки). Он может свободно по ней передвигаться, но не заходить на поле. Прежде чем бить в ворота противника, игроки должны сделать хотя бы 1 пас боковому игроку.

ВЗЯТИЕ МЯЧА

Единоборство.

Твердая и свободная площадка, 1 мяч.

Цель: Для атакующего: взять мяч.

Для охранника — продержать мяч в течение определенного времени (1 минуты).

Правила: Охранник встает на колени, локти к земле, прижимая мяч к груди.

Атакующий встает на колени рядом с ним. По сигналу атакующий старается взять мяч, толкая, тесня охранника, но без грубости. Охранник может передвигаться, но не должен вставать. По истечении времени меняются ролями.

ГВАРДЕЙЦЫ И МУШКЕТЕРЫ

Разбить группу участников игры на две команды: гвардейцы (красные жетоны) . На жетонах указаны различия: капитан, лейтенант, рядовой. Отдельно выбираются де Тревиль и Ришелье. Кому какое звание достанется, в том звании он играет.

В определенное время, обговоренное всеми играющими, команды собираются, выбирают место штаба, придумывают пароль. Паролем является любая строчка из известной песни, причем каждый участник команды запоминает только одно слово из пароля. После того, как обе команды собрались в штаба, выбрали и распределили пароль, начинается игра. Суть игры заключается в следующем: необходимо поймать всех противников, выяснить местонахождение штаба и пароль. В штабах постоянно находятся де Тревиль и Ришелье. Только они имеют право «допрашивать пленных». «Допрос» ведется следующим образом: тот, кто находится в штабе, задает «пленному» один любой вопрос. Например: Что вы ели сегодня на завтрак?» Пленный должен ответить на заданны вопрос, включив в свой ответ то слово из пароля, которое он запомнил, но не выделяя его интонационно.

«Брать в плен» необходимо тоже по правилам, обговоренным всеми участниками. Например:

1 капитан может взять в плен двух рядовых или одно лейтенанта;

2 рядовых – одного рядового;

1 лейтенант – одного рядового и т.д.

Игра основана на взаимной честности и порядочности. Действует правило: в группы больше двух не собираться. Если игра не закончилась, то ее заканчивает ведущий, объявляя ничью.

НЕВИДИМКИ

Игра проводится в густом лесу. Играющие образуют большой круг, в центре которого встает руководитель, а рядом с ним – водящий. По сигналу руководителя все поворачиваются спиной к водящему, расходятся от него на 100 шагов в разные стороны и маскируются так, чтобы их не видел водящий. Затем они поворачиваются лицом к водящему (находясь в замаскированном месте) и ожидают условного сигнала руководителя

Описание игры: По свистку руководителя «невидимки» (замаскированные игроки) начинают осторожно приближаться к водящему, чтобы он их не заметил. Через некоторое время руководитель подает второй сигнал (свисток). Все должны подняться во весь рост. Побеждает тот, кто сумел подойти к водящему ближе всех. Игроки, замеченные водящим до второго свистка, в расчет не принимаются.

Правила:

1. Если водящий заметит и узнает кого-либо из игроков, он сообщает об этом руководителю, а тот записывается имя игрока.

2. Игрок считается замеченным лишь в том случае, если будет узнан (по цвету костюма и т.п.)

3. Игрокам разрешается пользоваться любыми способами передвижения, но запрещается искусственно маскироваться (делать головные уборы и костюмы из веток и т.д.